



# Livret de règles

# Mechanicus

Ce livret contient un rappel des règles générales et des règles spécifiques concernant le jeu technologique et de craft de Mortis, Gloria et Administratum pour l'édition IV "Back to Arthakis !"

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

version 1.0 2023

## **Sommaire :**

<b>**Point Lore : Le culte du Mechanicus**</b>	<b>3</b>
Théologie	3
Le Dieu Machine	3
L'esprit de la machine	4
Le fantôme de la machine	4
La Quête de la Connaissance	5
Les seize lois universelles	5
Les mystères	5
Les dangers	5
<b>De la Formule et du rituel de craft</b>	<b>5</b>
<b>**Règles de jeu**</b>	<b>6</b>
Bricolage	6
Technomaîtrise et Techno-Ingénierie	6
Liste des composants	6
Amélioration / Fabrication d'équipement	7
Exemples de recette de craft	8
Innovation et Optimisation	9
Amélioration de Camp	10
<b>**Prières**</b>	<b>11</b>
Prières à l'Omnimesseie	11
Invocation de l'esprit de la machine	12
Apaisement de l'esprit de la machine	12
Activation de la machine	12
Prévention des dysfonctionnements	12
Sermons	12
Bénédiction de la bombe	13
Litanie de désenreillement	13
Litanie de durabilité	13
Litanie de réparation	13
<b>**Rituels**</b>	<b>14</b>
<b>Annexe : Bâtiment et améliorations de camp</b>	<b>15</b>

## **\*\*Point 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**

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 ; 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. Le culte croit également que l'esprit est directement aux commandes de toutes les fonctionnalités de la machine. 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 essayent de garder la relation de confiance qu'ils ont avec lui. Dans ces rituels sont souvent inclus des gestes d'une nature utiles 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, faire usage de technologie xénos est bannie. 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 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'Éclésiarchie 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 et 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'Omnimesse, sont autorisés à exister.

## **La Quête de la Connaissance**

Le but ultime du culte du Mechanicus est de comprendre l'Omnimesse. 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 (Schéma de Construction Standard). 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 divulgués 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'Omnimesse 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'Omnimesse
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

## **De la Formule et du rituel de craft**

Il faut bien comprendre que plus de la moitié des technomanciens ne savent pas vraiment ce qu'ils font. 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.

# **\*\*Règles de jeu\*\***

La différence entre un **Bricoleur** et un **Technomancien** se résume souvent à ce que l'un sait qu'il faut couper un fil pour éteindre le générateur et que l'autre sait lequel couper pour provoquer une fusion nucléaire. Les Technomanciens ont tous la compétence **Bricolage**. La plupart des Bricoleurs ont suivi un stage ou une formation dispensée par le Mechanicus afin de ne pas utiliser de pratiques hérétiques... même si parfois ce n'est pas suffisant.

## **Bricolage**

La **compétence Bricolage** peut être utile pour les améliorations, certaines serrures etc. Il vous autorise à utiliser un petit tournevis pour bricoler les modules électroniques (serrures, avaries etc...) et réaliser les actions de bricolage indiquées par les orgas. Souvent, il s'agit de bidouiller un circuit électrique pour qu'une diode verte s'allume et déclenche l'effet annoncé par l'orga (ouverture d'une porte, désactivation d'un champs de force ou de radiation, activation d'une machine...etc). Les personnages possédant cette compétence sont appelés "Bricoleurs".

- Ils peuvent utiliser des **fixotrucs** pour rendre 1PEV en 5 minutes ou effectuer une action de Bricolage en Instance
- Ils peuvent utiliser un petit tournevis plat pour bidouiller des circuits électriques afin d'allumer / éteindre une diode verte ou rouge (effets variables)
- Ils peuvent aider un technomancien lors d'un craft ou une amélioration de bâtiment

## **Technomaîtrise et Techno-Ingénierie**

La **Technomaîtrise** ouvre l'accès à la compétence **Techno-Ingénierie**. Votre compétence Techno-Ingénierie est assortie d'un niveau et d'une précision. Un personnage possédant la compétence Technomaîtrise est appelé "Technomancien" bien qu'il s'agisse le plus souvent de Technoprêtre.

Afin de parvenir à crafter un truc, vous devez :

1. Avoir la recette.
2. Rassembler les prérequis de la recette.
3. Aller annoncer votre tentative à l'orga Craft qui vous remettra un deck de carte dans une enveloppe que vous ne devez pas ouvrir avant la fin de votre craft.
4. Réaliser une manipulation qui vous sera présentée par l'orga craft et votre Rôle Play
5. Valider la réussite ou l'échec en piochant une seule carte du deck qui vous a été remis et appliquer les indications y figurant.

Le niveau de Techno-Ingénierie représente votre compréhension générale de l'Esprit de la Machine. Il sert également à indiquer le nombre de carte que le leader de craft peut exclure après l'avoir piochée à la fin d'une recette. Notez que vos spécialisations vous permettent d'exclure une carte supplémentaire pour des recettes en relation avec celle-ci.

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.

Pour apprendre une nouvelle recette, il faut avoir le niveau de Techno-Ingénierie requis et parfois la spécialité associée le tout étant inscrit sur la recette. Vous découvrirez en jeu comment il est possible d'améliorer ou optimiser une recette.

## **Liste des composants**

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

Composant Universel	[CU]	Engrenage Rouge	[ER]	Engrenage Bleu	[EB]
Encens	[ES]	Engrenage Vert	[EV]	Circuit Rouge	[CR]
Promethium	[PM]			Circuit Vert	[CV]

Circuit	Bleu	[CB]	Meph-adrénaline	[MA]
Forge	Rouge	[FR]	Antiseptique universel	[AU]
Forge	Vert	[FV]	Hémato-plaquette	[HP]
Forge	Bleu	[FB]	Proto-protéine	[PP]


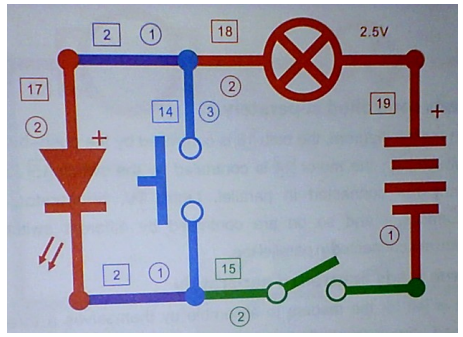
La plupart des Technomanciens ne savent pas à quoi ils servent réellement. Ils connaissent la forme et la couleur et savent que quand ils sont associés au bon moment et qu'on brûle un encens, si l'Esprit de la Machine le désire, alors ça fonctionne.

## **Amélioration / Fabrication d'équipement**

Quelque soit le NERF que vous utilisez, au départ, il est limité à une contenance de 1 chargeur, soit 6 munitions. Pour utiliser l'intégralité de sa contenance, vous devez l'améliorer.

Il est possible d'améliorer ou fabriquer de l'équipement. Il vous suffit d'avoir la bonne formule.

## Exemples de recette de craft

<b>Pistolet Fabrication / Amélioration Grade I</b>		 <b>Spécialisation : Arme, Artillerie</b>
<b>Prérequis de camps :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Armurerie Niveau 2</li> </ul> <b>Compétences requises :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Techno-Ingénierie I</li> </ul> <b>Nombre de participants : 1</b> <b>Composants : [CU] + [FV] + [EB] + [CR] + [ES]</b> <b>Risque d'échec : niveau 1</b>		
<b>Schéma</b>	<b>Manipulations &amp; Rituel</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Monter le circuit du schéma en psalmodiant une <b>prière à l'Omnimesse</b></li> <li>2. <b>Invoker l'esprit de la machine</b> en allumant la lampe 1 fois</li> <li>3. <b>Apaiser l'esprit de la machine</b></li> <li>4. Effectuer un rite d'activation en brûlant l'encens</li> </ol>	
<b>Effets :</b> Fabrication ou Amélioration d'un pistolet standard non radian. Le pistolet fabriqué n'est pas soumis aux limitations de capacité de munition. Le pistolet amélioré n'est plus soumis aux limitations de capacité de munition.		

Chaque recette contient un certain nombre d'informations :

- l'objet de la recette ("Pistolet Fabrication / Amélioration")
- les spécialisations utilisables pour faciliter la fabrication
- le grade (I) indiquant le niveau de difficulté
- La liste des prérequis (niveau de bâtiment, compétences, participants, composants...etc)
- Le niveau de risque d'échec
- Le schéma de construction
- Les indications de manipulation et rituels
- les effets de la recette.

A l'armurerie / Forge du Mechanicus se trouvent différents éléments de circuits clipsables. Pour chaque composant de la recette, vous devrez sélectionner un élément clipsable à l'exception de l'encens [ES] qui lui sera à brûler pendant les manipulations et rituels. Déposez le composant dans la boîte correspondant à Composant Universel, Forge, Circuit, Engrenage et prenez l'élément de circuit clipsable dont vous avez besoin dans la boîte pour faire le montage. Vous pouvez vous aider des couleurs et numéros pour trouver la bonne pièce.

Une fois la recette terminée, pensez bien à remettre les éléments de circuits clipsables dans la boîte.


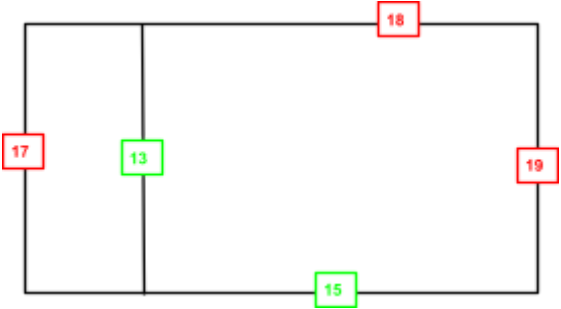
Parfois, même si on fait tout correctement, ça rate. C'est le risque d'échec. Il s'agit ici de représenter le fait que bien que ritualisé et rigoureux, le Mechanicus a perdu ou omis de transmettre les fondements scientifiques sur lesquels reposent les différentes manipulations et rituels. Toutes les recettes ne possèdent pas le même niveau de risque d'échec et parfois mieux vaut tenter d'améliorer une recette plutôt que de la réaliser tel quel.



Après avoir réalisé votre craft, vous devez tirer à l'aveugle une carte du deck qui vous a été remis et appliquer ce qui y est inscrit ou l'exclure et en piocher une autre.

Concrètement, le risque d'échec remplace une carte réussite par une carte échec par niveau dans le deck de 10 cartes. Des moyens d'améliorer la réussite existent et devront être découverts ou testés en jeu.

Il existe plusieurs variations d'une même recette. Certaines sont plus efficaces, ou plus optimisées que d'autres. Ci-dessous certaines variations possibles pour la recette précédente notée en rouge ainsi qu'un schéma de construction moins détaillé.

<b>Pistolet Fabrication / Amélioration Grade I</b>		 <p>Spécialisation : Arme, Artillerie</p>
<p><b>Prérequis de camps :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Armurerie Niveau 2</li> </ul> <p><b>Compétences requises :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Techno-Ingénierie I</li> </ul> <p><b>Nombre de participants : 1</b></p> <p><b>Composants : [CU] + [FV] + [ER] + [CV] + [ES]</b></p> <p><b>Risque d'échec : niveau 2</b></p>		
<b>Schéma</b>	<b>Manipulations &amp; Rituel</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Monter le circuit du schéma en psalmodiant une <b>prière à l'Omnimesse</b></li> <li>2. <b>Invoquer l'esprit de la machine</b> en allumant la lampe <b>2 fois</b></li> <li>3. Effectuer un rite d'activation en brûlant l'encens</li> </ol>	
<p><b>Effets :</b> Fabrication ou Amélioration d'un <b>pistolet standard ou radian</b>. Le pistolet fabriqué n'est pas soumis aux limitations de capacité de munition. Le pistolet amélioré n'est plus soumis aux limitations de capacité de munition.</p>		

## Innovation et Optimisation

L'innovation et l'optimisation maîtrisée demande du temps, plus que vous n'en avez lors d'un événement. De fait, nous partons du principe que toute tentative d'innover ou optimiser une recette se fait dans l'urgence et augmente très significativement les risques d'échecs. Cependant, vous avez la possibilité de le tenter. Pour ça, il faut aller présenter votre projet à l'Orga Craft (qui vous dira immédiatement si vous avez une chance ou non de réussir) ainsi qu'une ébauche de recette sur le format standardisé, puis faire votre recherche de manière RP en expérimentant et en psalmodiant pendant 15 min. A la fin de ces 15 minutes, le leader de recherche devra aller piocher une carte auprès de l'orga craft et appliquer les effets.

## Amélioration de Camp

Certains éléments de camps sont améliorables en jeu. Selon les épisodes, ils seront présents ou non et avec des niveaux de base ou non. Pour améliorer d'un niveau, il faut un nombre de consommables et de prérequis égaux au niveau que l'on souhaite atteindre. Le niveau 0 correspond à l'absence de l'élément dans le camps.

Ainsi, pour passer du niveau 0 au niveau 1, il faut :

- 1 Point de Ressource\* / lv
- 1 Technomancien
- 1 Bricoleur / lv
- 1 Composant Universel / lv
- 1 Composant Rare / lv
- 5 min de travail / lv (max 15 min)

Donc pour passer du niveau 3 au niveau 4, il faut :

- 4 Points de Ressource
- 1 Technomancien
- 4 Bricoleurs
- 4 Composants Universels
- 4 Composants Rares
- 15 min de travail

L'Administratum peut octroyer des consommables remplaçant certains de ces pré-requis (par exemple, un plan remplaçant un technomancien)

Le Technomancien a besoin d'un niveau de Techno-Ingénierie égale au niveau à atteindre. Dans le dernier exemple, il faudrait Techno-Ingénierie 4.

Voir l'annexe Bâtiment et amélioration.

\* Pour rappel, les points de ressources sont les bons possédés par l'état-major pour l'ensemble de l'événement. Ils servent à la gestion des ressources et peuvent être échangés à l'Administratum contre des munitions et autres éléments de jeux.

# **\*\*Prières\*\***

Ce recueil de prières est un élément pour vous aider dans votre RP. Elles sont en général utilisées et mentionnées dans les différentes recettes. Il s'agit de proposition, vous êtes libre de créer vos propres prières en relation avec le lore.

## **Prières à l'Omnimessie**

De la faim et de la soif, le Dieu Machine nous protège Du froid, du feu et du vide, le Dieu Machine nous protège Des horreurs de la désolation, le Dieu Machine nous protège Du cauchemar de l'ignorance, le Dieu Machine nous protège Des déchets radioactifs, le Dieu Machine nous protège Des dangers du Warp, le Dieu Machine nous protège Vêtus de fer, purs de pensée et d'âme, nous allons endurer cette terrible nuit. - Première prière, premier livre, première bibliothèque du grand disque ommissien datant de la fondation du Mechanicus

---

Révère l'Omnimessie, car ses œuvres nous ont élevés de la sauvagerie. Révère l'Omnimessie, car ses enfants servent l'humanité Révère l'Omnimessie, dont les pistolets tueront l'alien Révère l'Omnimessie, dont les navires vaincront le vide Révère l'Omnimessie, notre foi nous protégera du chaos Révère l'Omnimessie, notre labour armera ses légions Révère l'Omnimessie, le phare contre la ruine de l'Homme Révère l'Omnimessie, de la naissance au tombeau.

---

Bénédition de l'omniscience Saint Omnimessie, dont l'esprit sait tout et le regard voit tout. Dont les desseins englobent tout ce qui est et sera jamais. Envoyez sur nous la connaissance de ce qui est à venir. Guidez nos esprits dans les vastes calculs de ce qui va arriver. Dieu Machine, montrez-nous le chemin à travers les ténèbres de la confusion. Illuminez-nous par la force motrice qui palpite dans toutes vos constructions bénies. Que rien n'échappe à notre vue !

---

Par la grâce de l'Omnimessie, permettez-moi de surmonter tous les défis qui se présentent à moi. Que je sois sain d'esprit, fort de corps et sans but à son service. Grâce à mes travaux, puissé-je être élevé à ses yeux et faire honneur à mon monde. Que ma forge et mes magos soient bénis pour le soin qu'ils m'ont apporté et que je les serve avec distinction depuis ce jour.

+ En nomine Deus Mechanicus +

---

Bénédition de l'Omnimessie Immortel Omnimessie entendez nos prières Nous sommes vos serviteurs, les exécuteurs de votre grand dessein Nous marchons dans le creuset de la guerre et nous vous prions de marcher à nos côtés Accordez-nous les bénédictions de votre vision omnisciente et dirigez-nous où vous voudrez Par notre action, que votre grand dessein façonne les étoiles Omnimessie bénissez-nous tous, puissions-nous vous apporter la gloire.

---

Sans le Dieu Machine, nous ne sommes rien. Sa lumière brille à travers les restes brisés de l'Omnimessie, sans lesquels nous ne pourrions pas voyager dans les étoiles. Sans le Dieu machine et ses enfants, la stagnation nous brûlerait et notre technologie échouerait. Aveugle et sans défense, la puissance de l'humanité s'effondrerait et se flétrirait. Rendez grâce au Dieu Machine! Rendez grâce à l'Omnimessie! Car ils nous protègent éternellement contre les horreurs qui ont soif de notre sang et de notre âme! Ave Deus Mechanicus! Ave Omnimessie!

## **Invocation de l'esprit de la machine**

Esprit de la machine, entends ma ferveur. Immortelle Machine, j'invoque vos services par mes pactes de foi en notre Dieu et mes sceaux de rang. Ainsi, êtes vous obligé de me servir comme je sers l'humanité, et que je vous sers avec le même dévouement et la même loyauté.

+Louez l'Omnimesse+

-Invocation de l'Esprit de la Machine, Chapitre 1, Activation

## **Apaisement de l'esprit de la machine**

Reste calme, esprit, je ne fais que mon devoir. Pardonne mon intrusion et accorde-moi ta confiance. Permits moi d'apaiser ta charge et de t'apporter la sérénité.

## **Activation de la machine**

Ainsi invoquons-nous le dieu de la machine Ainsi faisons-nous sortir cet esprit du sommeil Puisse-t-il être rempli du pouvoir sacré de la force motrice Puisse son réveil être rapide, son code sacré non terni, non corrompu Chantez des louanges pour cette nouvelle machine qui vit au service du grand dessin de l'Omnimesse. Puisse son étincelle ne jamais s'estomper ! Ave Deus Mechanicus !

## **Prévention des dysfonctionnements**

Que ton arme soit protégée contre tout dysfonctionnement, De même que ton âme est protégée contre l'impureté. La machine Dieu veille sur vous. Libérez les armes de guerre. Libérez le semeur de mort.

-----  
Recevez cette bénédiction, Bannissez toute duperie, toute erreur, afin que vous puissiez être sanctifiés et bénis, et obtenir la vertu que nous désirons, Par le Très Saint Nom de Omnimesse, que vous obteniez force et efficacité

## **Sermons**

Protéger, archiver, copier, enregistrer. Autant de termes destinés à un but particulier, celui qui définit notre ordre. Le Souvenir. La préservation incessante de tout ce que nous avons et de tout ce que nous recherchons afin qu'elle ne soit plus jamais perdue. Chaque mot écrit, chaque chiffre tapé, chaque bande de parchemin est un acte de foi pour le Culte Mechanicus. Bénis sommes-nous d'accomplir cette tâche. - La piété martienne, Premier Hermeticon Octoberon Nûr (conservateur, distributeur et rassembleur de connaissances de haut rang)

-----  
Aucun homme n'est intrinsèquement plus béni qu'un autre dans la lumière du Dieu Machine. Nous sommes tous nés avec l'étincelle de la Force motrice qui nous traverse et toute transformation du corps ou de l'esprit ne change rien à cela. Où nous gagnons ou perdons, la faveur du Dieu Machine est dans les choix que nous faisons, qu'ils servent à élargir les connaissances de l'humanité ou à faire progresser nos intérêts égoïstes.

-----  
La machine pour laquelle Dieu nous aime, ce n'est pas nos améliorations ou nos mises à jour, mais le fidèle serviteur et l'apprentissage qui se trouve à l'intérieur. Tout homme ayant assez d'argent peut brandir un corps d'acier, mais seul le Dieu Machine accorde la soif de connaissances qui envahit ses champions.

-----  
Sur 100 hommes, il y a peut-être un homme dont la loyauté est indiscutable. Cependant, dans 100 machines, chacune est loyale sans aucun doute. Telle est la supériorité des guerriers sacrés de l'Omnimesse.

## **Bénédition 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

## **Litanie de désenreillement**

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

## **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 réparation**

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

## **\*\*Rituels\*\***

Les rituels sont en général composés de différentes prières, lues, récitées dans un certain ordre et couplées à des manipulations. L'utilisation des recettes en est un bon exemple. Parfois, il arrive que l'on ait besoin d'accomplir un rituel en dehors du confort d'une armurerie ou d'une forge et sans l'assurance qu'apporte la formule d'une recette pour savoir ce que l'on fait.

Dans ces cas-là, il vous faudra improviser en vous appuyant sur ce que vous connaissez et votre foi en l'Omnimesse. Vous inspirer des recettes que vous connaissez est en général un bon début.

# Annexe : Bâtiments et améliorations de camp

## Armurerie

Il n'est possible de crafter que des armes & armures du même niveau que celui de l'armurerie.

Il n'est possible de demander que des armes & armures du même niveau que celui de l'armurerie +1.

- lv 1 Gain de munitions après chaque mission fonction du lv
- lv 2 Accès aux explosifs
- lv 3 les mechanicus disposent d'un emplacement de module supplémentaire
- lv 4 Gain de Fixo-truc après chaque mission
- lv 5 les mechanicus disposent d'un emplacement de module supplémentaire

## Infirmierie

- lv 1 lv= nombre de synthétisation d'une boîte de consommables médicaux par jour (aléatoire)
- lv 2 Gain d'1 Medikit lors du Brief de chaque mission. Zone de quarantaine accessible.
- lv 3 Possibilité de Crafter des Medikit. Donne accès à un masque régénérant permettant de récupérer une bande de blessures vierge en quelques minutes.  
Le masque est ensuite inutilisable pendant une heure.
- lv 4 Possibilité de Crafter des Drogues de combat. Donne accès à trois masques régénérants.
- lv 5 Gain d'un PEV supplémentaire pour tout le camp. Donne accès à six masques régénérants.

## Valkyrie

- lv 1 Blindage renforcé (Valkyrie plus résistante)
- lv 2 Auto-canon embarqué (peut tirer à l'auto-canon en support militaire sur les missions stratégiques)
- lv 3 Fiabilité augmentée (risque d'avarie en plein vol réduit)
- lv 4 Soutes plus grandes (stocke plus de ressources lors de missions de reconnaissances stratégiques)
- lv 5 Bombes impériales (Possibilité de purifier intégralement une zone de la carte stratégique).

## Poste de Commandement

- lv 1 Relais Communication (possibilité de communiquer avec des fronts éloignés sur la carte stratégique)
- lv 2 Avec l'antenne, c'est mieux (vous avez plus d'information sur les missions stratégiques possibles)
- lv 3 Sonar Orbital (vous révélez deux zones au lieu d'une seule lors des missions de reconnaissance stratégiques)
- lv 4 Balise de Téléportation (Vous agissez plus vite, vous obtenez une action supplémentaire lors des missions stratégiques)
- lv 5 Un café long (Vous obtenez 3 actions supplémentaires lors des missions stratégiques)

## Administratum

- lv 1 lv = nbre de formulaires traités par heure +2
- lv 2 Présence d'une boîte à formulaire. Les formulaires peuvent être déposés et n'ont plus à être remis en main propre.
- lv 3 lv = nombre de candidatures à la promotion par jour.
- lv 4 Il se pourrait que l'Administratum connaisse la localisation de quelques entrepôts cachés.
- lv 5 Excès de zèle de l'administratum en votre faveur

## Chapelle

- lv 1 Il se pourrait que vous ne soyez pas des hérétiques
- lv 2 Possibilité de faire des rituels sacrés et sanctifications
- lv 3 Possibilité de faire des purifications
- lv 4 L'Empereur protège la chapelle (toute personne dans la chapelle bénéficie, tant qu'elle reste dans la chapelle, de la compétence "l'Empereur protège")
- lv 5 Miracle de l'Empereur. Augmente vos chances de survie.

## **PEMT (Plan d'Entretien du Moral des Troupes)**

- lv 1 Vous avez accès au jeu de cartes collections de Clover. Remporter une partie vous fait l'effet d'une annonce Moral.
- lv 2 Vous pouvez désormais utiliser les encens parfumés de Clover pour tenter de laver votre souillure. Bénéficiez d'une annonce Moral.
- lv 3 Vous avez accès à l'apaise-pensée. L'utiliser vous immunise à la prochaine annonce Désespoir. Annoncez "Résiste Warp"
- lv 4 Vous avez accès aux caresses du froisse-musclor. L'utiliser est vivifiant et très agréable, bien que douloureux à la longue., vous gagnez une annonce "Ferveur" et la prochaine annonce Désespoir vous fait un effet d'annonce "Moral" à la place. Annoncez "Résiste Warp".
- lv 5 Venir se reposer ici est devenu tellement reposant. Cela vous fait le même effet qu'une drogue Obscura, mais c'est légal, merci aux nobles de Clover. Effet "Moral" sur soi Immunise à Désespoir pendant 1 heure (Annonce "Résiste Warp").