

ANNEXE DU LIVRET DE L'INFANTERIE

LES TECHNOMANCIENS

I. XVII Edition
DCDCVI Impression

Imprimé par les presses de l'empereur d'Ultima Libris

La première publication de cette édition révisée a eu lieu en 968M40

De par ses révisions, ce document remplace la XVI édition afin de correspondre aux nouveaux dogmes impériaux.

Approuvé par le Fabricator-Superior Varyatus de Cypra-Mundi

Sommaire

Vous pouvez ajouter des titres (Format > Styles de paragraphe) qui apparaîtront dans votre table des matières.

****Lore****

LE CULTE DU MECHANICUS

Le culte du Mechanicus, aussi connu dans les temps anciens, avant l'Hérésie d'Horus, comme le culte Mechanicum, est un assortiment de croyances servant de fondations à l'Adeptus Mechanicus. Même si les croyants du culte sont membres de l'Imperium, ils ont leur propre set de croyances qui diffère largement du culte impérial dédié à l'Empereur, autant dans la forme que dans la pratique. Cette religion valorise la connaissance et la technologie qu'elle crée plus que toutes autres choses. Pour elle, l'homme doit embrasser la forme mécanique de l'existence afin d'aboutir à sa destinée et à son évolution.

Théologie

Le culte du Mechanicus croit que la connaissance en elle-même est la manifestation du divin dans l'univers. L'objet de leur dévotion est le Dieu Machine, un esprit omniscient, omnipotent et universel qui gouverne toutes technologies, machineries et qui englobe toute la connaissance de la Création. Le Dieu Machine est considéré comme bienveillant envers l'humanité, et serait à l'origine de toute la technologie et la connaissance humaine. D'après les enseignements du culte Mechanicus, la connaissance est la plus grande manifestation du divin, et toutes créatures ou artefacts qui valorise de la connaissance est sacré. Les machines qui préservent la connaissance des temps anciens sont aussi sacrées, et les intelligences mécaniques ne sont pas moins divines que celles en chair et en os. Elles le sont peut-être même plus car elles sont des pures expressions de cette connaissance, sans les conflits émotionnels et les imperfections qui ralentissent les organismes biologiques comme l'humain. La valeur d'une personne est seulement la somme de ses connaissances. Le corps physique et biologique est seulement le moyen de préserver l'intellect, et aux yeux du Dieu Machine, il est plus imparfait qu'un corps de métal et de circuits imprimés. Pour cette raison, les dévots du culte du Mechanicus transforment souvent de larges parties de leurs corps avec des augmentiques, des améliorations cybernétiques.

Le Dieu Machine

D'après le culte du Mechanicus, la technologie est une meilleure forme de vie que celle créé par le long et cruel processus de l'évolution biologique. Seul une source divine a pu inspirer la perfection que donne la forme et la

fonctionnalité des machines. Cette source divine est le Dieu Machine. Ce dieu n'est pas à voir comme un dieu monothéiste classique, sous la forme donnée par la bible. Il n'est pas une personne ou un être, mais plutôt une force immanente présente dans l'univers. Pour des raisons inconnues, il a choisi les humains comme le peuple élu, et révèle les schémas sacrés et les plans de machines à des prophètes désignés.

Afin de pouvoir interagir avec le monde physique, il a été prophétisé qu'il existait un avatar du Dieu Machine, nommé l'Omnimessie. Dans les premiers jours de la grande croisade, l'Empereur de l'Humanité a été reconnu par le culte comme l'Omnimessie. Le traité de Mars (connu par le Mechanicus comme le traité d'Olympus) fut signé, permettant l'alliance entre le culte du Mechanicus et le tout jeune Impérium de l'Humanité. Il transforma les technoprêtres et le clergé de Mars en division secondaire de l'Adeptus Terra, créant l'Adeptus Mechanicus.

L'esprit de la machine

Le culte croit également en l'existence de l'esprit de la machine, qui consiste en des minuscules fragments du Dieu Machine habitant chaque morceau de technologie existante. Ces fragments de divinité font que la manipulation des machines demande un grand respect, et le culte croit également que l'esprit est directement aux commandes de toutes les fonctionnalités de la machine. Cela signifie que les technoprêtres du Mechanicus et leurs apprentis utilisent de nombreux rituels et prières pour montrer du respect à l'esprit et lui demander humblement d'opérer dans les paramètres acceptables. Ils essaient de le garder la relation de confiance qu'ils ont avec lui. Dans ces rituels sont souvent inclus des gestes d'une nature utile à la machine, comme lubrifier un axe de roulement, revisser un boulon, mais d'autres n'ont pas forcément de buts pratiques visibles, comme les chants, les libations, les prières et les sacrifices.

La croyance en l'esprit de la machine est aussi la raison de la position du culte Mechanicus envers la technologie xéno. Comme les xénos ne reconnaissent pas l'esprit de leurs machines, le culte considère que ces appareils sont traités comme des esclaves et maltraités par leurs créateurs depuis leurs créations. A cause de cela, les humains ne doivent pas faire usage de technologie xénos, même si elle est supérieure à celle conçue par les humains. Certains courants de l'orthodoxie du culte demandent à ce que les machines xénos soient détruites, afin de libérer leurs esprits de la machine, alors que certains autres courants peuvent comprendre le fait de garder ces technologies et de les étudier au nom de la Quête éternelle de la Connaissance.

Le fantôme de la machine

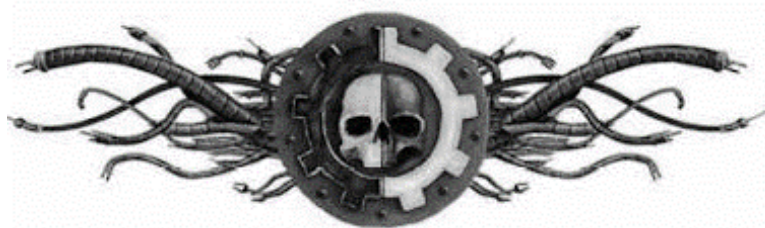
La technologie et ses mystères sont la prérogative des serviteurs du Dieu Machine, les technoprêtres, qui croient que la machine a en elle une force de vie personnelle, une âme, une volonté et une personnalité. Plus la machine est ancienne, plus elle va être révérée par ces prêtres. Ils pourront passer des heures entières à prier et à oindre la machine d'huiles sacrées, purifiant l'atmosphère avec l'encens béni, avant de presser les boutons d'activation pour amener son esprit à la vie.

Une machine à la fois ancienne et complexe aura le même statut dans le culte du Mechanicus que l'Ecclésiarchie donnerait à un saint majeur, car de nombreux systèmes sur ces machines sont irremplaçables, leurs secrets perdus dans le temps. Parmi les plus grandes de ces machines, on peut citer les cuirassés de la Marine Impériale, ou les titans. Mais les technoprêtres vont également montrer autant d'attention à un fusil laser antique ou un cogitateur, et passer des heures et des heures à essayer d'en comprendre le fonctionnement interne. Toutes les machines, quel que soient leurs fonctionnalités, seront considérées par les technoprêtres comme des entités vivantes, qui les traiteront avec toute la révérence qui leurs sont dues. Elles sont des cadeaux d'un lointain passé, et la connaissance de leurs fonctionnements est une bénédiction du Dieu Machine. De fait, tout homme ne prenant pas soin de son fusil laser, ou traitant mal son cogitateur personnel offusquera les technoprêtres.

Paradoxalement, les intelligences artificielles sont considérées comme un anathème par le culte, car elles sont vues comme des automates sans âmes. Ces choses sans esprit sont présentes dans cette galaxie pour troubler la volonté du Dieu Machine. Entourées d'un nuage de mythe et de légendes, ces abominations auraient été créées durant le Moyen Age Technologique. Elles sont considérées comme dangereuses. Même s'ils pourraient apprendre de ces machines, les technoprêtres vont les chasser et les détruire à n'importe quel coût. Seul des moteurs logiques validés, ceux qui ont un esprit donné par l'Omnimessie, sont autorisés à exister.

La Quête de la Connaissance

Le but ultime du culte du Mechanicus est de comprendre l'Omnimessie. Les croyants du culte suivent la Quête de la Connaissance et voient cette quête comme la chose la plus importante de leurs vies, avant bien d'autres considérations. Souvent, cette Quête se fait via les recherches scientifiques et les explorations. Le culte croit que la connaissance existe déjà quelque part, et que ce n'est qu'une question de temps avant de compléter la Quête. Pourtant les technoprêtres et les adeptes ne sont pas enclins à poursuivre des recherches sur de nouveaux champs de découverte. Ils considèrent qu'il est plus important de récupérer d'anciennes pièces de technologie datant du Moyen Age technologique, tels que les SCS. Parfois, de nouvelles recherches voient le jour malgré tout, mais leurs résultats restent sous le sceau du secret par l'Adeptus Mechanicus pendant de nombreuses années avant d'être divulguées au public.



Les seize lois universelles

Dans la Quête de la Connaissance, les membres du culte sont guidés par les seize lois universelles.

Les mystères

1. La vie est une continuité de mouvements
2. L'esprit est l'étincelle de la vie
3. La conscience est la capacité à apprendre la valeur d'une connaissance
4. L'intelligence est la compréhension de la connaissance
5. La conscience est la plus basse forme d'intelligence
6. La logique est la Vraie Voie vers la compréhension
7. La compréhension est la clé de toutes choses
8. L'Omnimessie sait tout, comprend tout

Les dangers

9. Les machines aliens sont une perversion de la Vraie Voie
10. L'âme est une compréhension de sa conscience
11. Une âme ne peut être jugée que par l'Omnimessie
12. La conscience sans âme est l'ennemi de toute vie
13. La connaissance des anciens ne peut être remise en question.
14. L'esprit de la machine garde les connaissances des anciens.
15. La chair est faible, mais les rituels honorent l'esprit de la machine
16. Ne pas accomplir ses rituels, c'est perdre la foi.

LES TECHNO-PRETRES DE LA GARDE IMPERIALE

« Malgré toutes les visions troublantes que la galaxie a fait danser devant mes yeux, les choses les plus étranges, je les ai observées dans nos rangs. Prenons les technoprêtres, avec leurs yeux luisants, leurs câbles enchevêtrés et leur chair décatie. Penser qu'un homme puisse sciemment choisir un tel sort me fait grincer des dents. Et à cela s'ajoute leurs mystères, car ils se tiennent toujours à l'écart. Traiter avec eux était plus délicat que de retirer une tique à bile de ma botte. Pour autant, mes gars n'auraient pas survécu un jour sans les robes rouges. Remettre les moteurs en marche, réparer les systèmes d'armes, calmer les

esprits de la machine en colère. Ces technoprêtres, ils pouvaient traverser un rideau de flammes pour sauver un de leurs précieux chars et n'avaient cure de l'équipage. »

Mémoires du Général Kurtis Hicks, IV^{ème} groupe armé de Catachan

Les technomanciens sont les technoprêtres qui veillent sur les véhicules de la Garde Impériale. Par leurs prières en binaire, les technomanciens apaisent les esprits de la machine de leur congrégation sur chenilles. Sans la maintenance diligente des technomanciens, la Garde Impériale se retrouverait rapidement privée des blindés dont dépend sa survie. Engoncés dans des armures sanctifiées et maniant des haches arborant le symbole de l'engrenage, les technomanciens entrent sans crainte dans la mêlée pour protéger les technologies inestimables dont ils ont la charge. Ils peuvent effectuer des réparations en situation de combat, et même éveiller la colère des esprits des tanks, afin que leurs armes continuent de cracher la mort même si l'équipage est momentanément inapte.

Les technomanciens peuvent aussi être intégrés dans des escouades. Leur rôle est alors de fournir un soutien technique lors des différentes missions. Maintenance, piratage, bricolage... Leurs tâches sont aussi variées que leurs compétences. Ils sont, au même titre que les techno-marines, des membres de l'Adeptus Mechanicus, autant que des membres de leur régiment. Responsable du bon fonctionnement des équipements de l'escouade, un technomancien est aussi un atout non-négligeable pour les medicae, en effet, c'est eux qui s'occupent de la maintenance des prothèses mécaniques.

Prière du Mechanicus

Bénédiction de la bombe

Tu es l'instrument de l'humanité,
Une courte et brillante lumière réduisant l'ennemi en cendres,
Et le renvoyant dans les ténèbres.

Tu es la bombe de l'humanité,
Faites pour détruire la terre que foule l'ennemi,
Afin qu'il ne profane plus les territoires de l'Empereur Dieu

Prière de frappe

Esprit de la machine,
Entends ma ferveur,
Et guide la vers ma cible.

Prière d'allumage

Esprit du feu, fait rugir cette arme,
Et bannit l'ennemi de la vue de l'Empereur.

Cantique d'apaisement de la machine

Reste calme, esprit, je ne fais que mon devoir.
Pardonne mon intrusion et accorde-moi ta confiance.

Litanie de réparation

Esprit de la machine, pardonne les actes,
Puisses tu être à nouveau entier bientôt.

Litanie de durabilité

Esprit de la machine,
Avec tout ta sagesse et ta force,
Donne-moi la dureté de ton âme de fer,
Afin que je puisse te servir,
Avec soin, servilité, et la force de ma foi.

Litanie de désenreillement

Esprit du Dieu Machine, aide ton serviteur et libère son arme, afin qu'il puisse détruire tes ennemis.

Règles : Bricolage, Technomaîtrise et Techno-Ingénierie

Ce qu'il y a de bien avec le futur, c'est que y a pleins de trucs pseudo-technologiques. Et dans le tas, faut bien des types pour les bidouiller. Après, ce qu'il faut bien comprendre, c'est que la science de W40k est tout sauf une science exacte ! Entre l'obscurantisme ambiant, le warp, l'Esprit de la machine et des compilations incomplètes de processus de réparation de machines dont la technologie s'est perdue depuis quelques millénaires... Sans parler des trucs à moitié xeno qui se sont glissés dedans, mais ça...

Bref, vous l'aurez compris, interagir avec le matériel est plus histoire de foi que de réelles compétences pointues. Et l'Adeptus Mechanicus entend bien qu'il en soit ainsi.

Pour autant, il y a des types qui s'y sont mis.

En jeu, il sera possible de bricoler certains trucs. En général, ce sera précisé. Et souvent sous forme de fils et de tournevis. Un brief pour les bricoleurs vous sera communiqué.

Les Technomanciens ont tous l'équivalent de la compétence Bricolage. Et même davantage. Il est possible qu'une action demande le concours de trois bricoleurs dont au moins un technomancien. trois individus avec Technomaîtrise peuvent donc évidemment s'en charger.

Le bricolage peut être utile pour les améliorations, certains points d'extractions, certaines serrures etc.

La Technomaîtrise ouvre l'accessibilité à la compétence Techno-Ingénierie.

Votre compétence Techno-Ingénierie est assortie d'un niveau et d'une précision.

Le niveau représente votre compréhension générale de l'Esprit de la Machine et le nombre de rituels d'apaisement et d'assemblages générales que vous connaissez. Il sera également utilisé dans les règles

de craft afin de déterminer vos chances de réussite. Pour avoir un ordre d'idée, il va jusqu'à 10. Mais partez du principe que ceux ayant 6 ou plus se font des plus rares. D'ailleurs, si vous en croisez un, n'hésitez pas à prévenir les orgas...

La précision va influencer sur votre spécialité ou votre orientation, et donc donner une indication sur les domaines où vous seriez les plus compétents. Les formules à votre disposition seront donc souvent en rapport.

Vous avez la comp Techno-Ingénierie mais pas Technomaîtrise ? Félicitation, vous vous rapprochez d'une meilleure maîtrise de votre art. Vous pouvez vous risquer au craft, mais mieux vaut rester dans votre domaine d'expertise.

Le système de craft

Afin de parvenir à crafter un truc, voici la procédure :

- Avoir la formule (Techno-Ingénierie)
- Rassembler les composants
- Validation au PC joueur
- Tirage (déterminant la réussite ou l'échec)
- Résultat et précisions éventuelles
- Remise des éventuels éléments de jeu
- Rôleplay de craft
- Tadaaaa !

NB : dans certains cas, il n'est possible de crafter que ce qui peut être représenté en jeu. Ne vous attendez donc pas à fabriquer une centaine d'épées tronçonneuses quand il n'y en a qu'une douzaine physiquement sur le site de jeu...

Après, rien ne vous empêche de faire des dons au Munitorum.

De la Formule et du rituel de craft

Il faut bien comprendre que la moitié des technomanciens ne savent pas vraiment ce qu'ils font. Ils n'ont pas forcément connaissance des détails de la technique quantique qui se cache derrière un effet ou un autre. Ils ont davantage tendance à apprendre par cœur toutes les manipulations, étapes par étapes de la fabrication, le processus étant extrêmement ritualisé.

L'innovation est possible, mais découle davantage d'associations novatrices de séquences de manipulations ritualisées. Le poids de la superstition étant tellement lourd que certains sont d'ailleurs mal à l'aise à cette simple idée.

Ceci est représenté par la formule.

D'un point de vue gameplay, celle-ci consiste en un assemblage de composants avec diverses indications. Toutes les Formules ont un Grade.

Il peut exister plusieurs formules pour une même réalisation. Avec les siècles, une formule a pu devenir imparfaite. Ce n'est pas pour autant qu'elle ne fonctionne pas. Les risques d'échec sont simplement plus grands. L'Esprit de la Machine doit être apaisé.

De même, certains consommables sont constitués de deux (voir plus) composants indissociables. Il peut donc arriver - c'est même plus que probable - qu'il y ait des composants en trop. Là encore cela ne signifie pas que la formule ne fonctionnera pas. Les risques d'échec sont simplement plus grands. L'Esprit de la Machine doit être apaisé.

Enfin, il est possible d'utiliser de l'encens [ES] afin d'apaiser l'Esprit de la Machine. Cet encens supplémentaire doit être dépensé en plus de ce qui est éventuellement requis par la formule. Les chances de réussite augmentent.

Il est possible de proposer des formules aux orgas avec le résultat escompté. Haha.

Il est possible pour deux Technomanciens de travailler ensemble sur un Craft.

En cas d'échec, tous les composants ne sont pas forcément perdus.

L'échec fait partie intégrante du Craft. Ce n'est pas (forcément) une fatalité.

Grade

Le grade du Craft représente sa complexité technologique.

Se risquer à la fabrication d'un Craft de Grade supérieur à son niveau de Techno-Ingénierie augmente les chances d'échec.

Liste des composants

Il existe seize composants usuels (y compris les composants médicaux).

- Composant Universel [CU]
- Encens [ES]
- Promethium [PM]

- Engrenage Rouge [ER]
- Engrenage Vert [EV]
- Engrenage Bleu [EB]

- Circuit Rouge [CR]
- Circuit Vert [CV]
- Circuit Bleu [CB]

- ForgeRouge [FR]
- ForgeVert [FV]
- ForgeBleu [FB]

- Meph-adrénaline [MA]
- Antiseptique universel [AU]
- Hémato-plaquette [HP]
- Proto-protéine [PP]

La plupart des Technomanciens ne savent pas à quoi ils servent réellement. Ils connaissent la forme et la couleur et savent que quand ils sont associés au bon moment et qu'on brûle un encens, si l'Esprit de la Machine le désire, alors ça fonctionne.

Sur place

Il y aura un brief craft à l'intention des concernés.

Les Formules de chaque Technomancien seront remises sur place.

STRATEGIC DISPOSITION OF A FORGE WORLD

FABRICATOR GENERAL

FABRICATOR LOCUM

PRIESTS OF THE CULT MECHANICUS

LEGIONES SKITARII

The naming convention presented below is that used by Mars and most of its brother forge worlds; some style their armies the 'Divisio Skitarii' and group their cohorts into regiments instead.

A forge world's first macroclade traditionally garrisons its Titan Legion and/or Ordinatus Engine.

MACROCLADE 1

(Known variously as Prima Macroclade, Macroclade Primus etc.)

MACROCLADE 2

MACROCLADE 3

MACROCLADE 4

Each macroclade is comprised of 4 cohorts, each consisting of 3 maniples – a number sacred to the Adeptus Mechanicus.

WAR COHORT



WAR COHORT



WAR COHORT



WAR COHORT



BATTLE MANIPLE 

BATTLE MANIPLE 

BATTLE MANIPLE 

Each War Cohort is identified by a cohort numeral displayed on the hull of their Onager Dunecrawlers.

Skitarii Rangers

Skitarii Vanguard

Sicarian Infiltrators

Sicarian Ruststalkers

Ironstrider Cavalry

Onager Dunecrawlers

The typical Skitarii maniple is the combined arms Battle Maniple, but specialist cohorts, maniples and clades can be arranged as needed: Infiltration Clades, Armoured Cohorts, Close Assault Maniples, Anti-aircraft Cohorts, Anti-tank Cohorts, and so on.

Units in a Battle Maniple are identified by a common maniple sigil, usually displayed next to squad and vehicle identification numbers. Other formations are identified by combinations of glyphs and sigils on the bodywork of their war machines.