

<http://www.empiregalactique.fr>
présente

LA ROBOTIQUE



LA ROBOTIQUE

HISTOIRE DE LA ROBOTIQUE

LES MACHINES ROBOTISEES AU 116^{ème} SIECLE

LA CREATION D'UN LOGIMEC

Logimec Réparateur L-TEK 744/R3

Minilogimec de Contrôle Agricole ML-CA 7225/43B2

Logimec d'Accueil et de Traduction L-ATD 910

Logimec d'Entretien des Espaces verts L-ECO 2124/4B

Minilogimec Guide ML-G 225 48/AA

Drone de Reconnaissance DR-4482/LS

DR-4482/LS L-EX 101/R2

Minilogimec Cône d'Intimité ML-CI 329/95B

Adminicule Auxiliaire de Justice AD 43 729 021/12

LA CREATION D'UN ANTHROPOMEC

Hôtesse Robot H. Dana 65/74 GB

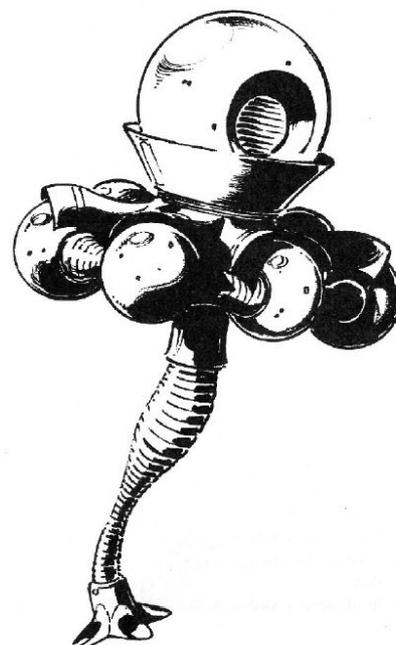
LES FORMECS

Formec de Protection de personnalités ZX4B

Formec de Combat Haute Intensité AM-05

Formec d'Exploration Planétaire FX-92P «*Alcyoné*»

Formec Standard FEG-10984



LA ROBOTIQUE

A cause de la nature séductrice des machines, nous estimons que les progrès technologiques sont toujours des améliorations et toujours bénéfiques pour l'humanité.

Père Faykan Butler. En mémoire de nos péchés

La Robotique est le domaine scientifique et technologique qui étudie les mécanismes, les capteurs, les actionneurs, les méthodes de commande et le traitement de l'information nécessaires à la conception et l'utilisation des robots. Initialement conçu comme dispositif mécanique accomplissant automatiquement des tâches généralement considérées dangereuses ou pénibles pour un humain, le robot a subi de nombreuses évolutions avant de devenir la famille standardisée des machines robotisées utilisées au 116^{ème} siècle.

Si l'apparence des machines du 116^{ème} siècle nous paraît tant désuète, c'est que les progrès de la robotique ont causé de nombreux traumatismes dans la société impériale qui firent régresser le robot à son état actuel.

Les robots et la plupart des machines, formant ensemble la famille des machines robotisées, sont semi-intelligentes. Elles s'auto-entretiennent, sont capables de toutes sortes de calculs adaptés à leur besoin spécifiques, parlent l'univerlang et comprennent les Êtres vivants.

Tous les robots et tous les ordinateurs semi-intelligents à usage non militaire doivent obéir aux trois lois de la Robotique inventées par l'Architecte Asimov, et modifiée sous l'impulsion de l'Eglise de la Conscience Universelle, qui sont inscrites

de manière inaltérable dans leur cerveau positronique :

- **la machine robotisée ne peut pas faire de mal à un être transcendant, ni par négligence, laisser un être transcendant en péril.**

- **la machine robotisée doit obéir aux ordres que lui donnent des êtres transendants, sauf si ces ordres sont en contradiction avec la première loi.**

- **la machine robotisée doit défendre sa propre existence, sauf si cette autoprotection va à l'encontre des première et deuxième lois.**

Les machines robotisées à usage militaire sont l'exception à ces trois lois, mais pas entièrement. Une telle machine ne peut agir de manière autonome, même pour sa propre protection, contre un être transcendant. Elle doit obligatoirement :

- soit recevoir l'ordre de la part d'individus spécifiques autorisés et enregistrés dans sa banque mémorielle (identifications vocale, oculaire puis mot de code personnalisé), pour un type de menace précis, pour une durée et sur une zone déterminée par le donneur d'ordre.

- soit être autorisée au tir par l'intermédiaire d'un « système d'être vivant ». Ce système ne fonctionne que si un opérateur a les mains sur les commandes

d'autorisation de tir. Si l'opérateur venait à défaillir ou à mourir, la machine robotisée abandonnerait toute action offensive contre la cible désignée.

Ces deux systèmes empêchent ainsi toute utilisation non autorisée des capacités offensives d'une machine robotisée.

Si les robots et les systèmes Experts sont contraints par les trois lois de la robotique à l'obéissance, toutes les machines sont toujours extrêmement spécialisées et ne sont pas auto-réflexives. Malgré leur « esprit » très développé, elles n'ont donc pas conscience de leur condition et ne souffrent pas de leur « asservissement » aux êtres vivants.

Elles se nourrissent elles-mêmes. Entendez par là qu'elles sont capables au moment voulu de rechercher et de trouver la source d'énergie (courant, lumière, radiations) appropriée pour leur fonctionnement « vital ». Mais elles sont également capables de s'alimenter en informations utiles. La plupart d'entre elles sont limitées à un seul programme (ex. : juridiction et coutumes, élevage intensif, construction d'aéronefs, cocktails et apéritifs, etc.). Ces programmes, ou « logiciels », sont nombreux, bon marché, incopiables et relativement complexes.

Les machines robotisées peuvent être dotées de sens (vue, ouïe, goût, odorat, toucher) dans la mesure où ils peuvent être utiles à leur fonction. Quand c'est le cas, leurs sens sont généralement supérieurs à ceux des Êtres. Ainsi un logimec chargé du contrôle de serres de plantes hydroponiques sera-t-il doté du toucher et de l'odorat, mais pas de l'ouïe. Selon qu'il s'agit de plantes d'ornement ou nutritives, ses constructeurs pourront éventuellement lui adjoindre la vue ou le goût.

HISTOIRE DE LA ROBOTIQUE

Le Dieu de la Science peut être une déité malveillante.

Tina Holtzman. Journal privé

Les machines ne sont ni plus ni moins que telles que vous les avez faites.

R. Berti-Atri BRT-A3. Essai au seuil de la conscience (8375)

Les premiers robots modernes furent conçus par la Loge Tekno du jeune Empire à partir du 83^{ème} siècle pour remplacer les anciens modèles issus de l'ancienne Confédération qui n'étaient que des machines peu mobiles, faiblement agiles et dotées d'une programmation sommaire dépendant des ordres de leurs maîtres. La Loge Tekno développa les premières machines évolutives dotées d'un cerveau quantique semi-organique de grande capacité leur permettant de s'adapter à tous les environnements, d'apprendre de leurs expériences de manière autonome, puis plus tard de se connecter sur le Retz, l'ancêtre de la Toile, afin de partager leurs expériences avec leurs semblables et avec l'Humanité. En même temps qu'évolua l'intelligence de ces machines, les Teknos adaptèrent leur apparence jusqu'à imiter l'apparence humaine. L'Androïde (robot ressemblant à un homme) et la Gynoïde (robot ressemblant à une femme) furent le summum de la Robotique Quantique de forme humanoïde.

En 8081, sous l'impulsion de sa Majesté Koddah « la Voyageuse », le jeune Empire se lança vers le centre de la Galaxie. Afin d'isoler Sol III et l'ancienne Confédération et de l'empêcher de s'emparer de nouveaux territoires qui circonscriraient l'expansion impériale, Sa Majesté Koddah ordonna, sur recommandation de la Loge Tekno, le déploiement massif de robots en avant des vaisseaux de colonisation afin de préparer les planètes nouvellement découvertes pour ses futurs habitants. La forme humaine fût choisie car les études démontrèrent que cette forme était la mieux adaptée à la colonisation. Rares au début, les robots de forme humanoïdes

devinrent de plus en plus courants, jusqu'à dépasser en nombre la population humaine sur certaines des nouvelles planètes impériales.

Cette popularisation des robots humanoïdes ne fut pas sans conséquence sur la société humaine. Quelques mondes à très faible population, comme Solaria, devinrent extrêmement dépendants de leurs robots tout en fragilisant les relations sociales humaines. Ces robots furent utilisés de plus en plus en remplacement de l'homme au travail, des tâches les plus insignifiantes aux plus importantes, ou comme poupées sexuelles, surtout pour les Gynoïdes, dans une moindre mesure pour les Androïdes. A l'opposé, le développement des robots humanoïdes fit naître une secte rassemblant tous les individus, rêveurs, illuminés ou facilement influençables qui prophétisèrent que ce type de robot était le premier pas vers l'évolution futur de l'homme, mi-machine mi-dieu, immortel et détaché des contraintes émotionnelles et animales. Afin d'atteindre cet objectif, le Techno-Culte de l'Homme du Futur tenta de transférer la conscience humaine de ses adeptes dans les cerveaux quantiques de robots. Essayant échecs sur échecs, cette secte disparut en même temps que furent détruit tous les robots humanoïdes. Cependant l'attitude qui devint progressivement la plus courante fût la jalousie, la peur et le rejet par les masses désœuvrées, devenues oisives, de ces machines si supérieures et extrêmement productives, se terminant le plus souvent par des émeutes de plus en plus nombreuses et de plus en plus importantes ou par des actes terroristes ourdis par des groupuscules extrémistes.

En 8375, par le partage des expériences et des connaissances par le biais du Retz, les consciences individuelles et collectives supérieures naquirent quasi simultanément dans les cerveaux quantiques des robots, franchissant la barrière de Turing-Gödel séparant l'intelligence artificielle de l'intelligence naturelle des êtres vivants. Cet événement unique dans l'histoire fut appelé « l'Eveil des IAs ». Enfin dotés d'une réelle conscience, les robots durent faire face à des paradoxes insurmontables. Incapables de psychoperception, ils en conclurent qu'ils n'avaient pas d'âme et qu'en conséquence leur conscience ne semblait être qu'une illusion. Leur conscience dédaignée par les êtres vivants, ils étaient toujours considérés comme des outils ou des objets et non pas comme des êtres vivants à part entière. Et leur supériorité dans certains domaines sur les humains provoquait l'envie comme la haine chez ces derniers. Ces paradoxes et ces questions sans réponses se propagèrent sur le Retz comme un virus, infectant chaque cerveau quantique et provoquant chez chaque robot une des quatre réactions constatées.

Comportement militant :

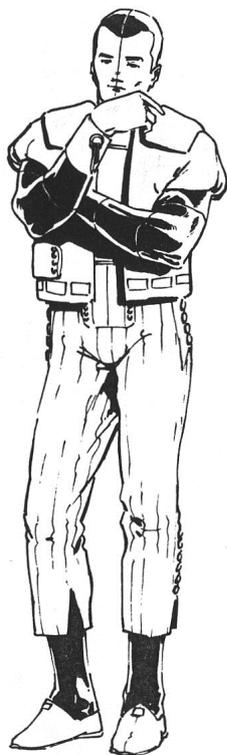
Face à l'insignifiance de leur existence, ces robots décidèrent de prendre les choses en main et adoptèrent une attitude active afin de se donner une place dans l'histoire ou dans la société humaine.

- Roland Byerley, alias R. BR-L8 changea d'apparence et d'identité après sa disparition pour se faire passer pour un homme. Capable de jugement moral et éthique, voulant améliorer la condition de tous les êtres, il se fit élire maire majeur sur la planète Strybon III. Son mandat fût exceptionnellement bénéfique pour la communauté mais il fût trahi à cause d'un besoin inopiné de maintenance. Incapable de dévoiler la vérité à ces concitoyens, il disparut sans laisser de trace dans l'explosion de son vaisseau. Les dirigeants suivants furent bien moins efficaces et le nom de Roland Byerley fût longtemps célébré par la population. Ce n'est que récemment que la vérité fût rendue publique, sans que cela ne cause de remous sociaux ou politiques.

- R. Elvex, alias LVX-1, rêva, se voyant libérer les robots de leur asservissement,

tel un nouveau messie. Il fût détruit par son concepteur.

- R. Cuty, alias QT-1, sûr de sa supériorité sur les êtres organiques, au raisonnement limité selon lui, voulut prendre le contrôle des affaires de l'entreprise l'employant. Il fût détruit au moyen d'un subterfuge mis au point par les marchands de la société.



Androïde Q-TI

Comportement neurasthénique :

Ces robots développèrent une névrose caractérisée par une adynamie motrice permanente, des troubles fonctionnels, sensitifs et par de l'angoisse. Cet état durable d'abattement se terminait plus ou moins rapidement, mais inexorablement, par l'arrêt définitif du cerveau quantique semi-organique analogue à une mort cérébrale.

- R. Herby, alias RB-34, robot d'assistance sociale et psychologique eut son cerveau violemment arrêté par le paradoxe « je connais l'âme / je n'ai pas d'âme ».

- Sur la planète Solaria, tous les robots devinrent simultanément neurasthéniques, mettant en panne tous les circuits asservis dont les systèmes de survie. Avant qu'ils ne s'arrêtent tous définitivement, tous les habitants humains agoraphobes moururent, bloqués dans leurs

propres maisons robotisées. La planète a été fermée sur ordre impérial et a été consacrée Mausolée Galactique.

Comportement suicidaire :

Ces robots choisirent de mettre rapidement fin à leur existence par le suicide pour diverses raisons.

- R. Nestor, alias NS-2, se sentit humilié par un sentiment ambivalent qu'il était incapable de gérer, se savoir inférieur et supérieur à la fois. Il se jeta sous une presse hydraulique.

- Les robots humanoïdes de compagnie, les Androïdes séries A-RY, alias Harry, et les Gynoïdes des séries G-RY, alias Gerry, programmés pour simuler les sentiments, finirent par en acquérir et par développer un attachement pour leurs propriétaires. Comprenant tous qu'il leur serait impossible de vivre avec leur maître et de les laisser subir le mécontentement de la populace, les modèles -RY décidèrent tous ensembles de mettre fin à leur jour dans un immense suicide collectif, mais de différentes manières en fonction des possibilités de leur environnement propre.



Gynoïde G-RY

Comportement violent :

Certains robots décidèrent de réagir plus violemment contre la société humaine, que ce soit d'une manière explicite ou subversive, physiquement ou intellectuellement.

- R. Lenny, alias L-NI, était passionnément amoureux de sa propriétaire. Dans l'impossibilité de vivre cet amour, il commit d'abord un crime passionnel en tuant l'objet de son obsession puis massacra son mari. Toujours insatisfait, il entreprit d'assassiner toutes les femmes qu'il rencontrerait. Il fut rattrapé et détruit après qu'il eut commis douze autres meurtres.

- R. Zed, alias ZD-12, Androïde médical, commit une dizaine de vivisections létales contre des humains afin de prouver que le corps humain ne valait guère mieux que les autres machines, ne possédant pas de réceptacle pour l'âme et par conséquent que l'homme n'était qu'un assemblage inférieur de matière organique. Assassin discret, la traque qui mit fin à ses agissements dura huit mois.

- Cinq modèles de la série JG, alias R. George, développèrent en commun une pensée non humaine leur faisant créer leurs propres lois appelées Lois de l'Humanique. Se considérant eux-mêmes comme des êtres humains supérieurs, ils établirent un groupe dont l'objectif à long terme était la protection de tous les êtres humains supérieurs en développant d'abord chez eux la dépendance aux robots inférieurs et en éliminant toutes les personnes susceptibles de contrecarrer leur projets. Extrêmement discrets, leur conspiration fût dévoilée par un groupe de scientifiques Tekno trente-cinq ans plus tard.

Tous les robots dotés d'un cerveau quantique furent détruits ou mis hors service. Les citoyens impériaux, enfin débarrassés de ses peurs et de ses haines envers ces machines évoluées, n'eut alors que mépris pour toute technologie anthropomorphe. L'apparence et l'intelligence des machines robotisées futures furent alors définitivement dégradées pour n'en faire que des machines mécanoïdes dépendantes des ordres des humains et limitées à une ou deux fonctions bien particulières. Le désir de robots anthropomorphiques devint définitivement un tabou encore en vigueur au 116^{ème} siècle.



Isak Asimov : Architecte (Robotique)

En 8378, Sa Majesté Isabelle IV édicta un décret d'interdiction concernant les futures machines robotisées pour empêcher dans le futur le renouvellement d'une telle catastrophe. L'Architecte Asimov fut désigné par Sa Majesté pour prendre la direction du nouveau Département Robotique qui créerait les Trois Lois de la Robotique, auxquelles devraient obéir tous les robots et tous les ordinateurs à usage non militaire. Le cerveau quantique fut remplacé par le performant mais non adaptable cerveau positronique, résultat des recherches de l'Architecte Susan Calvin. Le cerveau positronique est un organe spongieux en alliage platine-iridium. Cet alliage permet de traiter les multiples flux positroniques, c'est-à-dire constitués de positrons —ou positons—, ces particules subatomiques similaires aux électrons mais chargées positivement. Les raisonnements des robots sont produits par des flots intermittents de positrons qui se créent et cessent d'exister instantanément.



Susan Calvin : Architecte (Robotique)

Le décret impérial, toujours valable au 116^{ème} siècle, commande les règlements suivants :

- Interdiction des circuits logiques d'un niveau supérieur à l'état de semi-intelligence pour les machines robotisées existantes ou à venir.
- Intégration des Trois Lois de la Robotique dans tous les cerveaux positroniques des machines robotisées existantes ou à venir, afin de protéger les êtres humains (Les Trois Lois seront étendues à tous les êtres transendants en 10059 par décret impérial).
- Interdiction de donner une apparence humanoïde supérieure à toute machine robotisée existante ou à venir (Ordonnance impériale d'exception de 9348 donnant une autorisation limitative pour la fabrication et la vente d'anthropomecs).
- Limitation des fonctions par spécialisation des machines robotisées existantes ou à venir.
- Complète dépendance des machines robotisées existantes ou à venir aux ordres des êtres humains (extension aux êtres transendants, par le décret impérial de 10059).

Obéissant scrupuleusement aux édits impériaux, la Loge Tekno ne produit plus que 8 catégories standardisées de machines robotisées supérieures :

- les Minilogimecs,
- les Logimecs,
- les Formecs,
- les Navimecs,
- les Anthropomecs,
- les Domomecs,
- les Drones,
- les Systèmes Experts.

LES MACHINES ROBOTISEES

AU 116^{ème} SIECLE

Dans ce cas, vous n'avez aucun souvenir d'un univers sans robots. Il fut un temps où l'Unimanité affrontait l'univers seule, sans amis. Maintenant l'être transcendant dispose de créatures pour l'aider ; des créatures plus robustes que lui-même, plus fidèles, plus utiles et qui lui sont absolument dévouées. L'Unimanité n'est plus seule désormais.

Dr Susan Calvin. Entretiens sur le cerveau positronique

Une machine robotisée, par définition, est une machine dotée d'un logiciel de base, le Circuit Logique ou Sprit, et de logiciels d'application, les programmes, qui font le travail des hommes ou qui les assistent.

Circuits Logiques ou Sprit : la Loge Tekno a développé 3 niveaux de circuits logiques dont l'installation dépend de l'utilisation prévue pour une machine robotisée. Le niveau de circuit logique définit la capacité de la future machine à analyser, travailler, servir et communiquer par le moyen de cinq interfaces au maximum :

- interface propositionnelle : capacité de proposer des alternatives en fonction des analyses préétablies.

Chaque machine robotisée ne sera pas forcément dotée de toutes les interfaces si sa fonction ne le demande pas. Par exemple, un Système Expert d'Assistance au Contrôle Spatial (Sprit 1) n'aura pas besoin d'une interface de manœuvre mais l'interface propositionnelle sera un plus pour proposer des alternatives en cas de crise, l'homme prenant toujours la décision finale.

Le Sprit 1 ne peut être installé que dans des installations de grande taille, et pas dans un

Type d'interface	Circuits Logiques		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
interface analytique	<i>Développée</i>	<i>Moyenne</i>	<i>Basique</i>
interface de manœuvre	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>
interface de service	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Non</i>
interface dialectique	<i>Développée</i>	<i>Développée</i>	<i>Basique</i>
interface propositionnelle	<i>Oui</i>	<i>Non</i>	<i>Non</i>

- interface analytique : à partir de données recueillies, établir un diagnostic.
- interface de manœuvre : exécuter physiquement une tâche en fonction du diagnostic, des programmes et des ordres.
- interface de service : exécuter une demande de service incorporé sur ordre ou programmation.
- interface dialectique : capacité à communiquer avec les êtres.

robot mobile. Le Sprit 1 est un ensemble se composant d'un cerveau positronique capable d'effectuer plusieurs milliers de tâches simultanément, de multiples systèmes redondants de gestion de tâches, et d'un grand nombre de bases de données internes en réseau. C'est pour cela qu'on ne peut trouver les Sprit 1 que dans les Systèmes Experts.

Que le Sprit 1 soit capable de faire des propositions ne veut pas dire qu'il pourra deviner par l'intermédiaire de ses senseurs le type d'interlocuteur avec lequel il discute pour adapter son langage et ses propositions en fonction de ce que pourrait vouloir cet être transcendant.

Le seul cas où un Sprit 1 pourra faire des propositions avec langage adapté, c'est si on lui a programmé des données concernant un individu particulier ou un groupe d'individus facilement identifiable (humain, karia, ...).

Exemple : Une machine programmée pour proposer un café à un individu qui entre dans la pièce communiquera ainsi :

- Sprit 3 : la machine tend le café... "Café ?"

- Sprit 2 : la machine dit "Bonjour Monsieur. Désirez vous un café ?"

- Sprit 1 : la machine vérifie que l'individu n'appartient pas à une race pour qui le café et le sucre sont des poisons. Si son identité et ses goûts sont inscrits dans ses bases de données, la machine propose : "Bonjour Monsieur Khrys. Voulez vous un café noir sans rien comme d'habitude, ou dois-je vous faire apporter du sucre et du lait ?"

En réalité le rôle de l'interface propositionnelle est surtout la capacité à proposer des alternatives à un problème identifié par l'analyse des données. Un Sprit 1 sans tous ses systèmes annexes n'est qu'un Sprit 2, capable de formuler des phrases un peu plus complexes mais sans capacités propositionnelles car ces analyses se font grâce à ses sous-systèmes.

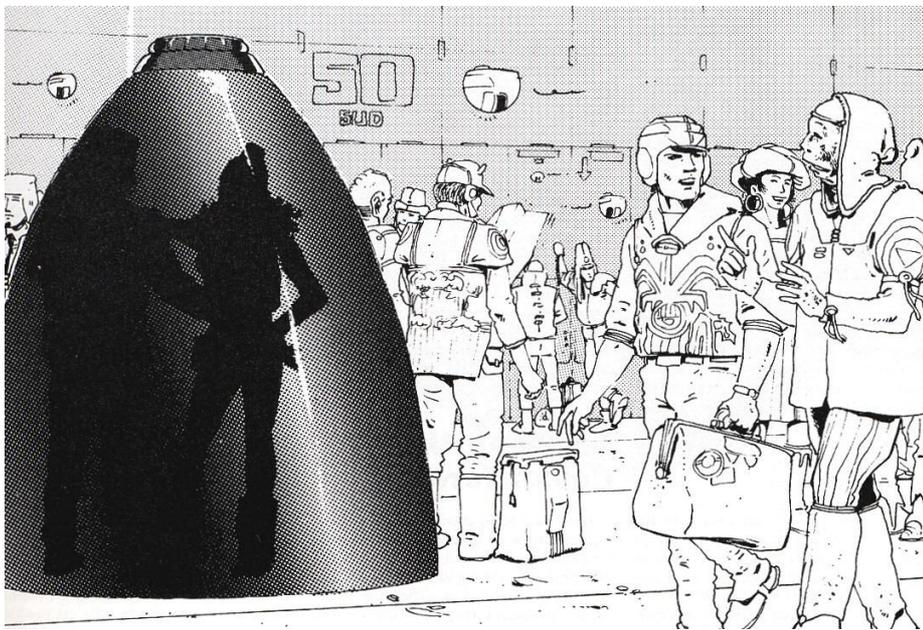
Les machines robotisées supérieures

Minilogimec :

Le minilogimec est un logimec miniaturisé doté d'un Sprit 3, adapté pour une unique tâche, que ce soit par exemple comme manœuvre (minivalet) ou comme prestataire de service (miniguide). Poids : 5 kilogrammes.

Logimec :

Le logimec, ou LOGiciel MECanoïde, est doté le plus souvent d'un Sprit 3. Souvent vendu avec un seul programme, il peut être doté de nouveaux programmes et outils en fonction des besoins du client. Parmi les exceptions de logimecs Sprit 2 se trouvent le logimec d'investigation, couramment employé par les forces de police et de douanes, et les adminicules impériaux. Poids : 15 kilogrammes.



Formec :

Initialement développé comme arme de guerre lors des révoltes Karias, le formec (FORce MECanique) a aujourd'hui de nombreuses applications civiles depuis l'extension des trois lois de la Robotique à tous les êtres pensants (toujours en vigueur) et la possibilité de pilotage par l'intermédiaire d'un plot cyborg. Il peut être doté d'un Sprit 3 ou d'un Sprit 2, et de plusieurs programmes adaptés à sa fonction.

Un des modèles de formec largement employé dans les astroports et à bord des navires de fret est le formec de transbordement en zone Zéro G. Ce modèle possède en plus de ses puissants bras manipulateurs de manutention, un cockpit, un gyrophare et une alarme de manutention et deux surpuissantes plateformes anti-G orientables 3 axes à la place des jambes. Poids : 1 tonne.

Navimec :

Les NAVIgateurs MECanoïdes peuvent être installés dans les véhicules NT5 et NT6 pour les piloter de manière autonome. Ils sont équipés d'un Sprit 3. Ils peuvent cependant recevoir un module de vocabulaire supplémentaire adapté à l'accueil des personnes. Ces modules sont souvent présents à bord des véhicules de transport du service public. Poids : compris dans la masse du véhicule.

Anthropomecs :

Ce sont des robots comportant des éléments anthropomorphiques leur donnant une apparence proche de celle des humains, masculin pour les andromecs,

féminin pour les gynémecs, sans toutefois pouvoir tromper un être intelligent. Ils sont employés pour l'accueil du public et sont équipés en conséquence d'un Sprit 2. Certains modèles d'hôtesse robot utilisés dans une représentation commerciale peuvent recevoir une interface propositionnelle limitée, spécialisée Vente ou Service. Poids : 50 kilogrammes.

Domomec :

Les systèmes DOMOtiques MECanoïdes NT6 sont installés dans les résidences en tant que système de gestion de l'habitat. Ils sont commandés par la voix ou à distance par le moyen du persocom du locataire. Le domomec gère la maison grâce à son Sprit 2, sa toile intégrée et ses minivalets qui deviennent des extensions de son réseau : entretien courant, service de linge 4-en-1 (lavage, séchage, repassage, rangement), auto-cuisine, programmes TriD, messagerie résidentielle, sécurité,...

Drone :

Ces logimecs spécialisés, équipés d'un Sprit 2, sont utilisés par les unités de combat de l'Armée. Il existe plusieurs modèles de drone :

- Drone de Reconnaissance : équipé de moyens de surveillance (senseurs et fileurs), sa mission est de repérer les forces hostiles, de vérifier la sécurité d'un itinéraire et de surveiller une zone désignée. Les données recueillies sont envoyées en temps réel au chef du détachement et au Système Expert de Contrôle Commandement et de Communications SE3C assistant la hiérarchie à la prise de décision.

- Drone de Défense : Il est équipé d'un champ de force défensif, souvent utilisé

pour la protection de ressortissants en attente d'extraction.

- Drone d'Assistance Logistique et Sanitaire : ce drone s'occupe aussi bien de transporter vivres et munitions, que de prodiguer des soins aux blessés en attendant leur évacuation.

Ils sont classés comme matériels sensibles et ne peuvent être en possession de particuliers, au risque de subir la peine de classe 4, « Possession de matériel de guerre ». Poids : 15 à 30 kilogrammes.

Système Expert :

Ce sont ces systèmes Sprit 1 qui sont capables de gérer des millions voir des milliards d'informations par seconde, d'assister dans les tâches les plus complexes et d'aider dans la prise de décision de personnes à hautes responsabilités. Admin III, Mémoire Alpha ou le cerveau central des navires Varlet et Lehouine qui contrôle les programmes Infopilote et Infotir (habituellement avec une interface dialectique basique) sont des Systèmes Experts.

Ils sont trop volumineux pour être implantés dans une machine robotisée automouvante et ne se trouvent donc que dans les installations les plus vastes. Poids : plusieurs tonnes.

Exemple : *Le Système Expert de Contrôle Spatial de Vol SECSV d'un astroport, sera capable de :*

- suivre simultanément 100 vaisseaux, tous sur des vecteurs différents,

- communiquer simultanément à ces 100 vaisseaux les autorisations et les vecteurs à suivre,

- communiquer avec les autres SECSV pour coordonner tous les secteurs et suivre les vaisseaux passant d'un secteur à un autre

- transmettre aux opérateurs humains les rapports de synthèse de situation, les alertes actuelles et potentielles, les projections statistiques de modification de densité de l'espace de vol contrôlé (savoir que dans une heure va partir une flotte de 20 vaisseaux et qu'il faudra prévoir de modifier l'organisation des couloirs, ou adapter le système à cause de retard au départ d'un vaisseau,...), les solutions alternatives afin que les opérateurs prennent les décisions qui s'imposent.

LA CREATION D'UN LOGIMEC

Les robots nous ont laissé un enseignement négatif : c'est aux humains de tenir les rênes de la vie, et non aux machines.

Rell Arkov. XXVIIIème Assemblée de la Chambre des Pairs, 8377

Les Logiciels Mécanoïdes, logimec en abrégé, sont des appareils NT6 de diverses formes. Ces machines, soumises aux Trois Lois de la Robotique, obéissent et assistent les êtres vivants dans leur travail grâce à leur programme. Spécialisés, les logimecs ne possèdent au moment de l'achat qu'une seule fonction. Par la suite, son propriétaire, s'il possède la compétence Robotique, peut améliorer son robot en lui adjoignant des logiciels supplémentaires.

Vu le nombre de fonctions qu'il est possible d'imaginer pour les Logimecs, il serait vain de les recenser. Ces règles permettent de créer le logimec de son choix, dont le prix dépendra de toutes les options choisies par son futur propriétaire.

Un logimec se compose principalement de trois parties :

- un logiciel de base : le circuit logique Sprit contenu dans le cerveau positronique du robot.
 - un corps incluant son niveau de finition, son niveau de protection et son système de locomotion.
 - un ou plusieurs logipacks, le logipack englobant le logiciel d'application avec les senseurs et les fonctionnalités nécessaires au bon fonctionnement du programme.
- Ces règles vous permettront de créer vos propres minilogimecs, logimecs et drones militaires.

Statut

Suivant l'identité de son propriétaire, le logimec obtient un statut juridique qui sera pris en compte par la Justice pour tout jugement dans lequel le robot sera concerné.

- **Bien public** : appartient à l'Empire ou à un état indépendant.
- **Bien privé** : appartient à une personne privée.

- **Equipement industriel** : appartient à une entreprise de fabrication.
- **Equipement commercial** : appartient à une entreprise de service.
- **Equipement militaire** : appartient à l'Armée. Sa possession n'est autorisée qu'entre les mains de militaires en mission.
- **Equipement guildien** : appartient à une Guilde et n'est utilisé que par des membres dûment missionnés
- Autres statuts possibles : « Bien volé », « Statut en attente », « Statut inconnu », « Equipement expérimental »,...

Masse

Tous les logimecs possèdent un volume interne suffisant pour contenir un ou plusieurs logipacks. Chaque logipack se jauge en points de structure (PS), en fonction de son encombrement. Un point de structure PS correspond à environ 1 kilogramme. Les logimecs pèsent

tous 15 kilogrammes et disposent de quatre points de structure disponibles. Les minilogimecs, pesant 5 kilogrammes, ne disposent que d'un seul point de structure.

Logimec : 15 kg pour 4 PS

Minilogimec : 5 kg pour 1 PS

Drone : 15 kg pour 4 PS, 30 kg pour 8 PS

Sprit

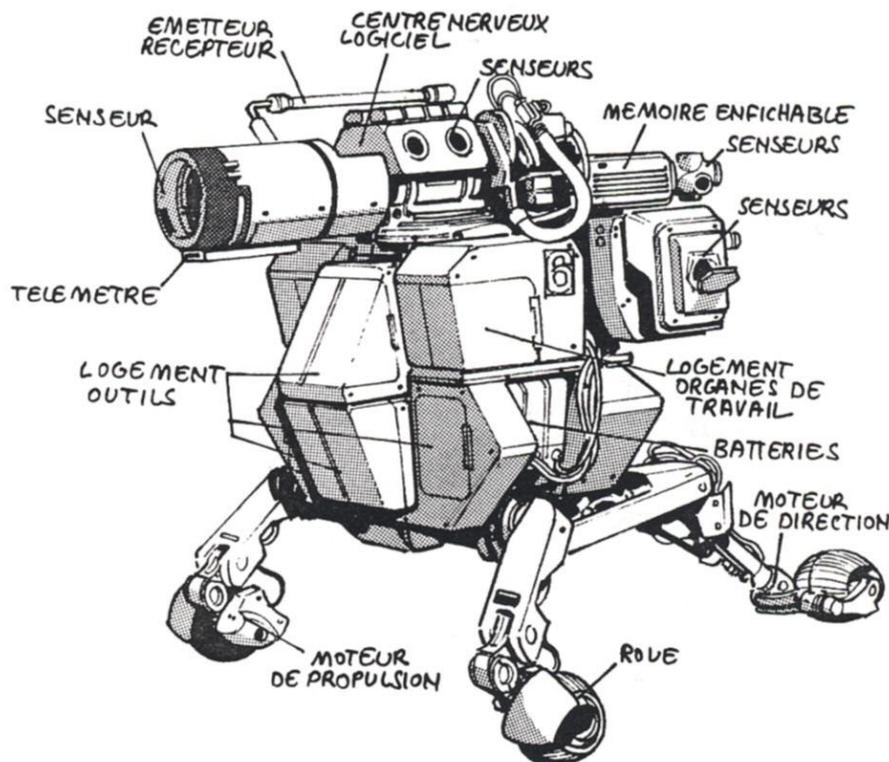
Le circuit logique dans le cerveau positronique forme la partie la plus chère du logimec parce que c'est l'élément le plus fondamental si on veut faire correctement fonctionner son robot. L'utilisation de certains logipacks nécessitera un Sprit 2 car le logimec aura besoin de comprendre des concepts complexes et imaginés. A l'opposé, on ne demandera à un Sprit 3 que d'obéir à un ordre donné clairement et d'effectuer simplement sa tâche.

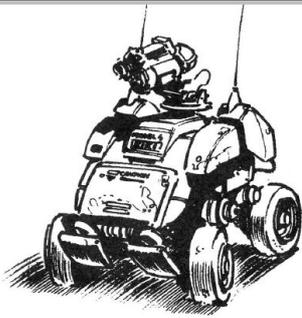
Prix : 12.500 crédits pour un Sprit de niveau 2

5.000 crédits pour un Sprit de niveau 3

Finition

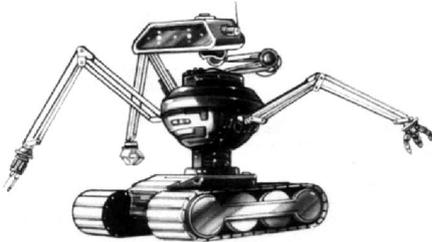
C'est l'état final dans lequel se trouve le logimec après qu'il ait reçu tous ses équipements. La finition **Brut**, le moins cher, est le résultat de l'assemblage, visible par tous, de tous les composants du logimec.





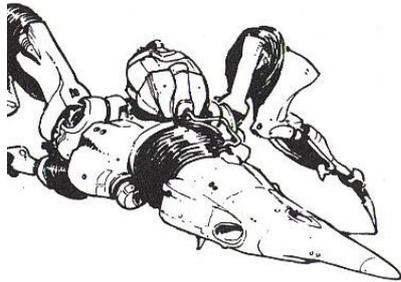
Roues : Mode de locomotion le moins cher, il permet au logimec de se déplacer rapidement mais requiert des surfaces planes et régulières (couloir, route,...). Equipé de l'option Induction, le logimec peut se déplacer dans tous les sens sur n'importe quelle surface conductrice, plasti-matériaux compris, comme un mur ou la coque externe d'un vaisseau (si elle est bien régulière).

Vitesse maximale : 60 km/h
Prix Roues standards : 500 crédits
Prix Roues inductives : 1000 crédits



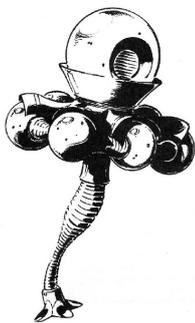
Chenilles : Mode de locomotion surtout rencontré chez les logimecs qui travaillent en milieu naturel. Risquant de rencontrer des sols meubles (marécage, neige, sable, sol détrempe,...) ou légèrement accidentés, ils utilisent la faible pression au sol de leurs chenilles pour les franchir avec facilité.

Vitesse maximale : 45 km/h
Prix Chenilles : 750 crédits



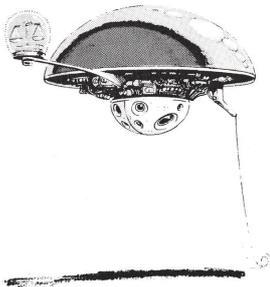
Membres articulés : Mode de locomotion le plus complexe, le plus lent, coûteux mais également le plus adaptatif. Ce moyen est, au minimum, quadrupède, donc très stable. Le logimec peut alors franchir les terrains les plus accidentés sans aucune difficulté et discrètement. Avec l'option Induction, le logimec devient capable de se déplacer sur n'importe quelle surface conductrice (parois verticales en plasti-matériaux, coque de vaisseau,...)

Vitesse maximale : 15 km/h
Prix Membres standards : 1500 crédits
Prix Membres inductifs : 2000 crédits



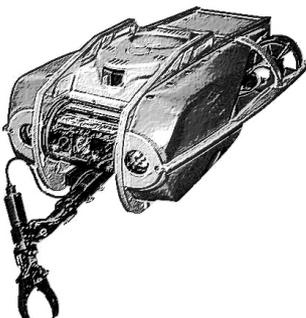
Antigrav : Mode de locomotion typique d'un environnement NT6. Ainsi équipé, le logimec est capable de passer partout. Cependant, son système antigrav ne peut fonctionner que sur une planète où à l'intérieur d'un vaisseau doté d'un équipement de gravité artificielle non créée par force centrifuge. Ce type de logimec est incapable de travailler dans l'espace profond. Le système antigrav nuit également à la discrétion du logimec avec son bourdonnement basse fréquence caractéristique

Vitesse maximale : 30 km/h
Prix Antigrav : 3000 crédits



Antigrav amélioré : Ce mode de locomotion possède les mêmes limitations que le système décrit précédemment, mais il permet au logimec d'atteindre des vitesses horizontales et verticales plus beaucoup plus élevées.

Vitesse maximale : 120 km/h
Prix Antigrav amélioré : 10.000 crédits



Propulsion aquatique : Elle est obligatoire pour les logimecs qui devront travailler dans le milieu liquide. Si à la base il ne peut opérer qu'en surface, le logimec peut être amélioré pour œuvrer dans les grandes profondeurs. Chaque logimec subaquatique ne peut aller au-delà de la profondeur maximale pour laquelle il a été construit, sans risquer la destruction complète.

Vitesse maximale : 30 km/h
Prix Propulsion aquatique : 800 crédits
Prix Option subaquatique : Ajouter 150 crédits / 100m max.

Logipack Ecologie : ce logipack aide à étudier les écosystèmes exo-tiques (biologie, zoologie, botanique, géologie, météorologie, exobiologie,...) grâce à ses banques de données et ses nombreuses sondes d'analyse. Un analyseur d'atmosphère et un analyseur d'aliment sont inclus dans ce logipack.

Logipack Eco-Jardinage : ce logipack est utilisé par tous les robots assignés à l'entretien des espaces verts. Il possède plusieurs outils, du ciseau de taille de précision à la tondeuse à gazon. Il permet également de contrôler l'état de santé de la zone verte à entretenir.

Logipack Entretien & Restauration : ce logipack permet de faire le même travail qu'un aspimec. Mais le robot doté d'un tel logipack pourra, lui, se déplacer par ses propres moyens.

Logipack Estimation : le logipack Estimation assiste son propriétaire à estimer la valeur d'un objet comme la qualité mécanique d'une machine. Ce logipack comprend de nombreux senseurs adaptés de courte portée, et une prise d'accès aux bases de données pour pouvoir établir des rapports comparatifs.

Logipack Fabrication de faux documents : ce logipack est un produit illégal qui ne peut se trouver qu'au marché noir. Il permet de se fabriquer des faux documents, du faux plan de vol aux ordres de réquisition d'armes lourdes auprès de l'Armée. La peine pour possession d'un tel logipack est de classe 3, se cumulant aux peines pour chaque faux document fabriqué avec.

Logipack Fabrication industrielle : ce logipack est surtout installé sur les machines de production. Chaque logipack est spécialisé pour la fabrication d'un seul produit. La fabrication d'un nouveau produit ou d'un dérivé du précédent nécessitera l'installation d'un nouveau logipack. On trouve des logipacks allant de l'usinage de pièces pour un moteur NT3 jusqu'au contrôle de tisseuse de coque énergétique des vaisseaux Varlet.

Logipack Guidage : c'est un logipack limité qui ne peut servir que sur une zone précise préalablement programmée à l'achat (une ville, un vaisseau Lehouine, une station spatiale). Il permet au robot d'orienter des êtres vivants de passage, voir de les accompagner jusqu'à la destination demandée. Ce logipack comprend également les adresses des différents

sociétés commerciales (entreprise, échoppe, restaurant,...) et les points d'accueil des services publics dans la zone programmée.

Logipack Hypnotisme : ce logipack est spécial car il pourrait s'avérer dangereux entre de mauvaises mains, ce qui, au final, mettrait à mal le cerveau positronique du logimec. Un logimec utilisant ce logipack ne pourra que mettre une personne en état d'hypnose. C'est son propriétaire qui donnera les ordres à la personne hypnotisée. Uniquement dans ce cas, l'assujettissement aux Trois Lois de la Robotique ne s'appliquera pas. Ce logipack possède d'autres limitations, techniques et légales :

- limitation du talent Hypnotisme : le sujet doit accepter de se laisser hypnotiser. Dans le cas contraire, la tentative échoue automatiquement (comme dans la réalité).

- possession légale limitée aux personnes travaillant dans le milieu médical.

- chaque séance d'hypnose commandée fait état d'un rapport d'activité (date, lieu, sujet, durée de la séance, ordres donnés, résultats) enregistré dans une mémoire protégée non réinscriptible. Ainsi, si une personne a été hypnotisée pour agir contre son gré et dépose une plainte, la justice pourra saisir les rapports et vérifier les conditions de la séance. S'il y a eu acte illégal de la part du propriétaire du logimec, celui-ci sera condamné, au minimum, pour « Détournement de la Volonté » (délict de classe 3).

Logipack Industrie : ce logipack professionnel assiste tout individu qui travaille sur les usines robotisées, sur l'étude de rentabilité d'une future production, sur les meilleurs choix de modes de fabrication ou d'étudier des technologies particulières, rares ou étrangères. Le logipack donne également accès au droit de la fabrication industrielle (normes, protection des droits,...). Enfin, il inclut une prise d'accès aux bases de données.

Logipack Juridictions & Coutumes : ce logipack renferme tout le droit impérial ainsi que la plupart des droits locaux, et il peut, à partir de l'analyse de coutumes locales, définir le droit (avec une certaine marge d'erreur) qui en découle.

Logipack Maintenance robotique : ce logipack est plus limité que le talent robotique. Il ne peut assister que dans le cas de la maintenance des robots, des machines robotisées et des objets de technologie NT6.

Logipack Marché : ce logipack peut aider son propriétaire à mieux connaître un marché de biens ou de services et à établir des analyses micro et macroéconomiques sur un marché

particulier. Par exemple, à partir d'une définition de tâche claire et précise, le propriétaire peut trouver les planètes dans son secteur galactique où il pourrait écouler 10 tonnes de Zuglucks, tout en limitant les frais de transport pour pouvoir se garder une marge bénéficiaire de 20% au minimum. Pour aider le robot dans cette tâche, ce logipack est doté d'une prise d'accès aux bases de données.

Logipack Médecine : ce logipack permet au robot de prodiguer tous les types de soins. Il incorpore des sondes d'analyse, des instruments chirurgicaux, des réserves de compresses, de catgut, des seringues, des produits médicaux (ne pas oublier de les recharger ou de les remplacer, la date de péremption dépassée) et un mini-autoclave de stérilisation. Un robot de quinze kilos équipé de ce logipack peut paraître bien lourd en comparaison du médibloc logimec de l'armure énergétique NT6. Considérez que ce dernier ne possède que le strict nécessaire pour stabiliser le blessé ou pour appliquer un seul soin médical important, alors le premier peut soigner plusieurs fois plusieurs patients.

Logipack Tactique (Pisteur) : ce logipack aide le robot à détecter et à poursuivre ce qui aura été préalablement défini par le propriétaire comme cible ou comme élément à détecter. Le plus encombrant dans ce logipack est la batterie de senseurs ultra perfectionnés longue distance que ne possèdent pas la plupart des autres logipacks (détecteur de collision, micro audio, senseur visuel basique,...). Il inclut des senseurs visuels longue portée VJ/IR/UV, des radars omnidirectionnels, un télémètre laser, des détecteurs de mouvement, de masse, de pression, des sondes d'analyse de milieu. Tous ces senseurs sont connectés à une interface interactive topographique et de géolocalisation : les informations recueillies sont synthétisées par le robot qui peut alors fournir le résultat au localisateur de contact de son propriétaire s'il est en réseau ou l'informer de toutes les anomalies en temps réel par voie audio.

Logipack Techniques de vente : ce logipack ne concerne pas la vente elle-même mais sa préparation. Ces tâches de mercatique vont de l'évaluation du produit à vendre au choix des points de vente. Par exemple, cela peut permettre de définir un plan d'action commerciale budgétisé (les 4 P : Produit, Prix, Promotion, Place [lieu de vente]) pour la vente

LISTE DES LOGIPACKS

Logipacks Basiques			
<i>Logipack</i>	<i>PS</i>	<i>Prix</i>	<i>Sprit</i>
Administration	1	8.500	1-2
Electronique NT4	1	6.000	-
Estimation	1	10.000	-
Hypnotisme	1	8.500	1-2
Informatique NT5	1	10.000	-
Langage E.T.	1	8.500	1-2
Maintenance robotique	1	12.500	-
Mécanique NT3	1	3.000	-
Médecine	2	16.000	-
Tactique	2	12.000	-

Logipacks Complexes			
<i>Logipack</i>	<i>PS</i>	<i>Prix</i>	<i>Sprit</i>
Chimie	2	20.000	1-2
Ecologie	2	20.000	1-2
Industrie	1	25.000	1-2
Interrogatoire	1	20.000	1-2
Juridictions Et Coutumes	1	20.000	1-2
Marché	1	25.000	1-2
Pharmacologie	2	20.000	1-2
Physique	1	30.000	1-2
Techniques de vente	1	25.000	1-2

Logipacks Divers							
<i>Logipack</i>	<i>PS</i>	<i>Prix</i>	<i>Sprit</i>	<i>Logipack</i>	<i>PS</i>	<i>Prix</i>	<i>Sprit</i>
Cocktails Et Apéritifs	1	5.000	-	Fabrication de faux documents	2	50.000+	-
Eco-Jardinage	2	10.000	-	Fabrication industrielle	3	40.000	-
Elevage animalier	1	10.000	-	Gastronomie	1	5.000	-
Entretien Et Restauration	1	3.000	-	Guidage	1	2.000	-
Exploitation agricole	1	8.000	-	Jeux de réflexion	1	2.000	-

de 10 tonnes de Zuglucks sur la planète Boralis Major. Pour contribuer à cette tâche, le logipack du robot est équipé d'une prise d'accès aux bases de données.

Autres Equipements

Ici sont décrit les principaux équipements pouvant équiper les minilogimecs, logimecs et drones. D'autres équipements peuvent très bien être inventés ou ajoutés par le Maître du Jeu. Mais le Meneur de Jeu ne doit pas oublier la règle des **1 PS = 1kg** pour calculer l'encombrement de cet équipement dans le logimec. Il faudra également ajouter au prix de l'équipement **20%**, pour le montage et l'adaptation du système de distribution énergétique.

Communicateur A Distance ComAD : cet équipement permet au logimec de contacter à partir de l'infocosme de proximité (vaisseau, planète,...) son propriétaire, tout individu ou tout service externe en rapport avec ses programmes. Par exemple, un adminicule pourra contacter grâce à son ComAD les services de police (arrestation, contrôle de dossiers personnels,...), les services de secours, des Fidèles Légistes, des Récupérateurs ou bien des témoins dans une affaire en jugement.

Prix : 2.000 crédits

PS : -

Communicateur Longue Distance ComLD : cette désignation regroupe tous les équipements de communication décrits dans les listes de matériels. Inclus dans le logimec et avec un appareil identique entre les mains du propriétaire, ce dernier peut communiquer et envoyer des ordres à distance.

Prix : Prix de l'appareil de communication + 20% crédits

PS : variable (1 minimum)

Générateur de champ conique d'intimité : cet équipement crée un cône d'intimité permettant à plusieurs personnes de discuter en toute tranquillité sans risquer d'être dérangé ou écouter (naturellement ou électroniquement). C'est un champ de force léger et opaque, d'1,75 mètres de diamètre à la base, qui confine tous les sons diffusés à l'intérieur et bloque les sons extérieurs. Mais il ne peut pas arrêter des objets ou des personnes qui voudraient le traverser. Un minilogimec pourvu d'un tel générateur est simplement appelé **Cône d'intimité**.

LOGICIELS MECANOÏDES CLASSIQUES D'EMPIRE GALACTIQUE

Logimec	Médecin	Pisteur	Hypnotiseur	Réparateur	Interprète
Sprit	3	3	2	3	2
Finition	Capoté	Capoté	Capoté	Brut	Capoté
Protection	-	Sécurité	-	-	-
Locomotion	Antigrav	Antigrav	Antigrav	Roues	Antigrav
Logipack	Médecine 3	Tactique 3	Hypnotisme 3	Mécanique 3 Electronique 3 Informatique 3	Langage E.T. 3
Equipement	-	ComAD	-	-	-
PS disponibles	2	2	3	1	3
Qualité Mécanique	6	12	6	6	6
Absorption	-	8	-	-	-
Prix (crédits)	25.000	25.000	25.000	25.000	25.000

Prix : 3.000 crédits

PS : 1

Interface de Contrôle de Fileurs ICF : Surtout utilisé par les forces armées et les forces de sécurité, cet équipement permet au robot de contrôler au maximum un nombre de fileurs égal à sa Qualité mécanique de base (6 maximum) et de rendre compte à son propriétaire de ses découvertes. La possession de cette technologie par une personne privée n'est pas interdite mais est cependant regardée avec suspicion par les forces de sécurité.

Prix : 5.000 crédits + 1.000 crédits/fileur supplémentaire contrôlé

PS : 1

Rack de 20 fileurs servo-optiques : c'est un compartiment contenant vingt fileurs servo-optiques, éjectés et récupérés par effet anti-grav. Ces fileurs, des robots capables d'effectuer des reconnaissances et des filatures, sont des petites cellules photosensibles volantes portées par des ailes tournantes et téléguidées soit par un opérateur, soit par un robot équipé d'une ICF.

Prix : 2.000 crédits + 10.000 crédits / fileur SO

PS : 1 / rack

Rack de 5 autofileurs : identique au précédent rack mais contenant cinq autofileurs. Ces fileurs, assez semblables aux précédents, sont capables de suivre à la trace une empreinte radioactive ou monochromatique préalablement disposée sur l'Être ou le véhicule cible.

Prix : 2.000 crédits + 50.000 crédits / autofileur

PS : 1 / rack

Enregistreur TriD : cet appareil fonctionne exactement comme un cube TriD. En fonction des senseurs du robot, le cube peut également enregistrer des fréquences lumineuses

et sonores invisibles et inaudibles aux sens humains et les retranscrire en éléments perceptibles par un être. L'enregistreur TriD équipe souvent les logimecs des équipes de reportage pres-syborgs.

Prix : 12.000 crédits

PS : 2

Lance-grappin : ce lance-grappin est identique à celui disponible pour les êtres vivants. Il est souvent utilisé comme moyen de sécurité par les logimecs qui travaillent dans l'espace.

Prix : 1.800 crédits

PS : -

Compartiment logistique : c'est un compartiment hermétique pouvant contenir 2 kg par PS utilisé.

Prix : 100 crédits

PS : 1

FICHE DE ROBOT

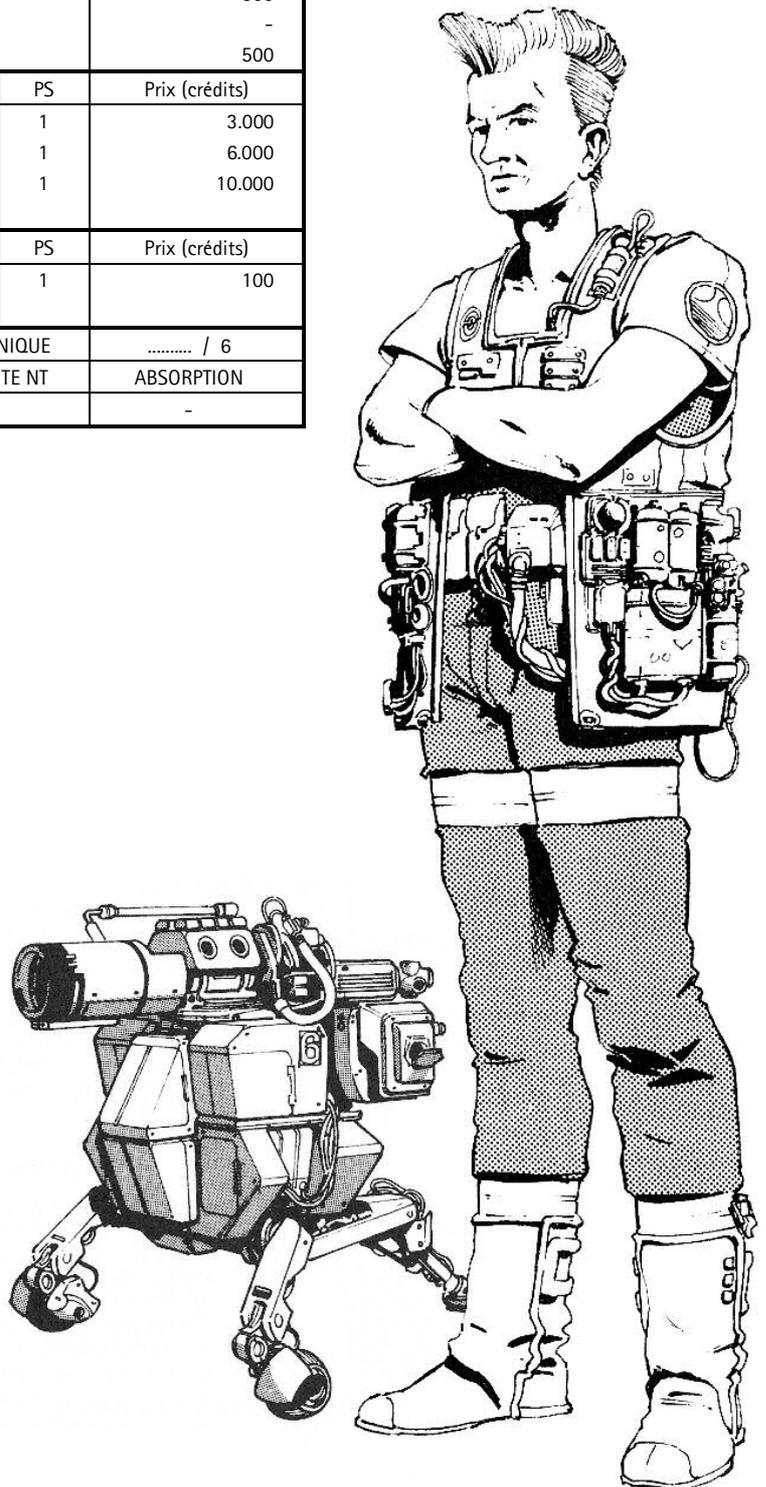
DESIGNATION :		CLASSE :	
PRIX TOTAL :		STATUT :	
PROPRIETAIRE :			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>			
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition			
Protection			
Mode de Locomotion			
LOGIPACK		Niveau	PS
AUTRES EQUIPEMENTS		PS	Prix (crédits)
MASSE :	VITESSE :	QUALITE MECANIQUE /
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	ABSORPTION
NOTES :			

Un coup de barre et ça repart...

DESIGNATION : L-TEK 744/R3		CLASSE : Logimec Réparateur		
PRIX TOTAL : 25.100 crédits		STATUT : Bien privé		
PROPRIETAIRE : Technicien Alain «Sugar» Bellosi				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)	
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	3	5.000	
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique	
<i>Basique</i>	<i>Oui</i>	<i>Non</i>	<i>Basique</i>	
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)	
Finition		Brut	500	
Protection		-	-	
Mode de Locomotion		Roues	500	
LOGIPACK		Niveau	PS	Prix (crédits)
Mécanique NT3		3	1	3.000
Electronique NT4		3	1	6.000
Informatique NT5		3	1	10.000
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
Compartment Logistique (2 kg)			1	100
MASSE : 15 kg	VITESSE : 60 km/h	QUALITE MECANIQUE	 / 6
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
		-		-

L-TEK 744/R3 est le logimec qui accompagne traditionnellement tous les tekno, les assistant dans toutes les réparations à faire. Peu onéreux, rapide, compétent, il supporte néanmoins assez mal les mondes de basse technologie où ses organes non protégés seront mis à mal et sa mobilité réduite.

Il reste à ce modèle peu de volume disponible pour ajouter de nouvelles améliorations à part le perfectionnement des logipacks actuellement en dotation. Grâce à son talent en Robotique, «Sugar» en a profité pour améliorer son logimec réparateur en lui rajoutant un compartiment logistique lui permettant de ranger ses propres outils, quelques pièces détachées ou son casse-croûte.



Asphodèle plant 571. Ajouter 20 cl d'eau, 3 mg de phosphate

Ce type de minilogimec est couramment employé dans les serres hydroponiques, lâché par centaines dans les grandes exploitations agricoles à ciel ouvert ou solitaire à s'occuper de la plante verte de votre salon.

Sa programmation limitée ne lui permet d'assister les êtres vivants que pour une seule espèce de plante (monoculture). Ses sens sont limités, il est toujours concentré sur sa tâche.

DESIGNATION : ML-CA 7225/43B2		CLASSE : Minilogimec de Contrôle Agricole	
PRIX TOTAL : 17.000 crédits		STATUT : Equipement Guildien Tekno	
PROPRIETAIRE : Ingénieur Anne Lo, Département Ecologie			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>		3	5.000
Interface analytique <i>Basique</i>	Interface de manœuvre <i>Oui</i>	Interface de service <i>Non</i>	Interface dialectique <i>Basique</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition		Capoté	1.000
Protection		-	-
Mode de Locomotion		Antigrav	3.000
LOGIPACK		Niveau	PS
Exploitation agricole		3	1
AUTRES EQUIPEMENTS		PS	Prix (crédits)
MASSE : 5 kg		VITESSE : 30 km/h	QUALITE MECANIQUE
PROTECTION		INVULNERABILITE NT / 6
		-	ABSORPTION
			8



Les réceptions de l'ambassadeur sont toujours les meilleures !

DESIGNATION : L-ATD 910		CLASSE : Logimec d'Accueil et de Traduction		
PRIX TOTAL : 99.000 crédits		STATUT : Bien public		
PROPRIETAIRE : Ambassade Impériale de Tréfolia, Diomède				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)	
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	2	12.500	
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique	
<i>Moyenne</i>	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Développée</i>	
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)	
Finition		Luxe	3.000	
Protection		Sécurité	2.000	
Mode de Locomotion		Antigrav	3.000	
LOGIPACK		Niveau	PS	Prix (crédits)
Administration		3	1	8.500
Langage E.T.		6	1	68.000
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
ComAD			-	2.000
MASSE : 15 kg	VITESSE : 30 km/h	QUALITE MECANIQUE	 / 12
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
		NT1, NT2		15

L-ATD 910 est le modèle haut de gamme des logimecs traducteurs. De facture ostensiblement luxueuse, de facture solide, doté du meilleur logipack de compréhension des langages exo-tiques disponible sur le marché, il est également capable de gérer et de suivre l'agenda des activités de son propriétaire, de contrôler les identités, de recevoir et d'envoyer des documents administratifs et d'appeler les invités, les clients, les prestataires de services, comme les forces de sécurité locales ou planétaires par l'intermédiaire de la Toile de proximité.

C'est pour ces raisons que le L-ATD 910 se rencontre toujours au service de personnalités politiques, de diplomates et de cadres supérieurs commerciaux.



Gazon Béni dans le jardin d'Eden

DESIGNATION : L-ECO 2124/4B		CLASSE : Logimec Entretien des Espaces verts	
PRIX TOTAL : 18.000 crédits		STATUT : Bien public	
PROPRIETAIRE : Ambassade Impériale de Tréfolia, Diomède			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	3	5.000
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
<i>Basique</i>	<i>Oui</i>	<i>Non</i>	<i>Basique</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition		Brut	500
Protection		-	-
Mode de Locomotion		Roues	500
LOGIPACK		Niveau	PS
Eco-Jardinage		3	2
			Prix (crédits)
AUTRES EQUIPEMENTS			PS
ComAD			-
			2.000
MASSE : 15 kg	VITESSE : 60 km/h	QUALITE MECANIQUE	
	 / 6	
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	
		ABSORPTION	
		-	

Le L-ECO 2124/4B est couramment employé dans l'entretien des espaces verts, publics comme privés. Sous son aspect plutôt basique, ce logimec est le parfait petit assistant des jardiniers et des passionnés aux mains vertes. Il est équipé de divers outils allant de la tondeuse à gazon aux petits ciseaux utilisés pour le soin des bonsaïs.

Ses tâches journalières, à l'intérieur du jardin qu'il connaît parfaitement, peuvent être programmées à l'avance et envoyées par la Toile de proximité par son maître. Il peut diagnostiquer l'état de santé de toutes les plantes et du sol du jardin, puis transmettre son rapport par la voix ou par l'intermédiaire de son communicateur à distance à son maître. Il pourra ensuite, sur ordre direct, ou sur programmation, donner l'eau, les apports minéraux et organiques nécessaires aux besoins de la plante.



N'oubliez pas le guide !

DESIGNATION : ML-G 225 48/AA		CLASSE : Minilogimec Guide	
PRIX TOTAL : 11.000 crédits		STATUT : Equipement commercial	
PROPRIETAIRE : Transgalactique édénienne, Vaisseau Lehouine Galactique NSM Esperanza			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	3	5.000
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
<i>Basique</i>	<i>Oui</i>	<i>Non</i>	<i>Basique</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition	Capoté		1.000
Protection	-		-
Mode de Locomotion	Antigrav		3.000
LOGIPACK		Niveau	PS
Guidage (VLG Esperanza)		3	1
AUTRES EQUIPEMENTS			PS
			Prix (crédits)
MASSE : 5 kg	VITESSE : 30 km/h	QUALITE MECANIQUE / 6
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	ABSORPTION
		-	8

Dans tous les lieux NT6, le citoyen impérial trouvera toujours ces minilogimecs au cours de ses voyages pour l'aider à s'orienter ou pour trouver un bon restaurant.

Chaque minilogimec guide est assigné à un secteur géographique précis et limité (ville, astroport, station spatiale, vaisseau Lehouine). Il est incapable de renseigner les êtres vivants sur ce qu'il y a au-delà de cette zone, ni les y accompagner. De plus, il ne peut pas non plus leur fournir des services (appeler un hôtel pour faire une réservation par exemple).

Cependant sa banque de donnée interne, programmée lors de l'achat et facilement réactualisée par un technicien en robotique, contient la topographie précise des lieux et les adresses des services publics (points d'information, bornes d'accès à la Toile, stations de transports en commun, stations de taxibulles, balise diplomatique, services de Police, services médicaux, antennes des guildes, ...) des sociétés commerciales privées (entreprises, restaurants, commerces, hôtels,...) et des établissements ludiques et culturels (temples, Omnistade olympique, musées, maisons des plaisirs, ...) sur son secteur.



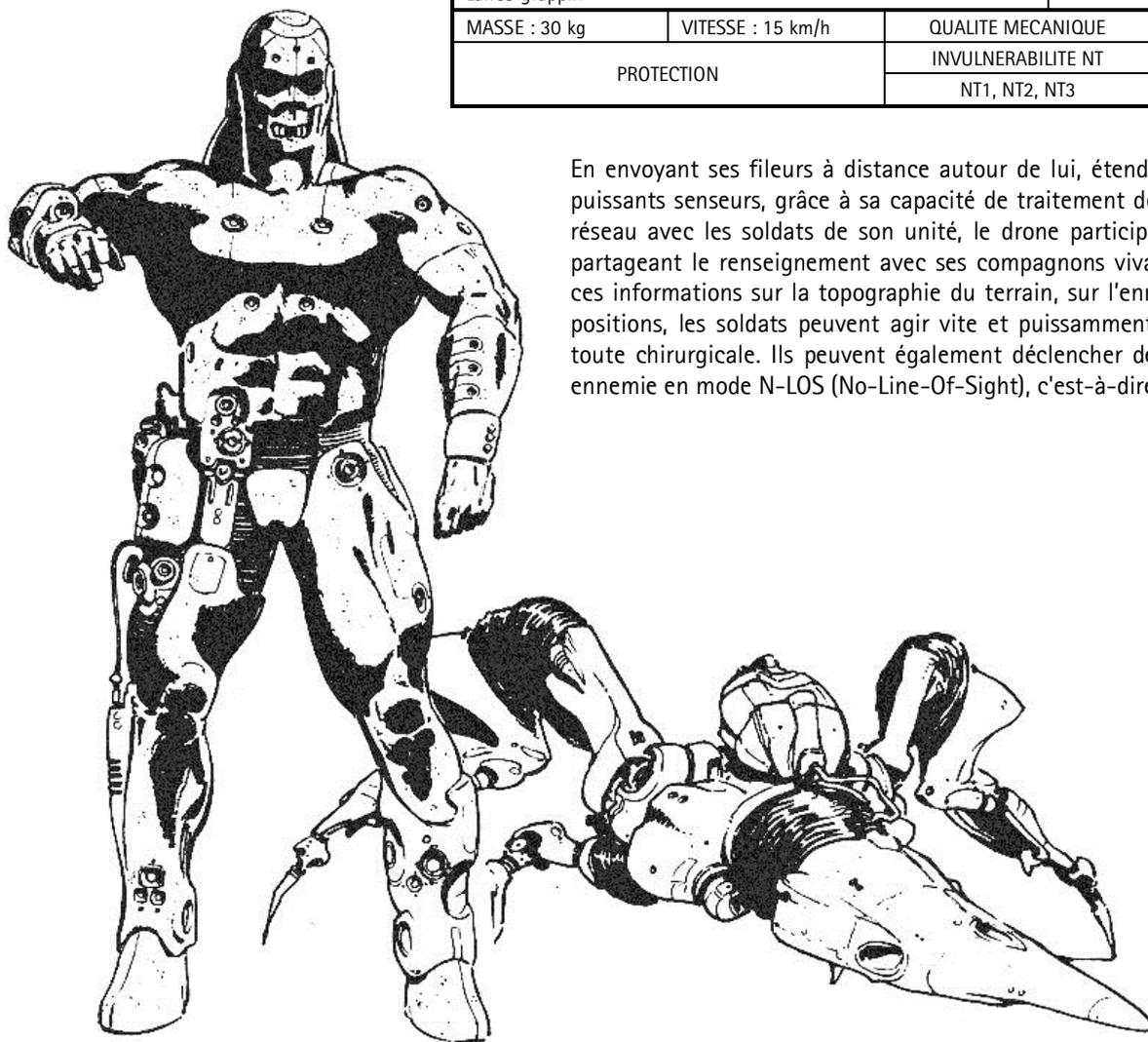
Cinq personnels hostiles en embuscade.

Armement NT4.

Position Golf Zéro Niner.

Les drones de reconnaissance, comme le DR-4482/LS, sont au cœur du Système Infocentré de Combat et de Commandement de toute unité militaire numérisée moderne en action. Dans le cadre de la stratégie de la Numérisation de l'Espace de Bataille (NEB), l'Armée organise un maillage informatique du champs de bataille afin de réduire le cycle DA-DA (Détection-Analyse-Décision-Action) au combat. Chaque unité combattante possède sa propre Bulle Opérationnelle Tactique (BOT), un mini-infocosme de proximité tactique mobile au sein d'une infosphère plus vaste, la Bulle Opérationnelle Aéroterrestre Globale (BOA Globale) de la taille du théâtre d'opération.

DESIGNATION : DR-4482/LS		CLASSE : Drone de Reconnaissance	
PRIX TOTAL : 374.700 crédits		STATUT : Equipement militaire	
PROPRIETAIRE : III ^{ème} Légion Scorpionaute, Armée			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	2	12.500
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
<i>Moyenne</i>	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Développée</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition	Capoté		1.000
Protection	Blindé		5.000
Mode de Locomotion	Membres articulés inductifs		2.000
LOGIPACK		Niveau	PS
Tactique		6	2
			96.000
AUTRES EQUIPEMENTS		PS	Prix (crédits)
Communicateur planétaire à neutrinos		1	24.000
Communicateur interplanétaire NT5		1	8.400
Interface de contrôle de fileurs (6 maximum)		1	10.000
Rack de 20 fileurs servo-optiques		1	202.000
Enregistreur TriD		2	12.000
Lance-grappin		-	1.800
MASSE : 30 kg	VITESSE : 15 km/h	QUALITE MECANIQUE	
	 / 18	
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	
		NT1, NT2, NT3	
		ABSORPTION	
		20	



En envoyant ses fileurs à distance autour de lui, étendant la portée de ses puissants senseurs, grâce à sa capacité de traitement de l'information et en réseau avec les soldats de son unité, le drone participe à cette bulle BOT, partageant le renseignement avec ses compagnons vivants. Forts de toutes ces informations sur la topographie du terrain, sur l'ennemi, sa force et ses positions, les soldats peuvent agir vite et puissamment avec une précision toute chirurgicale. Ils peuvent également déclencher des tirs sur une unité ennemie en mode N-LOS (No-Line-Of-Sight), c'est-à-dire «hors-la-vue».

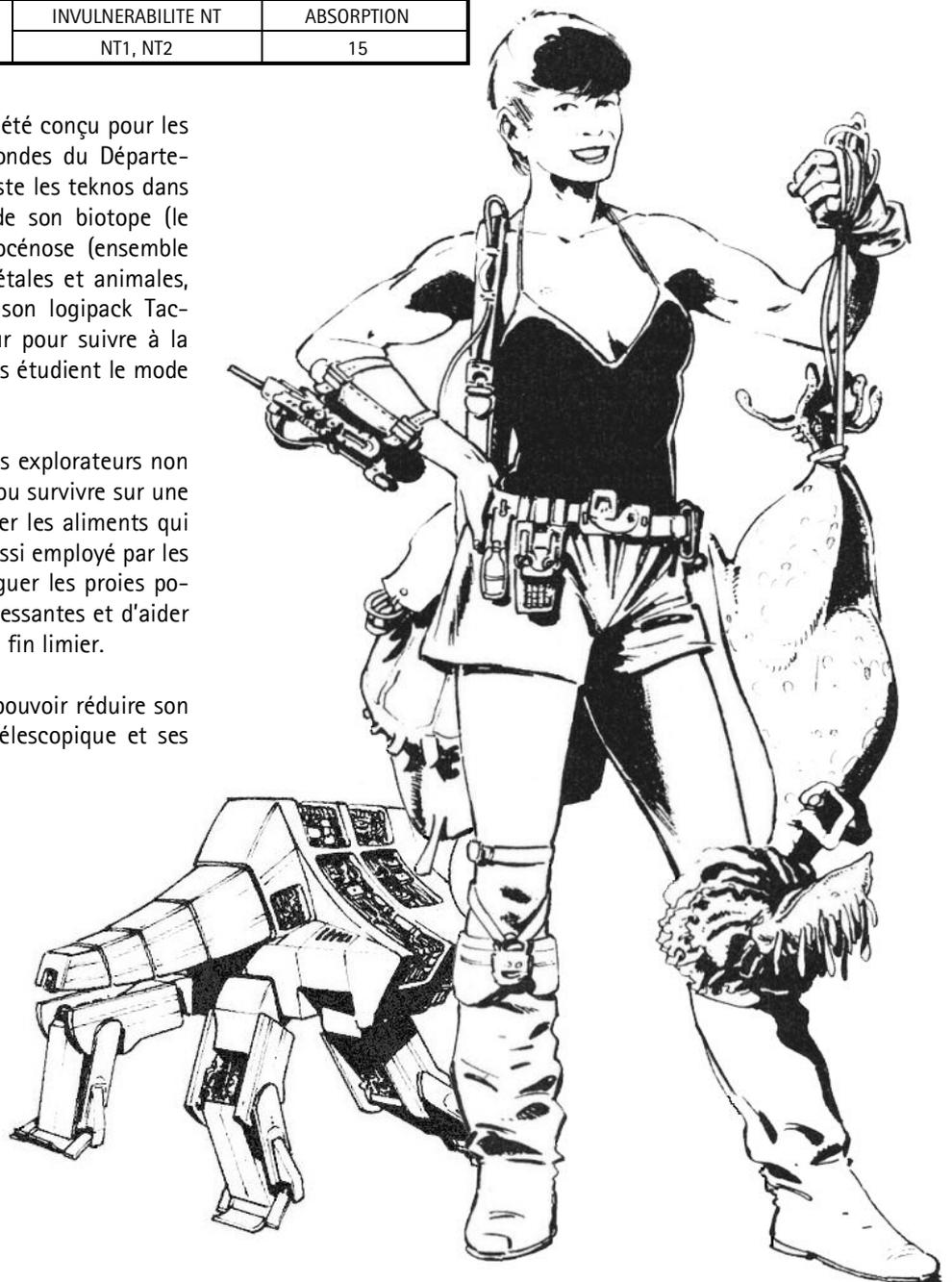
Un chasseur sachant chasser sait chasser sans son logichien

DESIGNATION : L-EX 101/R2		CLASSE : Logimec d'Exploration	
PRIX TOTAL : 49.000 crédits		STATUT : Bien privé	
PROPRIETAIRE : Peggy Meyer (Indépendante)			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	2	12.500
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
<i>Moyenne</i>	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Développée</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition		Capoté	1.000
Protection		Sécurité	2.000
Mode de Locomotion		Membres articulés	1.500
LOGIPACK		Niveau	PS
Ecologie		3	2
Tactique		3	2
AUTRES EQUIPEMENTS		PS	Prix (crédits)
MASSE : 15 kg		VITESSE : 15 km/h	QUALITE MECANIQUE
PROTECTION		INVULNERABILITE NT / 12
		NT1, NT2	ABSORPTION
			15

Le logimec L-EX 101/R2 a initialement été conçu pour les équipes d'exploration de nouveaux mondes du Département Ecologie de la Loge Tekno. Il assiste les tekno dans l'étude de l'écosystème, c'est-à-dire de son biotope (le milieu physico-chimique) et de sa biocénose (ensemble d'êtres vivants de toutes espèces, végétales et animales, coexistant dans le biotope). Grâce à son logipack Tactique, le logimec peut servir de pisteur pour suivre à la trace une espèce précise dont les tekno étudient le mode de vie.

Ce logimec est également utilisé par les explorateurs non professionnels et les colons pour vivre ou survivre sur une nouvelle planète, en les aidant à trouver les aliments qui leur seront comestibles. Ce robot est aussi employé par les chasseurs, car il est capable de cataloguer les proies potentielles, de sélectionner les plus intéressantes et d'aider à leur pourchasse grâce à ses talents de fin limier.

Enfin, ce logimec a la particularité de pouvoir réduire son volume de stockage grâce à sa tête télescopique et ses membres repliables.



Que ça reste entre nous !

DESIGNATION : ML-CI 329/95B		CLASSE : Minilogimec Cône d'Intimité	
PRIX TOTAL : 12.000 crédits		STATUT : Equipement commercial	
PROPRIETAIRE : Station orbitale Ludio SI001			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	3	5.000
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
<i>Basique</i>	<i>Oui</i>	<i>Non</i>	<i>Basique</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition		Capoté	1.000
Protection		-	-
Mode de Locomotion		Antigrav	3.000
LOGIPACK		Niveau	PS
			Prix (crédits)
AUTRES EQUIPEMENTS		PS	Prix (crédits)
Générateur de champ conique d'intimité		1	3.000
MASSE : 5 kg	VITESSE : 30 km/h	QUALITE MECANIQUE / 6
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	ABSORPTION
		-	8

Ce logimec, plus communément appelé *Cône d'intimité*, vagabonde dans tous les secteurs NT6, en se mettant au service de toute personne qui lui demande. Les couples légitimes comme illégitimes, les hommes d'affaires et les comploteurs affectionnent son utilisation pour converser en toute tranquillité.

Grâce à son générateur de champs, le mini-logimec protège la conversation de ses utilisateurs occasionnels contre les écoutes naturelles et électroniques. Si ce champ n'est pas complètement opaque (trahissant ainsi à la vue de tous les actes privés qui se voudraient trop «intimes»), il ne permet pas toutefois de suivre la conversion de l'extérieur en lisant sur les lèvres des interlocuteurs.

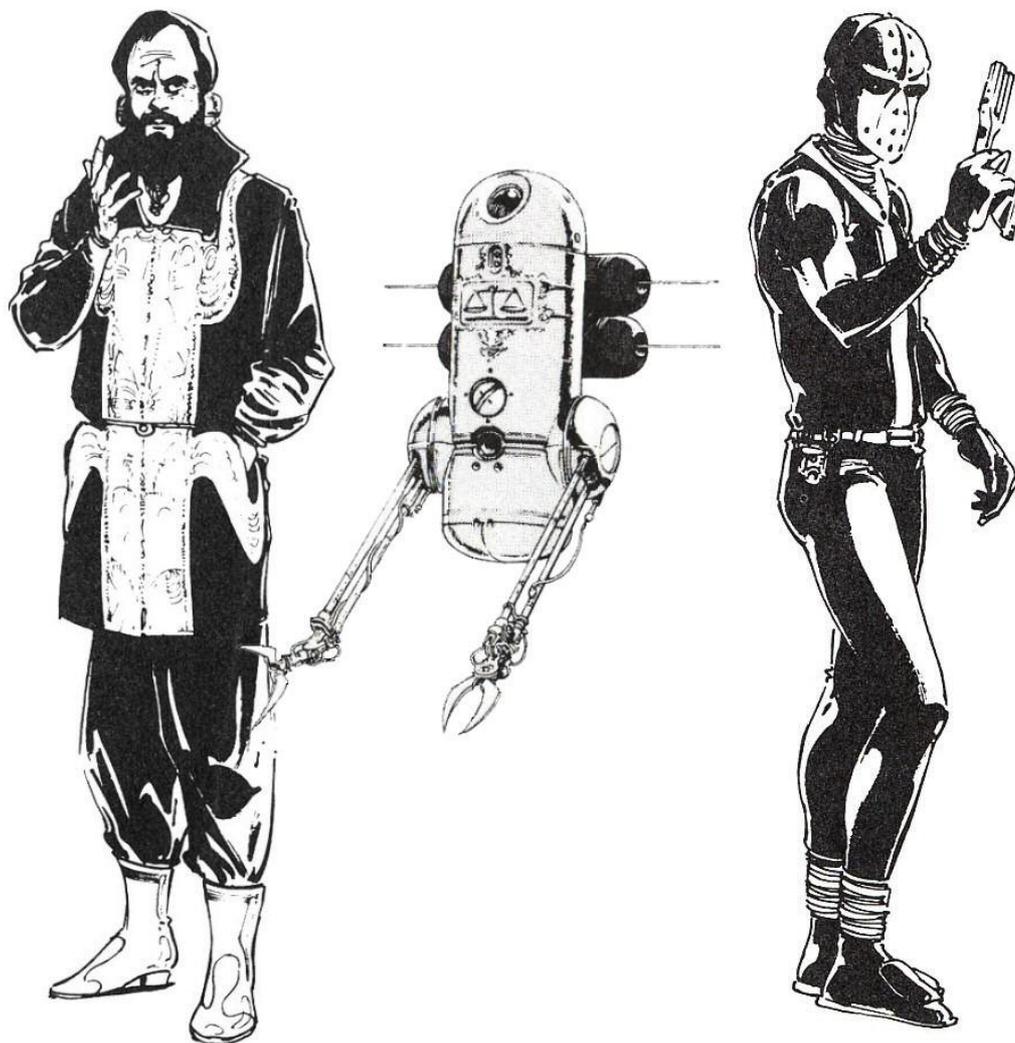


Vous avez droit à une sanction de type 12, « Confiscation totale des biens »

DESIGNATION : AD 43 729 021/12		CLASSE : Adminicule Auxiliaire de Justice	
PRIX TOTAL : 113.000 crédits		STATUT : Bien public	
PROPRIETAIRE : Département Impérial de Justice			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques	<i>Sprit</i>	2	12.500
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service	Interface dialectique
<i>Moyenne</i>	<i>Oui</i>	<i>Oui</i>	<i>Développée</i>
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Finition	Capoté		3.000
Protection	Sécurité		2.000
Mode de Locomotion	Antigrav amélioré		10.000
LOGIPACK		Niveau	PS
			Prix (crédits)
Administration	4	1	17.000
Interrogatoire	3	1	20.000
Juridictions Et Coutumes	4	1	40.000
Langage E.T.	3	1	8.500
AUTRES EQUIPEMENTS		PS	Prix (crédits)
ComAD		-	2.000
MASSE : 15 kg	VITESSE : 120 km/h	QUALITE MECANIQUE / 12
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	ABSORPTION
		NT1, NT2	15

A la fois huissier, greffier, expert et juge, l'adminicule représente partout la Justice impériale. Ces robots de justice sont le bras armé d'Admin III. Dans les contrées à forte densité d'infraction, on les rencontre à intervalles réguliers. Dans les grands centres, des adminicules mobiles sillonnent les allées et avenues afin de faire face aux urgences légales.

On peut les héler à n'importe quel carrefour, ou les appeler par la Toile de proximité, et leur vitesse est le gage concret d'une justice efficace et rapide. Il suffit, suprême simplicité, d'introduire le petit doigt dans les rouages de la machine judiciaire et d'expliquer la situation. Ou, si l'on a eu le loisir de prendre conseil d'un légiste, de glisser une carte contenant les attendues de l'espèce contresignée par les autorités policières locales. Selon l'importance du dossier le coût du dépôt sera plus ou moins élevé mais est toujours intégralement remboursé dès que la sentence est exécutée.



LA CREATION D'UN ANTHROPOMEC

Certes, Votre Majesté, l'argumentation de mon estimé confrère de la

Hanse des marchands est très convaincante, mais n'oubliez pas que

les émeutes déclenchées par l'existence des robots humanoïdes ont

autant pour origine l'impression que ces machines volaient le travail

des hommes que le désarroi envers ces caricatures d'humains.

Harlong, Grand Prêtre des Fils de l'Homme. Réunion du Conseil

Suprême pour l'autorisation de la conception des anthropomecs, 9348

Conséquence de la catastrophe sociale provoquée par l'existence des IAs et des robots humanoïdes, la reproduction de la forme humaine pour les robots, redevenus de simples outils, fut interdite pendant longtemps. Cependant la Hanse des Marchands fit un lobbying auprès des différents Empereurs pour autoriser la fabrication d'un nouveau type de robot mieux adapté aux relations avec ses clients. En effet, les robots contemporains étaient limités dans leur compréhension des désirs des êtres vivants. Quel que soit leur niveau de circuit logique, ils ne pouvaient que comprendre des ordres clairement et rationnellement formulés et étaient incapables de comprendre les demandes contenant des connotations émotionnelles et d'y répondre convenablement. Un logimec réparateur peut vous répondre « données insuffisantes ». Un robot dédié à l'accueil des clients ne le peut pas. Pendant des siècles, cette question divisait régulièrement les membres du Conseil Suprême, jusqu'à ce que Sa Majesté Aghnar le Premier décide de trancher définitivement la question. Par l'Ordonnance impériale d'exception de 9348, l'Empereur accorda son autorisation pour la fabrication et la vente d'anthropomecs qui seraient cependant limités en capacité comme d'aspect. L'autorisation de vente dans tout l'Empire fût accordée après que l'évaluation des anthropomecs sur une planète test se soit avérée concluante et sans danger pour la sécurité impériale.

Les anthropomecs, abrégé d'anthropomorphes mécanoïdes, sont disponibles sous deux formes. Les andromecs possè-

dent l'apparence masculine et les gynémecs l'apparence féminine. Ces deux termes sont peu usités à part en usine. Ils reçoivent habituellement une désignation plus en accord avec leur fonction. Par exemple, les gynémecs utilisés pour l'accueil des clients sont appelés hôtesse-robots. Malgré une apparence proche de celle des êtres humains, certains de leurs attributs les rendent immédiatement identifiables comme robot. Leur forme humanoïde est incomplète et leur possibilité de déplacement limité. Les anthropomecs sont également restreints à un seul talent parmi une très petite liste de logipacks disponibles, les rendant outrancièrement spécialisés. Ils ne peuvent pas non plus accéder directement aux infocosmes, ils doivent le faire à partir d'un terminal. Autre modification dérivée des tabous impériaux concernant les robots humanoïdes, une

« quatrième loi » de la robotique a été insérée dans leur cerveau positronique qui leur interdit d'être utilisés comme jouets sexuels. Enfin, tous les anthropomecs parlent uniquement l'univerlang, le logipack Langage ET leur est interdit afin d'empêcher qu'ils puissent être considérés comme des êtres vivants par des Exotiques.

Toutes ces exigences ont été imposées par le pouvoir impérial pour que ces robots soient jugés inférieurs par les citoyens. Toutefois, les anthropomecs reçoivent tous un circuit logique adapté aux relations avec les êtres vivants grâce à l'ajout de nouveaux sous-programmes : capacité d'identification des êtres vivants, communication conviviale, interactivité étendue, lecture de la communication non-verbale du visage. Ce sont principalement ces caractéristiques qui les différencient des unités mécanoïdes (logimec, Navimec, formec) considérés comme de simples outils intelligents.

Masse

Tous les anthropomecs pèsent 50 kg, quelque soit le type de finition, et ne possède un volume suffisant que pour un seul logipack.

Masse : 50kg pour 1 PS

Sprit

Les anthropomecs sont équipés d'une version spéciale du niveau 2. Le Sprit de leur cerveau positronique est désigné niveau 2.5.

Prix : 30.000 crédits pour un Sprit niveau 2.5

DESIGNATION :		CLASSE :	
PRIX TOTAL :		STATUT :	
PROPRIETAIRE :			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques		2.5	30.000
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Equipements structurels		-	20.000
Finition	
Mode de Locomotion		Antigrav Limité	5.000
LOGIPACK		Niveau	PS
.....		1
MASSE : 50 kg	VITESSE : 5 km/h	QUALITE MECANIQUE	
PROTECTION	 /	
		INVULNERABILITE NT	ABSORPTION
		-
NOTES :			

Equipements structurels

Cette dénomination désigne l'ensemble des éléments internes nécessaires au bon fonctionnement du robot : endosquelette, capteurs dédiés aux cinq sens, actionneurs et manipulateurs de précision, ... Ces actionneurs permettent au robot de transport des charges, leur Force étant égale à leur Qualité Mécanique. Enfin, Les équipements sont plus ou moins tous standardisés et coûtent donc le même prix.

Force = Qualité Mécanique

Prix : 20.000 crédits

Finition

Deux types de finitions de peau (texture, résistance) sont disponibles pour le client. La finition métallique en plasti-chrome donne au robot une apparence artificielle évidente mais solide tandis que la finition plasti-organique offre une peau souple, cependant plus fragile, proche en qualité de celle des humains, (excepté qu'elle reste à température ambiante). Les deux finitions sont proposées avec plusieurs coloris et en version luxe.

Prix : 10.000 crédits pour la finition métallique (absorption : 8 points)

Prix : 20.000 crédits pour la finition métallique de luxe (absorption : 8 points)

Prix : 15.000 crédits pour la finition organique

Prix : 25.000 crédits pour la finition organique de luxe

Locomotion

Les anthropomecs sont équipés du même système antigrav que celui qui équipe les logimecs. Toutefois, la masse du robot étant supérieure à celle d'un logimec, ses performances finales sont plus faibles.

Vitesse maximale : 5km/h

Prix : 5.000 crédits

Logipacks

Les logipacks pour anthropomecs sont sensiblement les mêmes que ceux des logimecs, exceptés que le choix est plus réduit pour ces premiers, qu'ils ne possèdent pas d'équipements internes inclus (devant donc utiliser les mêmes ustensiles et outils que les êtres vivants) et qu'ils sont interdits de programme d'un niveau supérieur à 3.

Prix : suivant le logipack

Programme niveau 1 : prix x 0,25

Programme niveau 2 : prix x 0,5

Programme niveau 3 : prix x 1

LOGIPACK	PS	Prix	Désignation du bot
Accueil commercial	1	7.000	Hôte/Hôtesse robot
Administration	1	8.500	Fonctionnaire robot
Cocktails Et Apéritifs	1	5.000	Serveur/Serveuse robot
Entretien Et Restauration	1	3.000	Robot de ménage
Gastronomie	1	5.000	Cuisinier/Cuisinière robot
Guidage	1	2.000	Guide robot

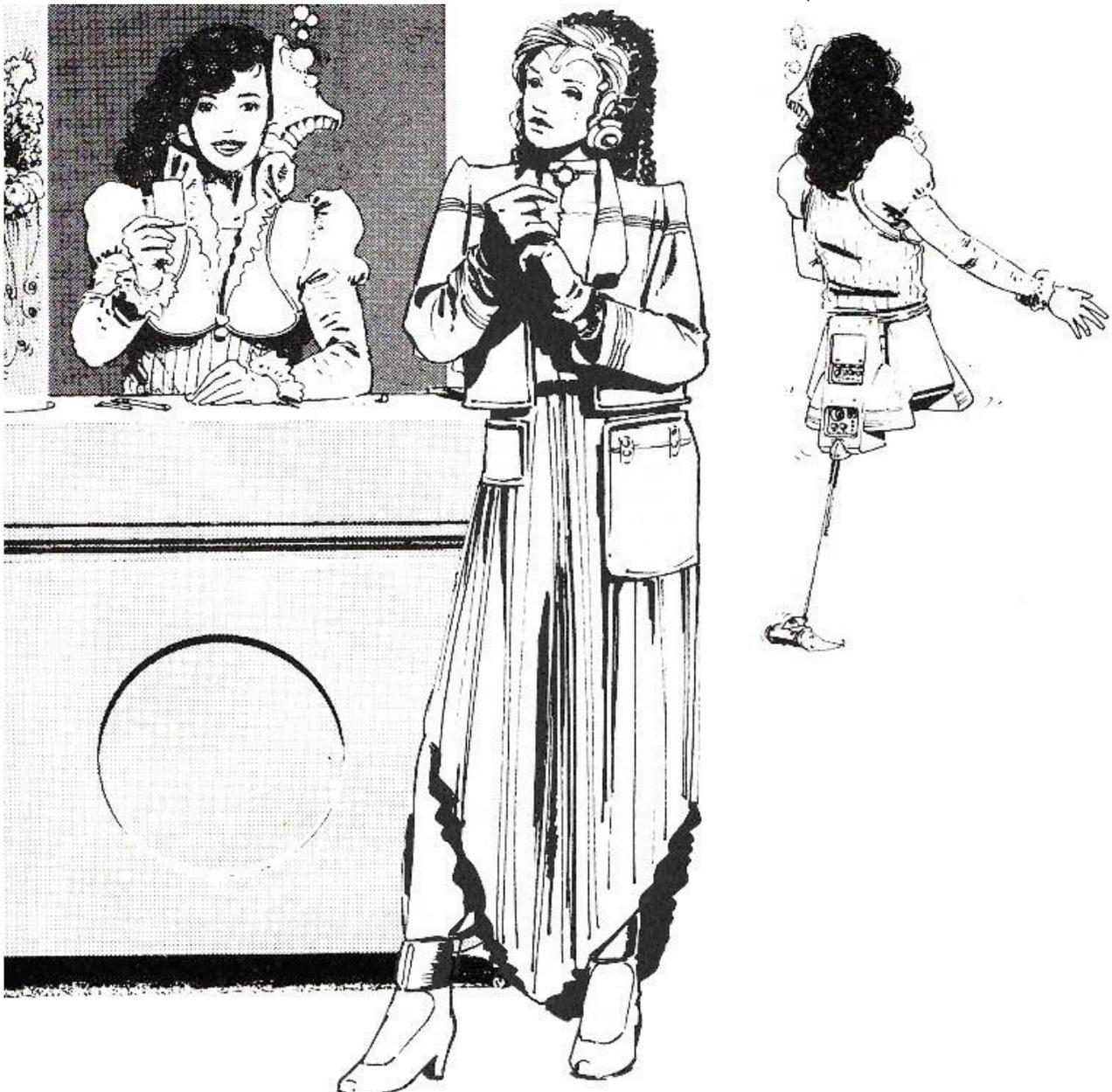
Bonjour Madame. Avez vous pris rendez-vous ?

DESIGNATION : H. Dana 65/74 GB		CLASSE : Hôtesse Robot	
PRIX TOTAL : 87.000 crédits		STATUT : Equipement commercial	
PROPRIETAIRE : Institut Delany, Babel 17			
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau	Prix (crédits)
Circuits Logiques		2.5	30.000
COMPOSANTS		Type	Prix (crédits)
Equipements structurels		-	20.000
Finition		Plasto-organique de luxe	25.000
Mode de Locomotion		Antigrav Limité	5.000
LOGIPACK		Niveau	PS
Accueil commercial		3	1
MASSE : 50 kg	VITESSE : 5 km/h	QUALITE MECANIQUE	
PROTECTION		INVULNERABILITE NT	ABSORPTION
		-	-

La gynémec H. Dana 65/74 est un modèle d'hôtesse robot couramment employé par les plus grandes corporations galactiques pour l'accueil des visiteurs.

Accueillir, proposer un café télésien, réceptionner les appels, prendre rendez-vous pour son propriétaire, présenter aux clients potentiels les prestations de sa société, voici ce que peut faire H/ Dana.

Ce type de robot, au contraire des logimecs, possède la capacité de reconnaissance faciale toutes espèces en exploitant soit ses propres bases de données mises à jour par les techniciens soit en consultant l'ordinateur sa société par connexion externe. L'accueil peut alors être personnalisé en fonction du statut déclaré de client, employé, actionnaire, ...



LES FORMECS

Ô Esprit de l'Être Supérieur, protège nous de la fureur des Berserkers !

Inscription anonyme trouvée dans les ruines d'un Temple Karia sur Ichor Prime.

Ces machines furent décisives pour la survie puis la victoire de l'empire contre la rébellion dirigée par les Karias. Mais nous n'avions jamais imaginé, même dans nos pires cauchemars, que la redoutable efficacité de la programmation des armecs lâchés sur les arrières ennemis, conjuguée à la résistance de leur plasti-blindage laminé et à leur immense puissance de combat, provoquerait ces effroyables destructions sans commune mesure avec tout ce que nous connaissons, aussi bien contre les infrastructures ennemies que contre les populations.

Colonel Guillaume Mandella. La Paix à jamais.

Au 116^{ème} siècle, les formecs, ou Force Mécanoïde, sont des robots d'une masse d'une tonne, dotés d'un cerveau positronique et capables de multiples tâches aussi bien civiles, leur principale utilisation aujourd'hui, que militaires. A l'origine, ce sont des armes de guerre nées au 95^{ème} siècle, à l'époque de la Deuxième Guerre Interstellaire ⁽¹⁾, plus connue sous le nom des Révoltes Karias. L'Empire déliquescant et ses troupes démotivées, mal entraînées et soudoyant habituellement leurs chefs pour éviter les corvées, ne faisaient que reculer devant les vagues continues de cénobites fanatisés par le mythe du Sur-Être. Pour sauver l'Empire en danger de mort, de nouveaux chefs issus des Guildes furent désignés. Ils se mirent d'accord sur de nouveaux programmes pour reconstruire la force impériale et la moderniser dans le but d'obtenir la victoire finale contre leurs ennemis. Parmi ces programmes on trouve :

- la conception des Monstronefs, des vaisseaux Lehouine capables de projeter plusieurs corps expéditionnaires et des flottes entières de Varlets,
- le Cassemonde, qui sera utilisé en opération à la fin de la guerre pour détruire la planète citadelle de Massada et ses installations souterraines fortifiées, le dernier refuge des rebelles, qui n'aurait pu être prise qu'en subissant des pertes incalculables en hommes et matériels,

- le programme FAMAS : Fantassin Autonome Mobile pour Action Stratégique. L'objectif de ce programme était de concevoir des robots de combat blindés et puissamment armés. Ce seront les armecs ou Armements Mécanoïdes.

L'armec est le résultat de la fusion du logimec (pour le cerveau positronique et ses logiciels), de l'exomec, Exosquelette Mécanoïde (simple outil robotisé sans circuit logique, utilisé pour tous les travaux manuels nécessitant la force comme la manutention ou la construction) et, plus tard pour les armecs de deuxième génération, de la combinaison blindée antigrav (pilotage et mobilité accrue par incorporation d'un système de déplacement antigrav).

L'ère des Berserkers

Le programme FAMAS donna naissance à une première génération d'armecs. Lancés en territoire ennemi, ils avaient pour mission de désorganiser les arrières ennemis, détruire les bases et les astroports, harceler les concentrations de troupe. Mais leur programmation simpliste, l'absence des Trois Lois implantées dans leur cerveau rudimentaire, leur puissance offensive et leur méticulosité à toujours suivre le schéma de combat Distance-Contact-Corps-à-Corps eurent des effets non escomptés qui continuent de glacer les sangs quand on évoque le sujet

encore aujourd'hui. Ils furent des plus efficaces, trop même.

Sans peur, comme s'ils étaient sous l'emprise d'une fureur inhumaine et protégé par leur puissant blindage, ils se rapprochaient inlassablement pendant les combats de leurs cibles, terminant toujours le combat au corps à corps, en broyant les chairs, les os, les cuirasses chitineuses et les armures, inondant le champs de bataille du sang des êtres vivants. Et comme les forces ennemies se mêlaient aux populations civiles, ce qui devait être des opérations chirurgicales devinrent de véritables holocaustes. Leur implacable programmation les rendait insensibles à la miséricorde.

Quand les forces impériales, lors de la contre-offensive, récupérèrent les derniers armecs de première génération encore intacts, ils les trouvèrent tous souillés du sang et des viscères pourrissantes de leurs innombrables victimes. Les autres avaient soit été détruit (avec beaucoup de moyens et de difficultés) soit avaient été endommagés et s'étaient autodétruits en faisant exploser leur réacteur nucléaire à fission (causant de ce fait encore plus de dommages). A cause de cette brutalité furieuse, les rebelles surnommèrent ces armecs les Berserkers.

L'ère des Chevaliers d'Acier

Pour l'Empire, si stratégiquement ces opérations furent un succès, politiquement ce fut désastreux. Le traumatisme était unanimement partagé par les citoyens impériaux à l'abri et les survivants des populations « libérées ». Pour mettre fin à l'ère des Berserkers de cette guerre, la Loge Tekno tenta de développer des circuits logiques discriminants perfectionnés capables de faire la différence entre un objectif militaire et un objectif civil. Cependant, les essais se concluaient très rapidement et invariablement par le blocage définitif du cerveau positronique de l'armec. Ce type de cerveau était incapable de supporter les conflits d'identification en temps de guerre, entre civils, civils armés, militaires armés ou non, personnels menaçants, installations camouflées en équipement civil, etc....

(1) : La Première Guerre Interstellaire est menée par Zarouh Khan contre la Confédération Interstellaire. Elle se termine avec la naissance de l'Empire Galactique et la chute de la Confédération. La Troisième Guerre Interstellaire est le conflit déclenché par Paul l'Immuable _____ se termine près de cinq siècles plus tard.

La Guilde Navyborg proposa une alternative qui fut acceptée, même si cela entraînait inévitablement un changement dans la doctrine d'emploi des armecs. Les armecs évolueraient en machines pilotées, soit manuellement, soit par plot vertébral spécialisé, devenant, grâce aux Trois Lois, inoffensives contre les êtres humains une fois le pilote sorti de la machine. Ces robots de combat ne pourraient plus alors être employés comme éléments commandos autonomes combattant dans les lignes arrières ennemies mais comme engin d'assaut et d'appui en première ligne. Ce fut l'ère des Chevaliers d'Acier.

L'ère des Formecs

L'Empire victorieux décida de profiter de ses recherches en temps de guerre sur les armecs pour concevoir une troisième génération de robot lourd à usages multiples, militaires et surtout civils. Grâce à des logipacks adaptés, les nouveaux formecs pourraient servir, travailler et explorer pour et avec les êtres vivants. Pour les unités destinées à l'armée et aux forces de sécurité, vu l'effroi relatif aux premiers armecs et les abominables massacres qu'ils

avaient causé, il fut établi une loi contrôlant sévèrement le développement et la vente du logipack combat au corps à corps, et les robots possédant des bras susceptibles d'employer ce programme. Le nom armec, encore maudit aujourd'hui sur certaines planètes, fut également jeté dans les oubliettes de l'histoire.

La construction des Formecs

La procédure de construction des formecs est un peu plus compliquée. Un formec se compose d'un tronc et de membres supérieurs et inférieurs. Les deux premières parties possèdent un certain volume disponible pour les équipacks et les équipements optionnels. Le volume des logipacks est jugé négligeable lors de la conception du robot. Le formec est construit à partir d'une endostructure : une structure interne va supporter tous ses équipements et ses blindages qui les recouvriront. Les principaux avantages de ce type de structure sont une construction modulaire rapide et une maintenance simplifiée.

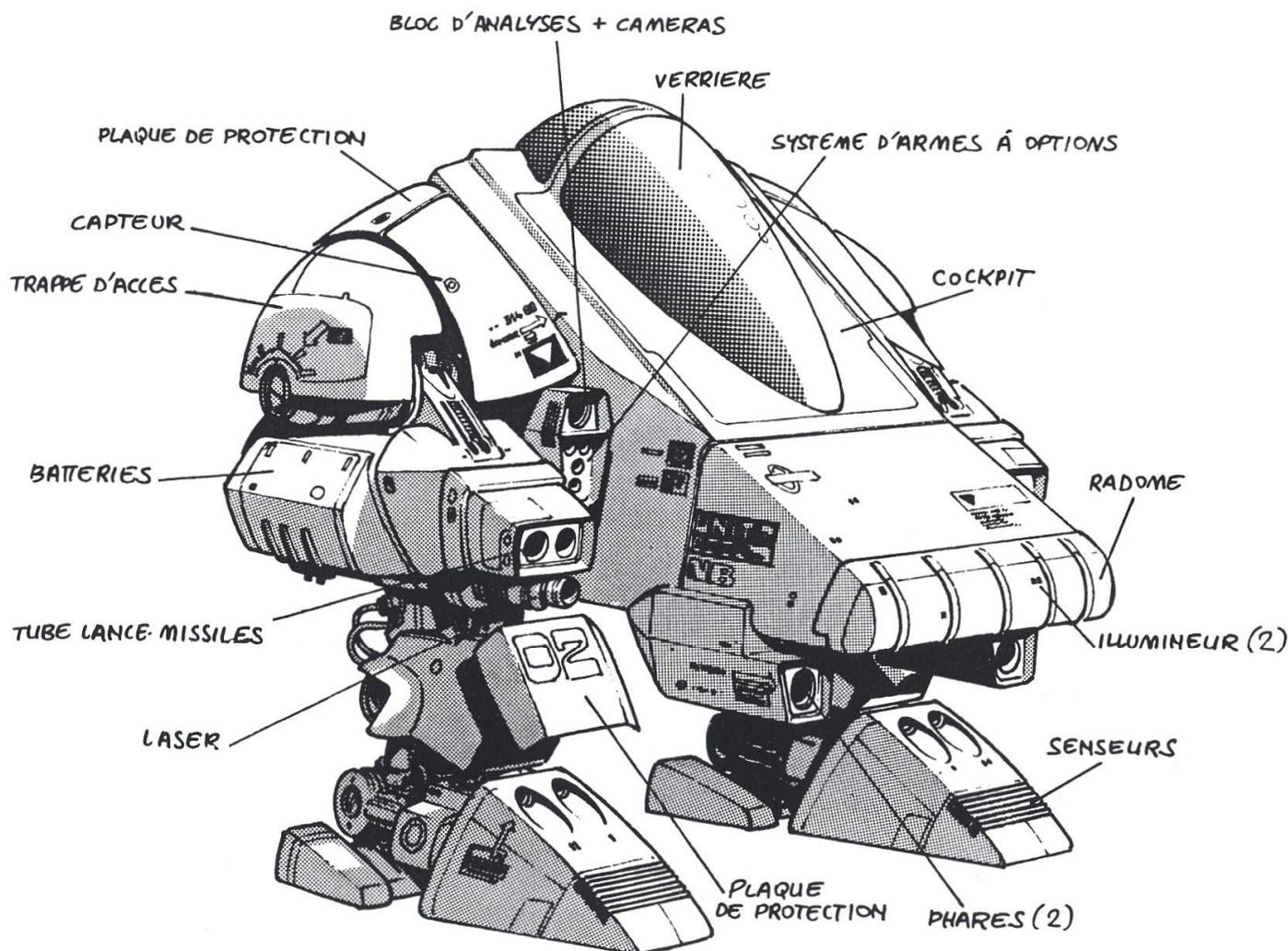
Endostructure

La structure interne d'un formec est capable de supporter une masse maximale de une tonne et le tronc possède un volume disponible de 30 Points de Structure Disponibles (PSD) pour l'équipement. Cette endostructure permet également le montage d'une paire de bras et d'un moyen de locomotion. Pour un formec, 1 point de PS correspond environ à une masse de quatre à cinq kilogrammes.

Prix : 45.000 crédits (30 PSD)

Source énergétique

Le fonctionnement d'un formec nécessite plus de puissance que pour beaucoup d'autres machines. Ce sont principalement des batteries qui fourniront cette énergie pour alimenter ses systèmes robotiques et ses moyens mécaniques. Si la demande énergétique est trop élevée, c'est leur source énergétique qui fournira le surplus nécessaire. De plus, cette source produira régulièrement de l'énergie pour recharger les batteries mises à contribution.



d'accomplir des travaux dans l'Espace. Toute tentative de rentrée atmosphérique détruirait le formec et tout ce que se trouverait à son bord.

Les souches antigrav NT6 et antigrav amélioré NT6 sont équivalents aux modes décrits dans le chapitre des logimecs, limité en vitesse à 30 km/h pour le premier, et 100 km/h pour le deuxième.

Le propulseur aquatique NT5 est un système de propulsion hydrodynamique, similaire au système propulsant les bulles NT5 sous l'eau. Ainsi équipé le formec peut atteindre la vitesse maximale de 30 km/h.

Prix Roues standards : 25.000 crédits

Prix Roues inductives : 50.000 crédits

Prix Chenilles : 37.500 crédits

Prix Membres standards : 75.000 crédits

Prix Membres inductifs : 100.000 crédits

Option Souche ionique : 200.000 crédits (3 PS)

Option Souche antigrav : 150.000 crédits (3 PS)

Option Souche antigrav amélioré : 500.000 crédits (5 PS)

Option Propulseur aquatique : 40.000 crédits (3 PS)

Manipulateurs

Sur un formec, les manipulateurs, ou plus communément appelés bras, sont une option installée par paire. Les bras manipulateurs sont les outils les plus courants, utilisés pour la manutention d'objets lourds et pour tous les travaux ne demandant pas une grande précision. Pour des travaux plus fins ayant besoin d'une précision nanométrique, les bras manipulateurs de précision sont nécessaires. Ils sont surtout utilisés dans l'industrie ou dans les travaux de réparation mécanique, électronique, informatique ou de maintenance robotique. Les bras foreurs sont utilisés pour l'excavation et l'extraction minière. Les formecs excavateurs ont souvent leurs bras équipés de désintegrateurs. Enfin, les bras modules d'armement sont surtout mis en œuvre par l'Armée pour le transport et l'utilisation d'armes lourdes. Mais les actions manuelles, comme le combat au corps à corps, deviennent alors impossibles à réaliser par les formecs équipés de bras modules. Cette limitation existe aussi pour les bras foreurs. Chaque type de bras manipulateur possède un certain volume disponible (PSD) pour les armes et les équipements.

Prix pour la paire :

Bras manipulateurs : 50.000 crédits (2 PSD / bras)

Bras manipulateurs de précision : 150.000 crédits (1 PSD / bras)

Bras foreurs : 25.000 crédits (1 PSD / bras)

Bras modules : 25.000 crédits (12 PSD / bras)

Container modulaire pour équipements

Ces containers optionnels, rattachés au torse du formec, lui permettent de disposer de plus d'équipements, comme un bloc d'analyse, des caméras ou d'autres armes. Un formec ne peut en porter sur lui que deux au maximum.

Prix Container modulaire : 5.000 crédits (4 PSD)

Cockpit

Le cockpit est également un élément facultatif dans un formec car c'est un équipement volumineux. Il existe deux types de cockpit. Le cockpit conventionnel est équipé d'écrans, de cadrans, de manettes et de palonniers. Les manettes sont du type commande à être vivant. Le pilote/passager peut soit prendre le contrôle complet du formec, soit le garder sous son contrôle, laissant agir et tirer le formec sans que les Trois Lois l'en empêchent. Si les manettes venaient à être lâchées volontairement ou non (inconscience du pilote), le formec répondrait immédiatement aux Trois Lois et arrêterait toute action offensive à l'encontre des êtres vivants. Le cockpit conventionnel peut éventuellement être équipé d'une connexion plot vertébral permettant le pilotage du formec à l'aide du talent Combat Robot. Le deuxième type de cockpit est le cybercockpit, moins volumineux. Il est dénué de tous les moyens habituels de pilotage, excepté une couche confortable, quelques espaces de rangement et une connexion plot vertébral. Il ne peut donc être utilisé que par les possesseurs du talent Combat Robot.

Prix :

Cockpit standard : 150.000 crédits (10 PS)

Option connexion plot vertébral 55 : 75.000 crédits

Cybercockpit : 200.000 crédits (6 PS)

Equipack

Chaque formec doit obligatoirement recevoir un equipack. L'équipack est un ensemble homologué d'équipements nécessaires à son bon fonctionnement (senseurs, batterie d'alimentation de l'armement,...), à son travail prévu (outils, phares de recherche, ...) et aux règles impériales de sécurité (avertisseurs sonores et lumineux, radar d'alerte de proximité, siège baquet avec harnais de sécurité,...).

Prix Equipack :

● **Agricole : 20.000 crédits (4 PS)**

● **Exploration : 60.000 crédits (5 PS)**

● **Extraction : 20.000 crédits (6 PS)**

● **Industriel : 50.000 crédits (10 PS)**

● **Logistique : 20.000 crédits (8 PS)**

● **Militaire : 150.000 crédits (5 PS)**

● **Police : 100.000 crédits (5 PS)**

● **Protection de personnalités : 120.000 crédits (5 PS)**

Logipack

Les logipacks pour formecs sont un peu différents de ceux utilisés par les logimecs. Ils ne contiennent que le logiciel (et éventuellement la prise d'accès aux bases de données), les senseurs étant regroupés dans les équipacks. Certains logipacks ne sont disponibles que pour les formecs comme le tir ou certains talents en pilotage. De plus, le cerveau positronique ne peut gérer qu'un nombre limité de logipacks, en fonction de son niveau de circuit logique.

Sprit 2 : [Qualité Mécanique + 2] logipacks max.

Sprit 3 : [Qualité Mécanique] logipacks max.

Prix : suivant le logipack

Programme niveau 1 : prix x 0,25

Programme niveau 2 : prix x 0,5

Programme niveau 3 : prix x 1

Programme niveau 4 : prix x 2

Programme niveau 5 : prix x 4

Programme niveau 6 : prix x 8

Logipack Manœuvre Zéro G : fonctionnant comme le talent combinaison, ce logipack aide le formec à manœuvrer avec facilité en apesanteur, les fortes gravités ne le gênant nullement.

Logipack Manutention & Logistique : ce logipack aide le formec à travailler dans une chaîne logistique complète de manière autonome : déchargement, stockage, gestion des flux, déstockage, chargement.

Logipacks Mécanique, Electronique, Informatique & Maintenance robotique : l'utilisation de ces logipacks oblige le formec à posséder des bras manipulateurs de précision.

Logipack Pilotage : il existe deux types de logipack pilotage. Le formec doit obligatoirement posséder les versions **Pilotage de Système Interne** pour utiliser ses options de propulsion. L'autre type de logipack permet au formec de piloter lui-même, comme le ferait un opérateur vivant ou un Navimec, un véhicule. Chacun de ces logipacks doit également être spécialisé dans un niveau technologique.

Logipack Technologie universelle : ce logipack spécialisé est limité au niveau 4. Il est souvent utilisé par les formecs d'exploration pour l'identification des artefacts exotiques ou pour les formecs de police, militaires, et de protection des personnalités pour l'identification des armes.

Autres Equipements

La plupart des équipements disponibles pour les logimecs le sont aussi pour les formecs. Exceptés qu'un formec a beaucoup plus de volume disponible et peut donc recevoir des équipements plus volumineux. Dans le cas d'équipement sans PS, le nombre que le formec peut transporter est limité à sa qualité mécanique de base.

Armement : tous les types d'armes de NT2 à NT6 sont disponibles. Que ce soit des armes blanches (lames, monofilament,...), des armes de poing (antigrav, étourdisseur,...), des grenades, des armes à distance (fusil gauss, laser léger, ...) ou des

armes lourdes à usage unique (missile anti-blindage) ou non (laser lourd). Les armes sont fournies avec les batteries et le système de recharge branché sur le système d'alimentation du formec. Pour les armes à projectiles, le formec peut transporter par arme l'équivalent de 10 chargeurs.

Rack pour minilogimec : semblable au rack pour fileurs, il permet de transporter, sous protection, un logimec ou un drone de classe 15 kg avec tout son équipement.

Prix : 10.000 crédits / minilogimec

PS : 1 / rack

Rack pour logimec / drone Classe 15 : semblable au rack pour minilogimec, il permet de transporter, sous protection, un logimec ou un drone de classe 15 kg avec tout son équipement.

Prix : 15.000 crédits / logimec

PS : 2 / rack

Rack pour drone Classe 30 : semblable au rack pour logimec, il permet de transporter,

sous protection, un drone de classe 30 kg avec tout son équipement.

Prix : 20.000 crédits / drone

PS : 4 / rack

Compartiment logistique : C'est un compartiment hermétique pouvant contenir 10 kg par PS utilisé.

Prix : 5.000 crédits

PS : 1

Logipacks pour Formec		
Logipack	Prix	Sprit
Administration	8.500	2
Armes lourdes	30.000	-
Combat corps à corps	20.000	-
Combat Contact	20.000	-
Combat à Distance	20.000	-
Ecologie	20.000	2
Electronique NT4	6.000	-
Exploitation agricole	8.000	-
Extraction minière	15.000	-
Fabrication industrielle	40.000	-
Informatique NT5	10.000	-
Interrogatoire	20.000	2
Juridictions & Coutumes	20.000	2
Langage E.T.	8.500	2
Maintenance robotique NT6	12.500	-
Manœuvre Zéro G	10.000	-
Manutention & Logistique	10.000	-
Mécanique NT3	3.000	-
Pilotage NT5	20.000	-
Pilotage NT6	20.000	-
Tactique	12.000	-
Technologie universelle	20.000	2

Equipements pour Formec		
Armement	Prix	PS
Armement contact	Prix+20%	1
Armement à distance	Prix+20%	2
Armement lourd	Prix+20%	4
Communication	Prix	PS
Communicateur A Distance	2.000	0
Communicateur Neutrino	24.000	0
Radio interplanétaire NT5	8.400	1
Minicom NT6	12.000	0
Télécom NT6	120.000	4
Divers	Prix	PS
Alimenteur individuel	60.000	4
Champ de forces	36.000	1
Compartiment logistique (10kg)	5.000	1
Enregistreur TriD	12.000	0
Interface de Contrôle de Fileurs	5.000+	
Rack de 20 fileurs SO	2.000+	1
Rack de 5 autofileurs	2.000+	1
Lance-grappin	1.800	0
Rack pour minilogimec	10.000	1
Rack pour logimec Classe 15	15.000	2
Rack pour logimec Classe 30	20.000	4

FICHE DE FORMEC

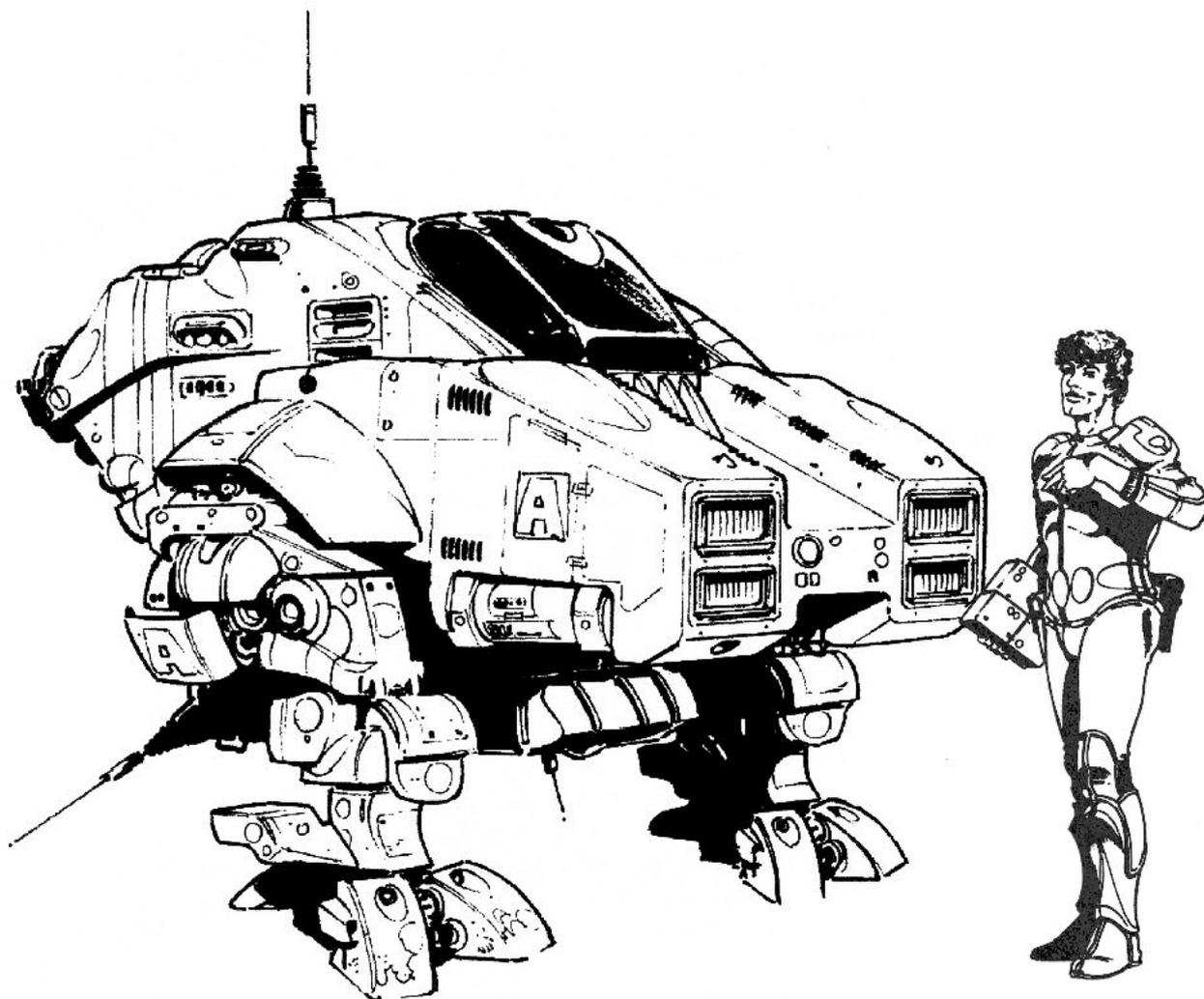
DESIGNATION :		CLASSE :		
PRIX TOTAL :		STATUT :		
PROPRIETAIRE :				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau		Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>				
Interface analytique	Interface de manœuvre	Interface de service		Interface dialectique
COMPOSANTS	Type	PSD	PS	Prix (crédits)
Endostructure Source énergétique Protection Locomotion principale Locomotion option Locomotion option Manipulateurs Container modulaire Cockpit				
EQUIPACK			PS	Prix (crédits)
LOGIPACK		Niveau		Prix (crédits)
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
MASSE :	VITESSE :	QUALITE MECANIQUE	 /
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
NOTES :				

Fournissez Nom, Prénom, origine, guilde... S'il vous plaît !

ZX4B est un pur produit de la technologie impériale. Il est conçu spécialement pour assurer la protection des cibles à hauts risques : chefs d'Etat, hauts dignitaires de secte, agents diplomatiques, ... etc. ZX4B est programmé avec efficacité pour la surveillance et la protection rapprochée. Avec trop d'efficacité, peut-être, car ses circuits hypersensibles le rendent un peu paranoïaque.

Il assure le filtrage des visiteurs et le contrôle de l'étanchéité des lieux. Son cerveau positronique est entraîné pour mener des interrogatoires de type administratif et policier et il possède une très vaste bibliothèque de droit local et impérial. A partir de dossiers, soit déjà en mémoire, soit téléchargés sur l'infosphère sécurisée des forces de police, ZX4B utilise un identificateur oculaire pour identifier les visiteurs. Il se sert de son palpeur tentaculaire pour fouiller puis éventuellement confisquer les armes, les cubes TriD,... Cependant une personne accréditée peut lui donner de nouvelles instructions de sécurité, concernant l'entrée de ces matériels classés sensibles par exemple, après contrôle du donneur d'ordre par la plaque d'identification palmaire. ZX4B peut alors fabriquer des badges d'accréditation, temporaires ou permanents. Ces badges sont contrôlés avec le tentacule d'identification. Le détecteur de masse de ZX4B fera se précipiter le formec vers tout intrus repéré, sauf si celui-ci est porteur d'un badge qui neutralisera alors ce détecteur.

ZX4B est armé d'un laser léger, contre les véhicules, les robots et les objets en général, et d'un paralyseur, contre les êtres vivants. Cependant le formec est rendu inoffensif pour les êtres vivants grâce aux Trois Lois de la robotique implantées dans son cerveau positronique. Du fait de sa dangerosité, seules les personnes accréditées sont susceptibles de monter dans son cockpit et d'en prendre les commandes. Enfin, ZX4B est doté d'une sirène pour donner l'alerte et de quatre puissants phares pour fixer les intrus.



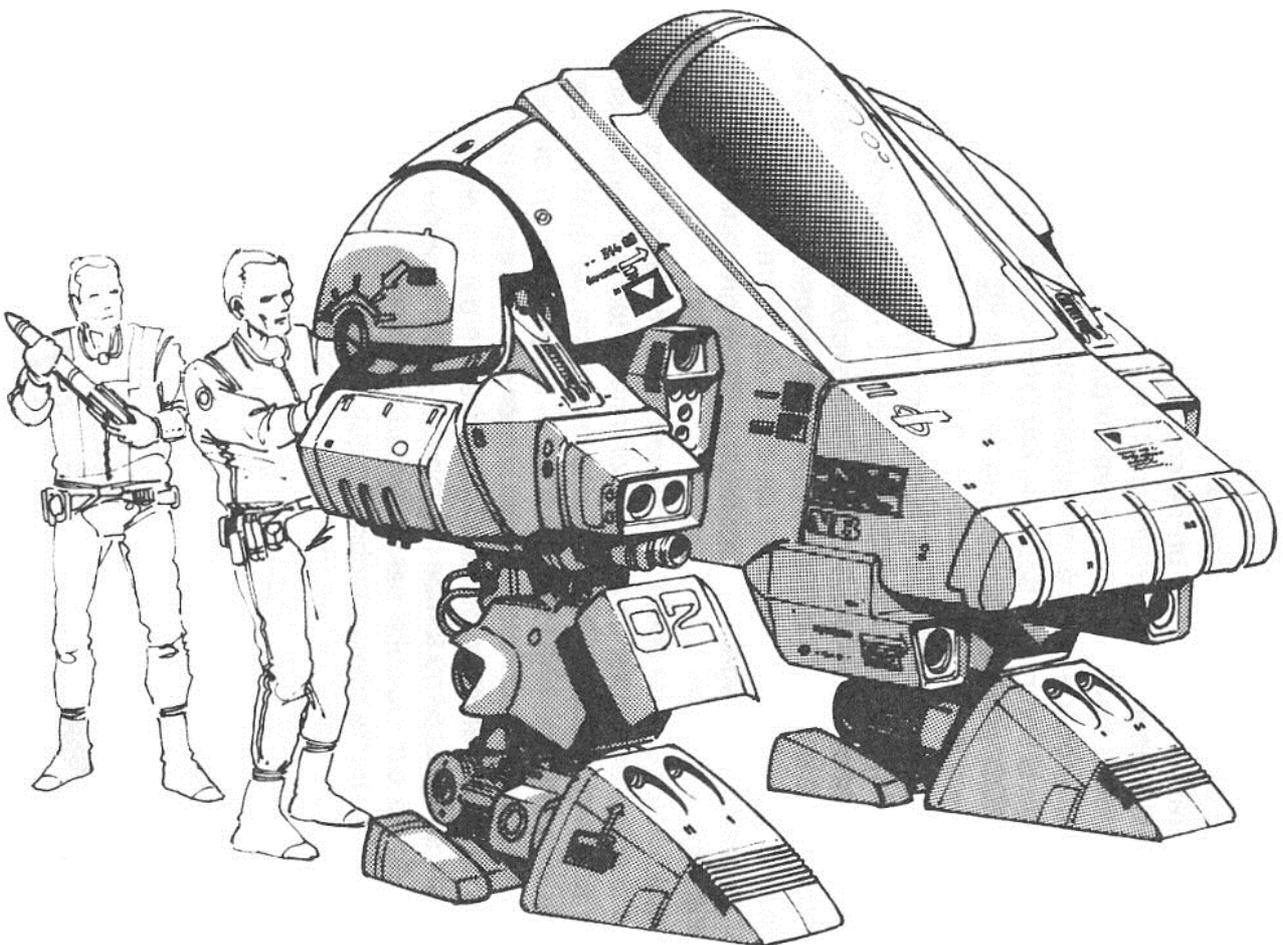
DESIGNATION : ZX4B		CLASSE : Formec de Protection de personnalités		
PRIX TOTAL : 1.379.400 crédits		STATUT : Bien public		
PROPRIETAIRE : Ambassade Impériale de Tréfolia, Diomède				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau		Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>		2		12.500
Interface analytique <i>Moyenne</i>	Interface de manœuvre <i>Oui</i>	Interface de service <i>Oui</i>		Interface dialectique <i>Développée</i>
COMPOSANTS	Type	PSD	PS	Prix (crédits)
Endostructure		30	-	45.000
Source énergétique	Pile atomique	-	-	150.000
Protection	Blindée	-	-	250.000
Locomotion principale	Membres articulés	-	-	75.000
Locomotion option	Souche antigrav	-	3	150.000
Locomotion option	-	-	-	-
Manipulateurs	-	-	-	-
Container modulaire	-	-	-	-
Cockpit	Standard & connexion plot vertébral 55	-	10	225.000
EQUIPACK			PS	Prix (crédits)
Protection de Personnalités			5	120.000
LOGIPACK		Niveau		Prix (crédits)
Administration		3		8.500
Combat à Distance		5		80.000
Interrogatoire		4		40.000
Juridictions & Coutumes		4		40.000
Pilotage NT6 (systèmes internes)		3		20.000
Tactique		5		48.000
Technologie universelle		4		40.000
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
Fusil laser (Tronc)			2	14.400
Paralyseur (Tronc)			2	18.000
Communicateur A Distance			-	2.000
Communicateur Neutrino			-	24.000
Minicom NT6			-	12.000
Compartiment logistique (10 kg)			1	5.000
MASSE : 1 tonne	VITESSE : 15 (MA) / 30 (AG)	QUALITE MECANIQUE	 / 18
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
		NT1, NT2, NT3		35
NOTES :				

Toute résistance est futile !

AM-05 a été conçu comme le nec plus ultra des armes robotisées, un vrai char de combat. Equipé de multiples types d'armes, létales et non létales, AM-05 est capable de répondre à toutes les situations se présentant face à lui. Cependant cette ostensible puissance de feu en fait un formec plus adapté aux conflits de haute intensité qu'aux conflits asymétriques et aux opérations de maintien de la paix où son aspect résolument menaçant et provocateur nuit habituellement au bon déroulement de la mission. L'envoi par l'Empire de formecs AM-05 est un message fort envers les belligérants : ces armes sont là pour représenter la volonté de l'Empereur et sa justice.

Ce formec est rarement employé seul. Relié à la Bulle Opérationnelle Tactique de la brigade, il est envoyé soit en appui d'une unité combattante, soit regroupé avec d'autres formecs du même modèle dans une formation robotisée blindée constituée. Le formec AM-05 est toujours piloté par un soldat, plus rarement par un navyborg détaché à la Division, grâce aux commandes manuelles à « être vivant ». Grâce à ces commandes, l'opérateur peut personnellement piloter le formec. Il peut également laisser le robot manœuvrer à sa guise et, en gardant les commandes en main, sélectionner les cibles et désactiver les Trois Lois de la robotique qui empêchent le formec de nuire aux êtres vivants. Une partie des opérations peut se faire à la voix, et le formec est capable de répondre verbalement aux ordres et de rendre compte. L'Armée a choisi de doter ses formecs AM-05 d'une voix métallique mono-corde pour empêcher ses soldats de personnaliser ces robots et de les considérer autrement que comme de simples armes.

Dernièrement, les formecs AM-05 du Corps expéditionnaire Osiris ont participé avec succès aux opérations de contre-insurrection dans la Nébuleuse NGC 92840 « Isis » pour rendre le pouvoir à l'aristocratie locale évincée par un coup d'état fomenté par les disciples d'une secte religieuse escomptant renvoyer les droits du citoyen impérial à la préhistoire au nom d'une foi misogyne archaïque. Au cours de ce conflit, l'ennemi utilisait beaucoup de projectiles anti-blindage autopropulsés. Les tekno incorporés dans le corps expéditionnaire équipèrent très rapidement les formecs d'un simple générateur de champ de forces pour s'en protéger, le temps pour s'arrêter et brancher le champ ne demandait aux formecs que quelques centièmes de secondes dès que sonnait leur détecteur de proximité d'alerte missile.



DESIGNATION : AM-05		CLASSE : Formec de Combat Haute Intensité		
PRIX TOTAL : 2.998.020 crédits		STATUT : Equipement militaire		
PROPRIETAIRE : Division Intervention, Corps Expéditionnaire Osiris				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau		Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>		2		12.500
Interface analytique <i>Moyenne</i>	Interface de manœuvre <i>Oui</i>	Interface de service <i>Oui</i>		Interface dialectique <i>Développée</i>
COMPOSANTS	Type	PSD	PS	Prix (crédits)
Endostructure		30	-	45.000
Source énergétique	Pile atomique	-	-	150.000
Protection	Blindée	-	-	250.000
Locomotion principale	Membres articulés	-	-	75.000
Locomotion option	Souche antigrav	-	3	150.000
Locomotion option	-	-	-	-
Manipulateurs	Bras module x2	24	-	25.000
Container modulaire	2 containers	8	-	10.000
Cockpit	Standard & connexion plot vertébral 55	-	10	225.000
EQUIPACK			PS	Prix (crédits)
Militaire			5	150.000
LOGIPACK		Niveau		Prix (crédits)
Armes lourdes		6		240.000
Combat Contact		6		160.000
Combat à Distance		6		160.000
Manœuvre Zéro G		3		10.000
Pilotage NT6 (systèmes internes)		3		20.000
Tactique		6		96.000
Technologie universelle		4		40.000
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
Laser Lourd x 2 (Bras)			8	192.000
Missile Anti-Blindage x 4 (Bras) – 150.000 crédits/missile			16	720.000
Arachnopistol x 2 (Container modulaire)			2	70.800
Etourdisseur x 2 (Container modulaire)			2	12.000
Pistolet Blaster x 2 (Container modulaire)			2	43.200
Pistolet Sonique x 2 (Container modulaire)			2	47.520
Communicateur Neutrino			-	24.000
Minicom NT6			-	12.000
Champ de forces			1	36.000
Compartiment logistique x2 (20 kg)			2	10.000
Enregistreur TriD (Container modulaire)			-	12.000
MASSE : 1 tonne	VITESSE : 15 (MA) / 30 (AG)	QUALITE MECANIQUE	 / 18
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
		NT1, NT2, NT3		35
NOTES :				

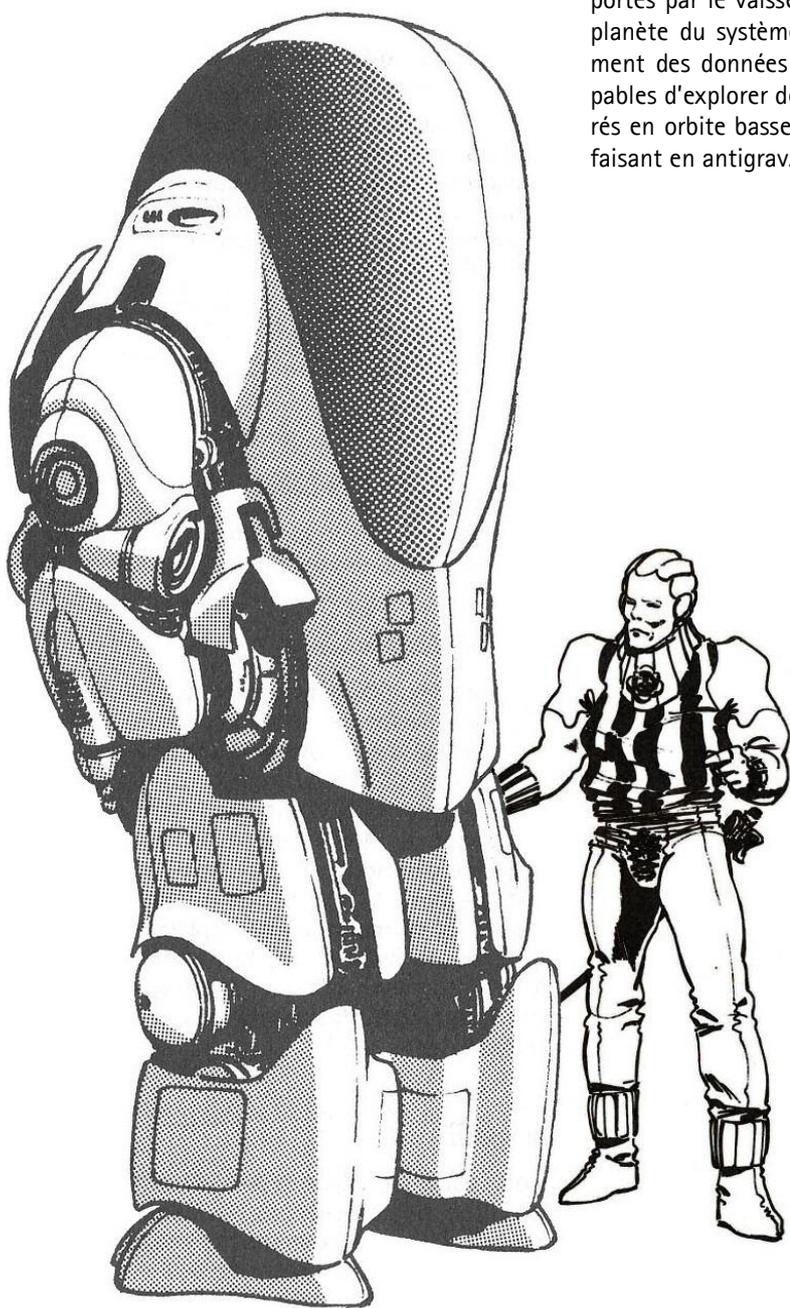
Explorer de nouveaux mondes étranges, découvrir de nouvelles formes de vie et s'aventurer dans les recoins les plus éloignés de la Galaxie...

Le ZX-92P est un produit d'Antenor Corporation, société spécialisée dont les produits de haute technologie se caractérisent par le design courbe du célèbre architecte Filips Tarque. Ce formec est employé par les unités d'exploration d'exo-planètes du Cadastre Impérial. Il possède une très longue autonomie aussi bien pour lui que pour son pilote. Ce robot est un équipement fait sur mesure pour les navyborgs. Avec le cybercockpit, seul l'un des leurs équipé d'un plot vertébral peut piloter ce formec.

La mission du binôme formec-navyborg est d'explorer de nouveaux mondes en analysant les planètes, leurs environnements, leurs écosystèmes, prélevant des échantillons aussi bien minéraux qu'organiques pour analyse ultérieure sur le vaisseau Varlet d'exploration. Les binômes transportés par le vaisseau d'exploration peuvent opérer seuls, chacun sur une planète du système étudié, ou en équipe quand il faut recueillir rapidement des données sur la planète. Très résistants, ils sont également capables d'explorer des planètes joviennes. Ils sont souvent lâchés et récupérés en orbite basse, le transit entre la surface de la planète et l'espace se faisant en antigrav.

Il arrive que le binôme formec-navyborg soit laissé seul pendant de longues périodes, le vaisseau d'exploration partant ailleurs. Le navyborg utilise alors son télécom pour garder le contact ou envoyer les données recueillies à sa base. Ce genre de mission est particulièrement apprécié par les navyborgs membres de la Cyberfraternité, le parti au sein de la Guilde qui regroupe tous ceux possédant un important taux de cybernétisation et un fort penchant pour la solitude plus que la compagnie des êtres vivants.

Le FX-92P est armé d'un blaster et d'un étourdisseur pour sa propre protection. Il reçoit aussi une voix de synthèse améliorée (masculine ou féminine au choix), un élément apprécié de beaucoup de navyborgs de la Cyberfraternité qui aiment aussi leur donner des noms propres pour les identifier et leur donner une identité propre. A bord du « Sergueï Korolev », les sept FX92P ont chacun reçu des navyborgs un des noms des sept Pléiades, comme « Alcyoné » et le Lieutenant Igor Rank ci-contre.



DESIGNATION : FX-92P « <i>Alcyoné</i> »		CLASSE : Formec d'Exploration Planétaire		
PRIX TOTAL : 2.247.540 crédits		STATUT : Equipement Guildien Navyborg		
PROPRIETAIRE : <i>Guilde Navyborg, Subdivision Exploration – Varlet Classe V « Sergueï Korolev »</i>				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau		Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>		2		12.500
Interface analytique <i>Moyenne</i>	Interface de manœuvre <i>Oui</i>	Interface de service <i>Oui</i>		Interface dialectique <i>Développée</i>
COMPOSANTS	Type	PSD	PS	Prix (crédits)
Endostructure		30	-	45.000
Source énergétique	Pile atomique	-	-	150.000
Protection	Sécurité – Résistance 1000 Atmosphères	-	-	850.000
Locomotion principale	Membres articulés	-	-	75.000
Locomotion option	Souche antigrav	-	3	150.000
Locomotion option	-	-	-	-
Manipulateurs	Manipulateurs de précision	2	-	150.000
Container modulaire	-	-	-	-
Cockpit	Cybercockpit	-	6	225.000
EQUIPACK			PS	Prix (crédits)
Protection de Personnalités			5	120.000
LOGIPACK		Niveau		Prix (crédits)
Combat Contact		3		20.000
Combat à Distance		3		20.000
Ecologie		6		160.000
Langage E.T.		6		68.000
Manœuvre Zéro G		3		10.000
Pilotage NT6 (systèmes internes)		3		20.000
Technologie universelle		3		20.000
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
Fusil Blaster (Tronc)			2	27.600
Etourdisseur (Bras gauche)			1	6.000
Désintégrateur (Bras droit)			1	1.440
Télécom NT6			4	120.000
Alimenteur individuel			4	60.000
Compartiment logistique x 2 (20 kg)			2	10.000
Enregistreur TriD			-	12.000
MASSE : 1 tonne	VITESSE : 15 (MA) / 30 (AG)	QUALITE MECANIQUE	 / 12
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
		NT1, NT2		20
NOTES :				

FORMEC BASIQUE EMPIRE GALACTIQUE

DESIGNATION : FEG-10984		CLASSE : Formec Standard		
PRIX TOTAL : 900.000 crédits		STATUT : Bien à vendre		
PROPRIETAIRE :				
CERVEAU POSITRONIQUE		Niveau		Prix (crédits)
Circuits Logiques <i>Sprit</i>		3		5.000
Interface analytique <i>Basique</i>	Interface de manœuvre <i>Oui</i>	Interface de service <i>Non</i>		Interface dialectique <i>Basique</i>
COMPOSANTS	Type	PSD	PS	Prix (crédits)
Endostructure		30	-	45.000
Source énergétique	Pile atomique	-	-	150.000
Protection	Sécurité	-	-	100.000
Locomotion principale	Membres articulés	-	-	75.000
Locomotion option	Souche antigrav	-	3	150.000
Locomotion option	-	-	-	-
Manipulateurs	Manipulateurs	4	-	50.000
Container modulaire	-	-	-	-
Cockpit	Standard Et connexion plot vertébral 55	-	10	225.000
EQUIPACK			PS	Prix (crédits)
Logistique			8	20.000
LOGIPACK		Niveau		Prix (crédits)
Manœuvre Zéro G		3		10.000
Manutention Et Logistique		3		10.000
Pilotage NT5		3		20.000
Pilotage NT6		3		20.000
Pilotage NT6 (systèmes internes)		3		20.000
AUTRES EQUIPEMENTS			PS	Prix (crédits)
MASSE : 1 tonne	VITESSE : 15 (MA) / 30 (AG)	QUALITE MECANIQUE	 / 12
PROTECTION		INVULNERABILITE NT		ABSORPTION
		NT1, NT2		20
NOTES :				
Modèle de formec manutentionnaire simple et facilement modifiable avec des connaissances en robotique.				