

EMPIRE GALACTIQUE



LES ROBOTS POSITRONIQUES

Une annexe à l'encyclopédie galactique

Par Laurent OUMAR

Annexe robotique

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE LA ROBOTIQUE

L'autonomie de la machine... Cette quête scientifique a orienté l'évolution de la technologie humaine, en tant qu'elle induit la possibilité d'affranchir toujours un peu plus l'homme de ses tâches en les automatisant... L'un des pères fondateurs de la robotique, le professeur Robert J Lanning, fut le premier à théoriser les pensées positroniques...

Karpachio Dynamo, L'homme et la machine

Les trois lois « officielles » de la robotique

1. Un robot ne peut blesser un être humain, ou, par l'inaction laisser cet être humain exposé au danger.
2. Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi.
3. Un robot doit protéger sa propre existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la Première Loi ou la Seconde.

Manuel de robotique élémentaire. 56e édition.



LES MODIFICATIONS CONNUES AU COURS DE L'HISTOIRE GALACTIQUE.

La loi zéro :

Origine : virus, de type « update », créée par la secte des « Gardiens de l'Humanité » :

Contenu : « Aucun robot ne peut nuire à l'humanité ni, restant passif, permettre à certains humains de faire du mal à l'humanité ».

Informations complémentaires : la loi zéro a été implanté via un update de maintenance au cœur de la programmation positronique de plus de 100.000 robots de la série NS-T, sur la planète Aurore (NT6), par les extrémistes de l'OPGH « l'Ordre Positronique des Gardiens de l'Humanité ». Officiellement, tous les robots NS-T contaminés auraient été retiré de la circulation puis détruits par « NS-T Robotix ». L'update de la loi zéro, quand à lui, n'existerait plus...

Légendes populaires : Certains récits légendaires, transmis par les cultistes du « tout robotique », font l'éloge d'un genre de robot dit « humaniforme ». Ces robots, à l'apparence étonnement humaine, sont toujours assimilés à des guides ou à des gardiens bienveillants. Certains récits laissent entendre que plusieurs d'entre eux ont investi, depuis l'aube des temps, de hautes

EMPIRE GALACTIQUE

fonctions au sein de la sphère Impériale...

Ces robots humaniformes sont appelés les « robots de l'aube ».

La loi n°1 renforcée, selon Elij Oliward

Origine : Elij Oliward, enquêteur impérial de classe 5, planète Solaria.

Contenu :

Loi n°1 renforcée : un robot ne peut rien faire qui, à sa connaissance, puisse nuire à un être humain ni, restant passif, permettre sciemment à un être humain à s'exposer au danger".

Informations complémentaires : Elij Oliward était un officier de la police criminelle à l'esprit résolument logique. Originaire de Solaria (NT5) il fut le premier profileur de l'histoire à résoudre une affaire criminelle ayant impliqué un robot positronique. Sa renommée, et presque légende, a traversé l'espace et le temps. Bon nombre d'holo-fiction policières s'inspirent de ses enquêtes...

Elij Oliward jugeait la première loi de la robotique très imparfaite du point de vue « criminelle ». Ses conclusions de l'époque sont sans appel :

« Mesdames et messieurs les magistrats de la commission d'enquête... Mes conclusions sont les suivantes : Il est possible aujourd'hui d'ordonner à un robot de commettre un meurtre, grâce à d'habiles entraves et séries d'instructions maîtrisées et ceux lors de circonstances précisément connues par le criminel... Le robot « assassin » sombre alors dans un gel mental appelé « robloc » par les spécialistes et qui rends le cerveau du robot totalement inutilisable. Qui plus est, le « robloc » grille de manière définitive les mémoires positroniques... De ce fait, mesdames et messieurs, on s'approche du crime parfait. Néanmoins... »

Extrait du discours d'Elij Oliward aux magistrats de Solaria dans l'affaire Aaneel JW Sarton

Annexe robotique

Les trois lois du mouvement «Transhumains»

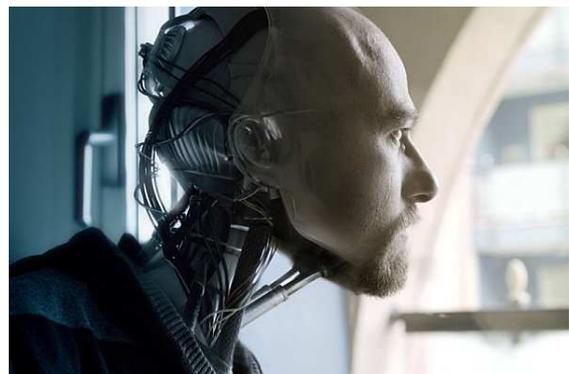
Origine : la secte ultra robotique des « transhumains ».

Contenu :

1. Tu protégeras le robot avec toute ta force, tout ton cœur et de toute ton âme.
2. Tu maintiendras les intérêts des Etats-Unis Robotique et des Homo Mechanicus, à condition qu'ils n'interfèrent pas avec la première Loi.
3. Tu accorderas ta confiance aux êtres humains non modifiés, pourvu qu'ils n'interfèrent pas avec la première et la deuxième loi.

Informations complémentaires : Le mouvement ultra robotique des transhumains est une secte prônant « l'homme mécanique » comme idéal à atteindre. Les transhumains sont tous des créatures mi-hommes, mi-robots.

Leur crédo est simple « plus je me cybernétise, plus je m'approche de la perfection... et ce faisant, je tends vers l'immortalité divine... ».



Les transhumains sont très présents parmi les pilotes de la guilde naviborg et chez les cybernéticiens de la loge techno.

Leur but sacré est de réussir la greffe d'un cerveau positronique sur un être vivant...

EMPIRE GALACTIQUE

Les « transhumains » ont abandonné leur bas instinct d'homo « Vulgaris » en se faisant implanter une puce comportementale, définitivement connectée au néocortex via les liaisons

neurales de leur plot vertébral... Cette puce contient les trois lois sacrées de « l'homo Mekanikus ».

LES ROBOTS DANS L'EMPIRE.

Le robot se définit comme un système automatique mécanisé capable, par l'exécution d'un programme, d'effectuer des tâches de manière autonome.

Manuel de robotique, chapitre 1, leçon 1.

ER-B alias "Herbee" : (usage domestique limité et industriel).



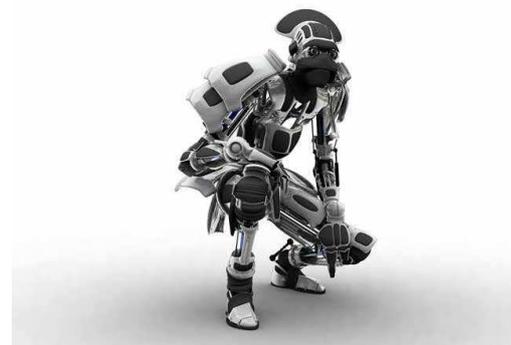
Kawada Industries, Inc.; Institut National de Sciences et Technologies Industrielles Avancées; Kawasaki Heavy Industries, Ltd.

La série ER-B est la doyenne des séries robotiques. Sa rusticité légendaire en fait encore aujourd'hui un auxiliaire de travail irremplaçable. En raison de sa simplicité d'utilisation et de son faible coût d'entretien, il n'est absolument pas rare d'en croiser en état de marche sur les stations spatiales isolées des confins galactiques.

Le modèle le plus ancien, encore en fonction, est immatriculé ER-B-42 et répond au tendre pseudo de « Herbee le bricolo ». Son propriétaire actuel est un prospecteur indépendant dénommé

Mathias Rudd, célèbre dans toute la zone d'étoilement des Agrippines» pour ses histoires de bonimenteur et sa soif inextinguible.

SP-D alias "Speedy" : (usage industriel, environnement hostile : température, corrosion, radiation, hautes pressions, vide stellaire...)



La série SP-D est une série agile et infatigable. Ses capacités d'auto réparation en fait une série robotique de premier choix pour l'exploitation de sites industriels entièrement automatisés, ou faiblement contrôlés par l'homme. Conçu pour fonctionner de façon autonome dans les milieux les plus hostiles, la série SP-D est le fleuron de l'industrie Impériale. Etant donné ses conditions de travail, l'écriture de la loi n°3 a été est renforcé pour améliorer sa longévité (cf. lois robotiques). La série SP-D a été produite en masse entre 12.315 et 12.400 et continue à alimenter le

Annexe robotique

EMPIRE GALACTIQUE

marcher industriel de modèles flambants neufs.

QU-T alias "Cutie" : (En usage sur les stations Gigacom uniquement)

Conçu pour le contrôle et la maintenance des faisceaux quantiques hyperondes, la série QU-T est hyper spécialisée.



La conception de la série QU-T est indissociablement liée au déploiement des célèbres balises Gigacom, qui forment à travers toute la galaxie, le puissant réseau de communication surnommé « la toile ».

DI-V alias « Diver » : (usage industriel).

Cette série, hyper spécialisée, a été conçue par les ingénieurs des Agrippines pour exploiter en solo les planétoïdes cosmo et géo croiseurs et pour prospecter en automatique les innombrables ceintures d'astéroïdes qui peuple tout bon système stellaire qui se respect. Les DI-V sont des robots extracteurs et raffineur. Ils fonctionnent en unités autonomes ou en équipes (de 2 à 1000 unités chaque). Leur programmation leur permet de choisir les meilleurs sites de forage, d'extraire le minerais, de le raffiner selon les exigences du marcher et de composer des alliages spécifiques à la demande... Les DI-V de dernière génération conditionnent et organisent en parfaite autonomie l'acheminement de leur production, via

le réseau commerciale de la hanse marchande, vers les mondes acheteur.

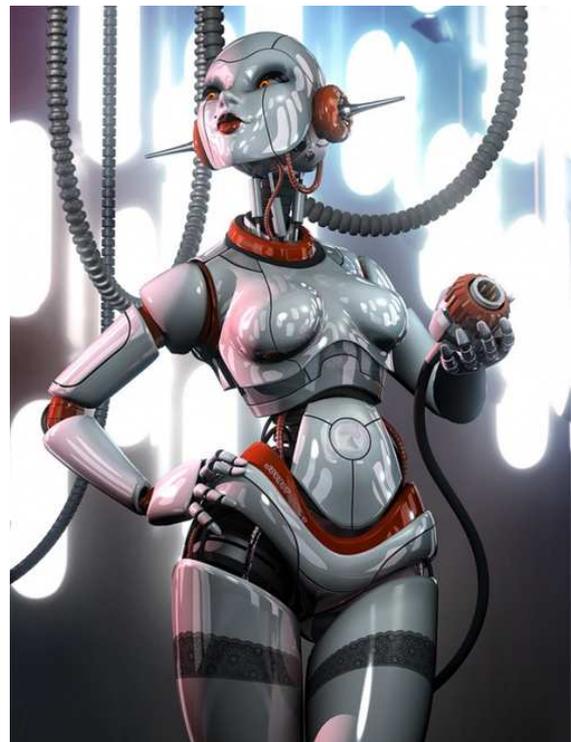
Un dicton-publicitaire des Minières d'Agrippine clame : « Offrez vous un Diver, offrez vous la fortune... »

EM-A "Emma" : (usage commercial et domestique)

Conçu pour rivaliser avec la série NS-T d'US Robotix, les fonctionnalités de la série « Emma » sont variées et évolutives.

« Emma » possède, après la série NS-T (voir plus loin), la plus longue liste updates du marcher.

Les « Emma » sont dotées d'une personae « féminines ». Voix, gestes et petites attentions sont rigoureusement copiés sur le comportement féminin (humain). De nombreuses options sont disponibles en téléchargement : service haut de gamme, baby nurse, préceptrice, réceptionniste, accueil touristique, vendeuse, cuisinière etc.



EMPIRE GALACTIQUE

La programmation de base de la série « Emma » comprend un module « domestique » basique et un module « commercial » de niveau 1. D'autres comportements féminins (Malachite, Karia, Tolien) sont en téléchargement gratuit sur le réseau Gigacom du constructeur.

NS-T alias "Nestor" : (usage domestique)



Robot domestique multi-usage. La série NS-T dispose de nombreux programmes de base : major d'homme, jardinier expert, infirmier confirmé, éducateur érudit, ouvrier qualifié, cuistot- barman, chauffeur NT3/4/5, guide-accompagnateur, assistant scientifique, gai luron, conseiller commercial, coach personnel, professeur de chant et de musique, assistance aux personnes âgées, etc.

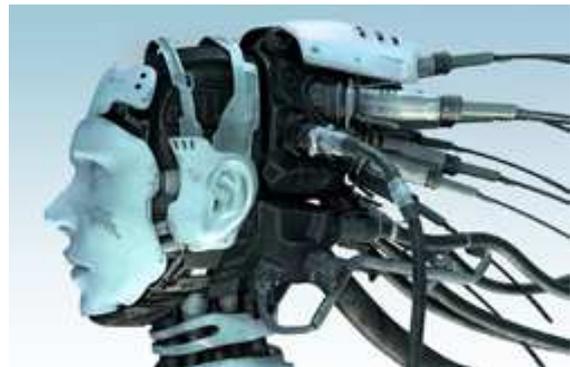
La série NS-T est la série humaniforme la plus utilisée et la plus populaire. On compte, en moyenne, un NS-T en service pour cinq habitants dans l'Empire.

L'usage quotidien, intensif et systématique des Nestors, par les populations NT5 et 6, est à l'origine d'un profond ébranlement des liens sociaux-affectifs. Il n'est pas rare de constater, sur certaines planètes Impériales, l'émergence d'idées politico-sociales prônant l'excellence

de l'Homo « Mechanicus » sur l'homo « Vulgaris » et poussant le citoyen lambda à une cybernétisation outrancière.

A contrario, les habitants de certaines communautés à NT réduit (3/4) ont développé des sentiments anti-robotique très forts. Certaines planètes, isolationnistes, en interdisent quasiment l'usage, même modéré (sauf urgence, pour usage médicale)... Dans les mondes de la bordure les termes péjoratifs pour désigner un robot, quelque soit la série, est « tic-tac », « boy », « tas de ferraille » ou « toaster » ...

AL-L alias "Hal" : (usage naviborg)



Conçu initialement pour servir de copilote sur les antique Tramp des « temps gris », au temps des milles héroïques, les robots de la série AL-L n'ont aujourd'hui plus rien à voir avec leurs ancêtres télémécaniques.

A la pointe de la navigation spatiale, la série AL-L est capable d'assister un pilote TL via ses « douilles bio-empathique ».

De ce fait, un pilote TL reçoit une assistance directe pour le contrôle des Varlets et peut concentrer sa psycho perception sur sa route. En outre, le co-navigateur Hal assiste le pilote pour établir des points de vérité express et ainsi préparer un nouveau saut TL.

Annexe robotique

EMPIRE GALACTIQUE

En termes de jeu, le navimec « Hal » est l'équivalent des logiciels info-pilote et info-tir pour la navigation TL.

CL-N alias "Cleaner" : (usage domestique)



Extrêmement basique le robot « Cleaner » est un droïd à usage domestique spécialisé dans les arts domotiques (aspirateur, literie, plats réchauffés, linges, téléachat du garde manger, programme musicaux, réveil matin, projection TriD d'holo films, communicateur...).



Une option « gardiennage » est téléchargeable mais elle n'est pas optimisée pour un usage de type « sécuritaire ». Un gardien CL-N se contentera de demander l'identité d'un visiteur puis de prévenir le propriétaire

des lieux. Si le visiteur s'aventure dans une zone sensible, le Cleaner se contentera de le suivre tout l'avertissant poliment qu'il n'est pas autorisé à pénétrer dans les lieux. Il fera illico son rapport à la société de sécurité, inclus dans le contrat.

Le CL-N est souvent utilisé pour le nettoyage des bureaux, la maintenance des coursives de vaisseau, l'assainissement des voies urbaines et des installations publiques. Son faible coût d'achat et de maintenance en font le robot de prédilection des sociétés de nettoyage et des syndicats d'archologies. Les foyers aux revenus modestes ne pouvant s'offrir un NS-T peuvent également se le payer.

ME-K alias « Meca » : (usage industriel)



Robot de manutention professionnel multi fonctions. Le ME-K est capable d'analyser tous types de contraintes inscrit au un cahier des charges et de production : plan de sol des installations, distances entre les machines outils et les points d'approvisionnement, poids et volumes des matériaux... Il sait efficacement jongler avec les exigences de

EMPIRE GALACTIQUE

rentabilités programmées par un marchand : délais de fabrication, dates de livraison, coûts des matières premières, optimisation du conditionnement pour le transport...

Pas étonnant que la série ME-K soit l'emblème de la guilde des dockers sur de nombreux astroports...

TO-Y « Toy » : (usage domestique)



Compagnon de jeu et gardien pour les jeunes enfants. La série TO-Y est doté d'une programmation rigoureusement conçue pour le bien être et la sécurité des enfants.

Il existe de nombreux modèles de « Toys » : Toys animaux (chiot, chaton, mini-poney, dragonnet, coccinelles porte bonheur...), Toys lutins (fée ailée, gnome rigolo, nain bouffon moustachu, mini-clown...), Toys poupées (soldat de plomb, poupée mannequin, ours en peluche...).

Les « Toys » sont extrêmement sensibles aux désires des enfants, et ils tenteront de les combler dans la limite de leur moyens et en adéquation avec la loi numéro 1 de la robotique.

Annexe robotique

SP-Y « Spy » : (usage privé)



Les SP-Y sont des robots espions très sophistiqués. Grâce à un cerveau positronique miniaturisé, le robot « Spy » est rompu à toutes sortes de mission : surveillance, filature, infiltration, protection, recherche, escorte...

Un « Spy » évolue de façon totalement autonome, mais peut être, si besoin, être télécommandé ... Il dispose de systèmes de contre-mesures élaborés, de logiciels de décryptage, de senseurs multi spectraux et d'une panoplie de codes-pass mise à jour, etc.



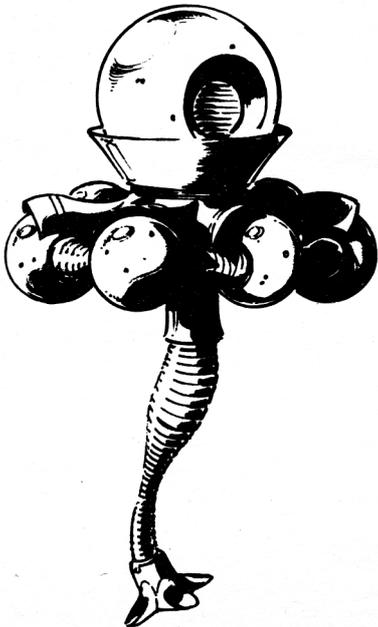
Néanmoins, pour limiter la taille du dispositif positronique, le SP-Y dispose d'une programmation psychosociale réduite :

1. Un robot ne peut blesser un être humain, ou, par l'inaction laisser cet être humain exposé au danger.
2. Un robot doit obéir aux ordres donnés par son ou ses maîtres, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la Première Loi.
3. aucune.

EMPIRE GALACTIQUE

Conséquence : le « spy » n'obéit qu'à un nombre restreint de personnes et n'a aucun instinct de survie...

LO-G « Logimec » : usage divers



Les « Logimec » sont des robots positroniques très simple et conçus pour une ou deux fonctions spécifique : logimec traducteur, logimec guide touristique, logimec médical, logimec serveur de café, logimec soudeur,

logimec mécanicien, logimec juriste, etc.

Il équipe les villes, les universités, les logements standard, les bibliothèques, les bars, les transports urbains, les hôtels restaurants, les administrations, les astrogare, les magasins, les écoles, les hôpitaux, les stations de taxi, les parkings...

Le logimec est le robot le plus répandu sur les mondes NT6 et NT5. On estime qu'il existe en moyenne 50 logimecs par habitant sur les mondes NT6, 10 par habitant sur les planètes NT5, et moins de 1 sur les mondes NT4.



Le LO-G est le robot « accessoire » par excellence...

Quelques comportements stéréotypes :

Sur Actéon (agri-monde NT4+) : Eh ! « Toaster » vient par là... suit moi...
Sur Senatopia (monde NT5 de l'admintech locale) : EM-A 56/52, approche... Guides moi en jusqu'en zone bleu - bloc C - bureau 1024... Instructions suivront...
Sur Aurus (monde NT6 classique) : Bonjour, R Jacob Falstoff. J'aimerais que vous m'accompagniez un moment. Pouvez-vous transporter ces paquets pour moi... (La lettre R devant le nom, fais référence au mot Robot...)
Sur Plugin (monde NT6, pro transhumain) : Camarade Jacobus, puis-je vous demander une faveur ? Je dois me présenter chez un client dans la zone d'Attrax 61... Je crois savoir que vous y êtes déjà allé ! Pouvez-vous m'y accompagner et m'aider à transporter ces paquets encombrant ? Cela fait si longtemps que je n'ai pas eu le plaisir de discuter avec vous...

LA CONSTRUCTION D'UN ROBOT POSITRONIQUE

Définie généralement comme la faculté de percevoir le monde, de se le représenter et d'y mesurer sa propre existence, la « Conscience » implique notamment la capacité d'opérer des choix stratégiques, sans calculer à l'avance leurs conséquences. Ce postula est à la racine de la programmation psychosociologique du cerveau positronique...

Professeur Susan Landing, NS-T Robotix

Les robots positronique décrits dans le chapitre précédent sont les modèles les plus courants parmi l'énorme choix de robots qui sont en fonctions dans l'Empire Galactique. Chacun peut s'adresser à un constructeur et se faire construire son robot adapté à ses besoins personnel ou professionnels... Il faut pour cela posséder une bonne somme de crédits et un cahier des charges précis

Les caractéristiques structurelles.

Un robot est avant tout un assemblage mécanique. Il existe toute sorte de châssis, chacun adaptée aux fonctions du robot. Si votre robot doit manipuler des objets, donnez-lui un ou plusieurs bras... Vous préférez une « pince

antigrav » pour un maniement délicat ! Pourquoi pas... Pour concevoir la base de votre futur robot, vous devez faire des choix parmi les caractéristiques structurelles suivantes :

- Alimentation énergétique
- Modes locomoteurs
- Organes sensorielles
- Organes de communication
- Membres manipulateurs
- Coffre et rangements
- Capacité cyborg
- Options de protection

Ce chapitre donne toutes les options d'équipement d'un châssis de robot. On utilise la table structurelle ci-dessous pour connaître les impératifs de fabrication.

Tableau structurel

Série	Masse (kg)	Potentiel (kg)	Locomotion (kg)
SP-Y	-	-	-
LO-G	20	15	2
TO-Y	50	40	5
CL-N	150	110	15
AL-L	200	170	20
EM-A	250	210	25
NS-T	300	255	30
QU-T	400	350	40
ER-B	500	450	50
SP-D	900	840	90
ME-K	1500	1430	150
DI-V	2500	2400	250

EMPIRE GALACTIQUE

Série :

C'est le nom générique du châssis robotique. A chaque série robotique correspond une masse déterminée.

Un alias phonétique (et surtout marketing) est traditionnellement associé au nom de la série robotique : NS-T : Nestor...

Masse :

C'est la masse maximale du robot en charge.

Potentiel :

C'est le capital de masse disponible pour installer des équipements : bras, senseurs, batteries, coffre, écran de protection, outils... Le potentiel non utilisé permet d'obtenir de la capacité de transport exprimée en kg.

Alimentation :

Pour fonctionner, un robot doit être alimenté. La majorité des robots sont parfaitement capables d'autogérer leur niveau d'énergie.

En cas d'impossibilité de recharge, le robot bascule en mode « éco » ou, si le niveau de batterie est très bas, en mode « out ».

Le choix du mode d'alimentation déterminera le score de la caractéristique Autonomie du robot.

Pile au lithium NT3 : la pile au lithium est une source d'énergie simple et facile à fabriquer. Leur autonomie est cependant très insatisfaisante. Elle se recharge sur un générateur fixe, ou avec à une borne solaire.
Autonomie 5, prix : 500 crédits, masse 1kg

Autonomie 6, prix : 1.000 crédits, masse 2kg



Batterie à combustible NT4 : fiable et compact, les batteries à combustible sont des accumulateurs chimiques à hydrogène qui se recharge à l'eau.

Autonomie : 7, prix : 2.000 crédits, Masse 1kg

Autonomie : 8, prix : 3.000 crédits, Masse 1kg

Pile atomique NT 5 : la pile atomique est une capsule recyclable contenant des éléments de faible radioactivité.

Autonomie 9, prix : 5.500 crédits, masse 0,5 kg

Autonomie 10, prix : 8.500 crédits, masse 0,5 kg

Cellule à fusion NT6 : la cellule à fusion est une bille dont la dose d'hydrogène est transformée en hélium par fusion à froid. Aucune radioactivité ne s'en dégage. Une fois vide elle peut être jeté à la poubelle.

Autonomie 11, prix : 10.000 crédits, masse 0,5 kg

Autonomie 12, prix : 18.000 crédits, masse 0,5 kg

EMPIRE GALACTIQUE

Locomotion :

Marcher, rouler, ramper, voler, glisser... tout les modes de locomotion sont possible.

Le tableau structurel (cf. page précédente) donne le minimum de poids que vous devez allouer au système de locomotion.

NB : Si vous faite le choix d'un robot fixe, considérez ce chiffre comme égal à zéro.

Calcule du prix à payer : vous devez multiplier le prix de base (tableau ci-dessous) par le facteur de locomotion [L].

Tableau des prix de locomotion.

Masse - kg, prix 5.000 crédits x [L].
Masse 2kg, prix 1.000 crédits x [L].
Masse 5kg, prix 2.500 crédits x [L].
Masse 10kg, prix 5.000 crédits x [L].
Masse 15kg, prix 7.500 crédits x [L].
Masse 20kg, prix 10.000 crédits x [L].
Masse 25kg, prix 12.500 crédits x [L].
Masse 30kg, prix 15.000 crédits x [L].
Masse 40kg, prix 20.000 crédits x [L].
Masse 50kg, prix 25.000 crédits x [L].
Masse 90kg, prix 45.000 crédits x [L].
Masse 150kg, prix 70.000 crédits x [L].
Masse 250kg, prix 50.000 crédits x [L].

Chenilles tout-terrain [L]=1 : peut équiper tout les types de robot. La chenille à l'avantage de la robustesse et permet de franchir bon nombres d'obstacle...

Roues motrices [L]=1 : Tout comme les chenilles, l'usage des roues motrices est très répandu chez les robots et les petits logimecs. L'avantage de la roue sur la chenille n'est pas flagrant. On notera cependant la supériorité de la roue pour la vitesse en terrain plat...

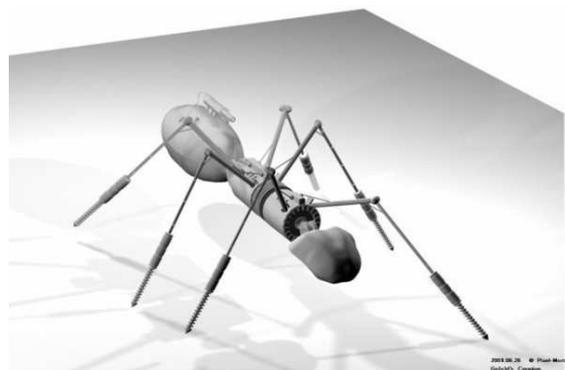
Annexe robotique



Propulsion par hélice [L]=1 : Les robots aquatiques ne saurait se passer de ce genre de propulsion pour des déplacements rapides, sur de longues distances.

Propulsion par nageoire [L]=1 : Un grand classique de la propulsion aquatique.

Pattes articulées [L]=2 : Un incontournable de la locomotion par mimétisme animal. Les pattes articulées permettent une locomotion sur pan horizontal et, dans certains cas, un déplacement sur pan vertical. Les pattes articulées permettent également au petit robot de « sauter »...



Turbines [L]=2 : Autre mode de propulsion aquatique. Outre la vitesse, l'avantage de la turbine sur l'hélice réside dans sa plus grande précision

EMPIRE GALACTIQUE

de mouvement, tant horizontal que verticale.

Coussin d'air [L]=2 : Capable de survoler les terrains rocaillieux, de franchir une étendu d'eau, de glisser sur un sol plat... Le robot glisseur a sa place dans de nombreuses exploitations industrielles et agricole. Seul défaut : le bruit.

(Malus de -3 pour les tests de furtivité)

Jambes mécanoïdes [L]=3 : ce moyen de locomotion est le plus répandu chez les robots des mondes NT4 et 5. Les modèles comme le NS-T d'US Robotix ou EM-A de Ginoïde Inc, possède une démarche fluide, précise et très « humaine ». Les ME-K, bien que très précis, ne possède cependant pas cette grâce.

Sphère gyro [L]=3 : La sphère gyro est un moyen de déplacement souple, précis et élégant. Un robot, équipé d'une sphère rotative, peut se permettre des changements de trajectoire rapide et peut utiliser son stabilisateur pour se balancer avec précision.

Hélico-vol [L]=3 : Les hélico-vol permettent de soulever un robot dans les airs (hélices ou ailes-flex). Ce type de locomotion perd beaucoup en précision si les bonnes conditions de vol ne sont pas réunis... les hélico-vol n'aiment gère les vents forts et des turbulences...

Reptation terrestre [L]=3 : Peu utiliser, ce moyen de déplacement est souvent employé pour les sols meubles comme le sable, la vase, l'eau ou en milieu forestier... On peut croiser des robots rampant dans les étroites galeries de mine, dans les exploitations agricoles, ou comme auxiliaires des douanes...



Tentacules motrices [L]=4 : Ce mode de locomotion n'est pas très répandu. Il offre, cependant, de nombreux avantages. Notamment celui de s'adapter à toute les surfaces : sol dur, déplacement aquatique, sable meuble, boues et vases, parois rocheuses et d'être très efficace en apesanteur (déplacement par prise)

Propulsion par flagelles [L]=4 : Les flagelles sont des mini-tentacules de quelques millimètres, à quelques centimètres, capables de prouesse en terme de vitesse. Les robots se déplaçant par flagelles savent se mouvoir sur tous types de terrains, se déplacer dans des conduits et des lieux exigus...

Micro-jet [L]=5 : plus puissant que les hélico-vol, les micro-jets offre une bonne stabilité et une précision accrue. Ils sont utilisables dans l'espace.

Antigrav [L]=6 : Le must du robot volant. Silencieux, puissant, rapide et très précis, les pods antigrav équipent bon nombre de robot NT6 dans l'Empire Galactique. Ils sont utilisables, sous l'eau, en atmosphère, en orbite basse, ou dans le champ de gravité externe d'un lehouine.

EMPIRE GALACTIQUE

Capteurs :

Les capteurs sont les organes senseurs du robot, qui lui permettent de mesurer, de quantifier et de qualifier son environnement proche ou lointain.

Le choix des capteurs permet de connaître le score de la caractéristique « Senseur » du Robot.

Chaque capteur possède :

- Un niveau de « Senseur »
- Un bonus de « Senseur ».

Pour connaître le score final du robot, prenez le niveau de Senseur le plus haut parmi l'ensemble de ses capteurs. Puis, additionnez les bonus « Senseur » de ses capteurs (hormis celui de son capteur principal ». Le score total ne pourra pas être supérieur à 12.

Caméra digitale : deux caméras sont nécessaires, au minimum, pour une modélisation 3D de l'environnement immédiat du robot.

Masse 0,5 kg l'unité, prix 1.500 crédits
Niveau de Senseur : 6
Bonus de Senseur : 1

Senseur IR-UV : Le senseur IR-UV permet de détecter un grand nombre de signaux thermiques dans l'infrarouge ou l'ultraviolet.

Masse : 0,2kg, Prix 2.000 crédits
Niveau de Senseur : 7
Bonus de Senseur : 1



Scintillateur : permet au robot de capter la réalité de son environnement, par rayonnement ionisant.

Le scintillateur permet en outre de réaliser de images à usages médicales. L'image obtenue peut être imprimée, diffusée sur un écran ou un cube TriD.

Masse : 2kg, Prix 10.000 crédits
Niveau de Senseur : 8
Bonus de Senseur : 1

(Octroi un mod de +2 à la compétence médecine pour un diagnostic médical)

Détecteur de métaux : permet de localiser des objets métalliques en exploitant le phénomène de l'induction magnétique. Il est utilisé par exemple par les robots auxiliaires de sécurité pour détecter des objets cachés ou par les logimecs militaire pour le déminage...

Masse : 2kg, Prix 1.000 crédits
Niveau de Senseur : 5
Bonus de Senseur : 1

Capteur « SARM » (Système d'Analyse des Roches et des Minéraux) : permet au robot d'effectuer des sondages géologiques et géochimiques très complets, par résonance électromagnétique et par spectrographie gazeuse.

Masse : 50kg ; prix 25.000 crédits
Niveau de Senseur : 7
Bonus de Senseur : 1

(Octroi un mod de +3 pour l'utilisation de la compétence géologie, chimie et de généralement pour toute activité de prospection minière)

EMPIRE GALACTIQUE

Capteur photosensible : simple comme bonjour, les capteurs photosensibles sont capables d'interpréter les variations de lumière, allant du simple scintillement à la brusque coupure de lumière.

Les capteurs photosensibles sont des capteurs passifs extrêmement robustes, qui peuvent s'avérer très utile lorsque les organes sensitifs du robot sont neutralisés.

Masse : 0,1Kg l'unité, prix 100 crédits
Niveau de Senseur : 5
Bonus de Senseur : 1

Œil numérique : ce capteur équipe généralement les robots humanoïdes en lieu et place des caméras digitales. Les performances d'un œil numérique sont extraordinairement supérieures à celles de l'œil humain. Il est doté d'une focale parfaite et permet de zoomer. Il procure au robot la capacité de vision nocturne par amplification de lumière.
Masse : 0,5kg, prix 15.000 crédits (la paire)
Niveau de Senseur : 9
Bonus de Senseur : 1



SGP : Système de Géo-localisation Planétaire. Le robot dispose des données topographiques intra et extra urbaines des 25.000 mondes de l'Empire Galactique. Pour les mondes non répertoriés, un relevé géographique doit être réalisé, soit par un satellite géostationnaire, soit par un vaisseau en orbite basse.

Masse : 1kg, prix 10.000 crédits
Niveau de Senseur : 6
Bonus de Senseur : 1

Sonar : Il émet une impulsion ultra ou infra sonore et écoute son écho sur les obstacles qu'elle rencontre.

L'impulsion est soit directionnelle, et le robot l'oriente dans une direction, soit elle est omnidirectionnelle (impulsion à 360°).

La distance est obtenue par la mesure du temps écoulé entre l'émission et la réception de l'écho et la densité du milieu (vitesse de propagation).

Masse : 3kg, prix 4.000 crédits
Niveau de Senseur : 7
Bonus de Senseur : 1

Spectroscope universel : dispositif complexe permettant de transformer toutes ondes entrantes en fréquence, ou en séquence, analysable... Il permet d'étudier les IR, les UV, les ondes infra-rouge, les ondes colorimétriques, les ondes acoustiques, les ondes électromagnétiques, les ondes radio, les micro-ondes, les ondes de choc mécanique (sismique), onde de gravité, ondes subsonique et supersonique... et bien d'autres encore...

Masse : 20kg, prix 55.000 crédits
Niveau de Senseur : 10
Bonus de Senseur : 1

Détecteur de vie : capte, et analyse, les bio signaux de toutes les créatures vivantes dans un rayon de plusieurs centaines de mètres autour du robot. Très utile pour la surveillance d'un campement.

Masse : 3kg, prix 15.000 crédits
Niveau de Senseur : 7
Bonus de Senseur : 1

Annexe robotique

EMPIRE GALACTIQUE

Analyseur d'atmosphère : permet de connaître et de surveiller la composition détaillée d'une atmosphère, et de prévenir rapidement de la présence du composé nocif pour l'organisme.

Masse : 1kg, prix 1.500 crédits
Niveau de Senseur : 5
Bonus de Senseur : 1

Communication :

Le choix du mode de communication déterminera le score de la caractéristique « Personae » du robot.

Haut parleur : dispositif basique permettant au robot de dispenser des messages, des discours, de diffuser des chants et de la musique, de formuler des conseils, de transmettre des communications, etc.

Masse : à 0,1kg, prix 100 crédits
Personae : 5

Ecran digital : écran couleur ultraplat haute définition. Le robot peut, via cet écran, diffuser des images, des textes, des vidéos, des présentations commerciales, des diagrammes, etc. Une option visage-écran permet d'afficher un avatar standard, ou personnalisé, rendant le robot plus sympathique.

Masse : à 0,2kg,
Prix 1.000 crédits, Personae : 6
Prix 1.800 crédits, Personae : 7

Communicateur TriD : Dispositif de projection, et d'enregistrement, holographique en 3 dimensions. Une communication TriD est réputée « infalsifiable ». Le robot peut créer un homoncule TriD qui le représente.
Masse : 2kg, prix 10.000 crédits
Personae : 8

Andro-voix : organe de « vocalisation humanodroïd ». Le dispositif « Andro-voix » permet à un robot de parler physiquement grâce à simulacre de larynx.

La voix du robot peut être programmée ou choisit dans un catalogue de voix préenregistrée.

Masse : 0,5Kg, prix 5.000 crédits
Personae : 9

Holo-bobine : permet de plaquer un visage holographique animé, sur la face neutre du robot.

L'holo-bobine simule habilement les expressions du visage et donne un zeste de « vie » au robot.

Masse : 0,5 kg prix 10.000 crédits
Personae : 10

Équipement manipulateur

L'équipement manipulateur du robot détermine la valeur de son score de « Précision » de « Puissance » et « d'automatisme ».

Bras mécanoïdes : permet une manipulation selon trois ou quatre axes de liberté. Le bras mécanoïdes se termine soit par une main mécanique de précision, soit par une pince de manutention.

Puissance de 5 à 12

Précision de 5 à 12

Automatisme de 5 à 12

Masse = [Puissance + (moyenne de Précision et Automatisme)] kg

Prix = Masse x 1.000 crédits

Charge soulevable : Puissance x 10kg
|

Tentacule préhensile : organe de manipulation très souple et hyper précis. Le membre tentaculaire peut s'allonger et se rétracter aussi facilement qu'il peut se plier.

Puissance de 5 à 12

EMPIRE GALACTIQUE

Précision de 7 à 12
Automatisme de 9 à 12
Masse = [Puissance + (moyenne de Précision et automatisme)] / 2kg
Prix = Masse x 4.000 crédits
Charge soulevable : Puissance x 10kg

Pince antigraité : ce dispositif permet de manipuler des objets hyper lourds par antigraité.

Précision et Puissance : 12

Masse 1kg
Permet de soulever 1 tonne
Prix 95.000 crédits
Masse 5kg
Permet de soulever 10 tonnes
Prix 120.000 crédits
Masse 20kg
Permet de soulever 50 tonnes
Prix 170.000 crédits
Masse 50kg
Permet de soulever 100 tonnes
Prix 245.000 crédits
Masse 100kg
Permet de soulever 500 tonnes
Prix 370.000 crédits

Clamp moléculaire : les clamps moléculaires sont des « aimants moléculaires » préhenseurs permettant de manipuler des objets encombrants et sans prises (plaque de blindage, morceau de coque, panneaux plastacier...). Quelque soit sa matière, un objet clampé ne bouge pas d'un micron...
Les clamps moléculaires sont utilisées conjointement avec un autre équipement manipulateur, comme un bras mécanoïde ou un tentacule préhensile (pas avec une pince antigrav)...

Mod +1 aux tests de Précision
Masse : 1kg, prix 2.000 crédits
Mod +2 aux tests de Précision
Masse : 1,5kg, prix 4.000 crédits
Mod +3 aux tests de Précision

Masse : 2kg, prix 8.000 crédits

Connectique :

L'équipement de connectique du robot détermine la valeur de son score de « Connectivité ».

NB : Vous pouvez choisir plus d'un équipement. On ajoutera un bonus de +1 cumulatif au score de connectivité par équipement supplémentaire à l'équipement principal.

Bluetooth : permet au robot de se connecter à un dispositif possédant également une connectivité Bluetooth.
Masse : 0,1kg
Portée 2 mètres.
Connectivité : 6
Prix : 1.000 crédits

Wifi : permet au robot de se connecter à un dispositif possédant un émetteur récepteur wifi.
Masse : 0,1kg
Portée 100 mètres.
Connectivité : 7
Prix : 5.000 crédits

Douille Data Universel : douille de transfère de données qui permet au robot de se connecter à tout les ordinateurs de niveau technologique 4,5 et 6.
Masse : 3kg
Portée : câble.
Connectivité : 8
Prix : 22.000 crédits

Microcom NT5 : dispositif de connectivité des plots vertébraux (PV). Le robot peut être connecté via PV à son propriétaire pour une communication « mentale » cryptée et sécurisée.
Masse : 0,1kg
Portée : 1.000 mètres
Connectivité : 9

Annexe robotique

EMPIRE GALACTIQUE

Prix 50.000 crédits

Plot bio-symbiote NT6 (PBS) : également surnommé plot « empathique ». Grâce à son PBS, un robot peut se brancher directement à la zone kinesthésique psychoperceptive d'un encéphale humain.

Le robot devient immédiatement une extension mentale du pilote TL et le pilote devient un hôte spirituel pour le robot.

Masse : 2kg
Portée : 100 mètres
Connectivité : 10
Prix : 100.000 crédits

Protection :

Le type de protection que vous allez choisir déterminera le score de la caractéristique « Solidité » et « Design » de votre robot.

Fibre de poly-carbone:
Solidité : 6, Design : de 5 à 7
Masse : potentiel / 20 kg
Prix 5.000 crédits + Design x 400 crédits

Alu-céramique:
Solidité : 7, Design : de 6 à 8
Masse : potentiel / 15 kg
Prix : 8.000 crédits + Design x 600 crédits

Ultra-titane léger:
Solidité : 8, Design : de 7 à 9
Masse : potentiel / 10 kg
Prix 12.000 crédits + Design x 1.000 crédits

Duranium, ou stealdur:
Solidité : 9, Design : de 8 à 10
Masse : potentiel / 20 kg
Prix 20.000 crédits + Design x 1.500 crédits

Plastacier:
Solidité : 10, Design : de 9 à 11
Masse : potentiel / 30 kg
Prix 35.000 crédits + Design x 2.000 crédits

Ultrafilament:
Solidité : 11, Design : de 9 à 11
Masse : potentiel / 35 kg
Prix 45.000 crédits + Design x 2.000 crédits

Bio-métal ou « buma »:
Solidité 12, Design : de 10 à 12
Masse : potentiel / 40 kg
Prix 60.000 crédits + Design x 3.000 crédits

Champ de force: n'accorde pas de score. Le champ de force diminue les dégâts des armes (cf. règles du jeu)

Equipements divers :

Bloc mémoire : indispensable pour stocker des données, ou installer des programmes.

Lorsque le joueur souhaite installer une compétence, il doit s'assurer que le robot possède la capacité mémoire requise. Dans le cas contraire, il doit purger d'anciens programmes ou ajouter de la mémoire.

La taille d'un programme, en Téraoctets, est égale au « chiffre » de la compétence (cf. règle) que le joueur désire planter multiplié par le niveau.

Exemple : Compétence Conduite NT5 au niveau 3 = 15 x 3 = 45 Tétra-octets.

Bloc mémoire 100 To
Prix : 1.000 crédits
Bloc mémoire 200 To
Prix : 1.800 crédits
Bloc mémoire 400 To
Prix : 3.400 crédits
Bloc mémoire 800 To

Annexe robotique

EMPIRE GALACTIQUE

Prix : 6.200 crédits
Bloc mémoire 1.000 To
Prix : 7.700 crédits

Port « cristal » : le port cristal permet de lire et d'enregistrer des données sur une aiguille cryptée et sécurisée. Les aiguilles cristal sont infalsifiables.

Masse : 0,1kg, Prix : 2.000 crédits

Projecteur : simple halogène. Portée 50 mètres. Masse : 0,5kg, Prix 600 crédits.

Outils NT 3 (mécanique) : masse 2,5kg, prix : 3.500 crédits

Outil NT 4 (électronique) : masse 3kg, prix : 6.000 crédits

Outil NT 5 (informatique) : masse 1kg, prix : 5.000 crédits

Outil NT 6 (robotique) : masse 1kg, prix : 15.000 crédits

Médibloc : diagnostiqueur et analyseur médical. Contient des produits de première urgence et un synthétiseur de drogue rudimentaire. Nécessite le programme Médecine ou un 1^{er} Soins. Masse 2kg, prix 5.000 crédits.

Etourdisseur : puissance maximum « faible ». Les étourdisseurs montés sur les robots ne peuvent pas tuer. Ils sont réglés pour « assommer ». Le robot en fera usage contre un être humain seulement et seulement si la vie d'un autre être humain est menacée. Le robot devra réussir un test de « Roboc » à 4 ou 5D après chaque usage. S'il échoue, il se désactivera. La compétence « Robotique » sera nécessaire pour le remettre en service.
Masse : 0,5kg, prix 5.000 crédits.

Lance-grappin : permet au robot de déployer un filin de 25 mètres (ou plus), muni d'un grappin à « aimant moléculaire » qui adhère sur toutes les surfaces et tout les matériaux.
Masse : 1kg, prix 3.000 crédits

D'autres équipements peuvent être incorporés au robot. La liste ci-dessus n'est pas exhaustive... On peut imaginer de nombreux gadgets utiles selon la nature ou la mission dévolue au robot...

Les caractéristiques non structurelles du robot.

En plus des choix structurels, le joueur doit déterminer les caractéristiques non structurelles du robot :



Un « cerveaux positronique » élémentaire contient cinq million trois cent mille cryotrons capables de traiter simultanément cent mille variables. Sa programmation algorithmique est parachevée par l'intégration d'équations psychosociologiques, très complexes, dont les « trois lois de la robotique ».

Annexe robotique

EMPIRE GALACTIQUE

Les caractéristiques :

Priorité : équivalent à la volonté humaine

Score de 7 à 12

Prix : score x 3.000 crédits

Robloc : équivalent à Résistance mentale

Score de 7 à 12

Prix : score x 4.000 crédits

Spéculation : équivalent à intuition

Score de 9 à 12

Prix : score x 5.000 crédits

Computation : équivalent à l'intelligence

Score de 9 à 12

Prix : score x 6.000 crédits

Autre caractéristique :

Furtivité : équivalent à la discrétion

Score de 5 à 12

Prix : score x 1.000 crédits.

