Dark Heresy

Corpus Auxilla Mechanicus

FACTIONS DE L'ADEPTUS MECHANICUS

Par
Robert Grayston

Graphismes
Inquisitor Magazine

Traduction
Karvattatus

Correction
Crimson Guard

Mise en Page
version 1.0 Mai 2009
Baron Ash

Avertissement : Cette traduction est une version amateur et non-officielle du document original publié par Games Workshop et intitulé *Inquisitor Magazine™ Corpus Auxilla Mechanicus*

Cette traduction (et bien d'autres informations et aides de jeu) est disponible en ligne sur le site français consacré à Dark Heresy:

http://www.secteur-calixis.fr

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2009. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2009, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

For more information about the Dark Heresy line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at
www.FantasyFlightGames.com

L'Inquisition est une organisation très divisée, que ce soit en sous-divisions, en alliances ou en factions. Elle n'est pas la seule à connaître à connaître ce problème ; il existe un autre corps, aussi puissant (sinon plus), qui est tout aussi divisé, mais qui a largement moins documenté ses philosophies : l'Adeptus Mechanicus (un gros tas de cachottiers).

Il y a, comme nous le savons tous, beaucoup de philosophies divergentes au sein de l'Inquisition, et même dans l'Ecclésiarchie, sans compter tous ces cultes ésotériques et intrigants. Mais il a toujours semblé, en tout cas à moi, qu'il y avait une organisation trop « sur-simplifiée » dans leur position soit pro soit anti-xenos. Il s'agit, bien entendu, de l'Adeptus Mechanicus. Ces Prêtres de la Machine méritaient bien plus, aussi je me suis efforcé de mettre en lumière quelques factions intéressantes (avec l'aide de l'Inquisitorial Conclave, une excellente ressource pour tous vos besoins concernant Inquisitor !) afin de fournir de la profondeur et du contexte pour vos personnages Techno-prêtres. Sentez-vous libres de jouer avec ces factions, d'en rejeter ou de vous en inspirer pour créer de nouvelles philosophies pour le Mechanicus.

LES OMNISSIADES

« Hérésie est un terme subjectif – seul toi qui vis en la crainte du juste regard du Messie d'Acier souhaites que cette œuvre cesse. En son Nom, Je veillerai à ce que jamais ceci n'advienne. »

Dernières paroles enregistrées du pater Machinae Dorylbus, Techno-hérétique

Quelques idées de scenarii pour les Omnissiades…

- Il est venu à l'idée d'un Magos dément qu'un Titan Warlord ferait un parfait Avatar pour le Dieu-machine, et au prétexte d'une « inspection de cockpit », prend le Princeps et son staff de pont en otage. Ce qu'il ignore est qu'un autre Magos a infiltré le Titan, et avec ses fidèles Skitarii, il va tâcher d'atteindre le pont au travers des nombreux corridors et conduits, pour empêcher que le titan se déplace sans permission sur un Monde-Forge, sans parler du fait que la machine puisse finir possédée par une entité Warp maléfique ! Il serait appréciable que le Princeps et son équipage survivent – mais qu'adviendrait-il s'ils étaient eux-mêmes complices et qu'ils souhaitaient que la machine devienne un hôte du Dieu-Machine dans le monde matériel ?
- Le Pater Machinae Dorylbus a besoin d'informations vitales concernant différentes méthodes d'invocation de puissantes entités, et doit donc mener un raid sur le Grand Librarium Inquisitorial d'Olynthia III. Il n'a aucune idée du fait que l'Inquisiteur Thorien qui l'a renseigné a été arrêté et a parlé des projets de Dorylbus. L'Omnissiade survivra-t-il au piège ? Le Thorien pourrait-il s'échapper et l'avertir ?
- Afin d'alimenter sa cérémonie pour activer les algorithmes d'invocation d'un super-cogitateur intelligent visant à accueillir la conscience du Dieu-Machine, le Magos Gratterdrak doit absorber l'énergie d'un Monde-Forge entier via des dispositifs arcaniques placés à des endroits stratégiques. Pour compliquer la situation, la planète est le dernier site producteur d'armements et de fournitures pouvant appuyer une croisade impériale en train de libérer un sous-secteur voisin. Que les chaînes de production soient stoppées ne serait-ce qu'un jour, et la croisade sera certainement un échec. Le Fabricator du Monde-Forge a alerté l'Imperium de la présence de Gatterdrak, et ce criminel recherché depuis longtemps a désormais toute l'attention de l'Officio Assassinorum...

Il existe un mouvement au sein du Mechanicus qui ne diffère pas tellement des inquisiteurs Thoriens. Leur philosophie est considérée comme extrêmement dangereuse par leurs coreligionnaires, une philosophie dans laquelle l'invocation de l'Omnimessie (le terme du Mechanicus pour désigner l'Empereur), ou du Dieu-Machine lui-même sous une forme pré-établie ou lourdement modifiée (« l'Avatar ») est appelée de leurs vœux, afin qu'il puisse guider les technoprêtres au bout de leur Quête pour la Connaissance.

Bien que la majorité de cette faction soit unie dans ses buts, les moyens et méthodes mis en œuvre varient grandement.

Certains pourraient assembler les plus capables de leurs serviteurs à l'esprit raboté, ceci afin d'en faire un agrégat de chair et de métal pour leur Dieu-Machine. Des Genetors cultivent des créatures monstrueuses dans de grandes bio-cuves, qu'ils considèrent comme la perfection organique absolue. Plus horrible, certains pourraient tenter de créer un construct entièrement mécanique, touchant du doigt les sombres arts interdits de l'Abominable Intelligence.

Pour l'Adeptus Mechanicus, ceci peut se comparer au commerce avec les démons si abhorré par les Inquisiteurs aux positions puritaines (ou par les gens sains d'esprit).

Sans surprise, ces dispositions particulières résultent des contacts étroits avec les philosophies aux mêmes inclinations, tels que les Thoriens déjà cités, les Horusiens, et d'autres cultes Résurrectionnistes, susceptibles de fournir du soutien dans le grand œuvre visant à faire marcher le Dieu-Machine parmi ses suivants.

C'est pour cette raison que l'Inquisition en sait autant sur les Omnissiades et qu'elle a scellé nombre de pactes secrets avec le Mechanicus au nom de l'éradication du credo hérétique qu'est l'invocation de Déités.

Pour les Omnissiades il est clair que l'heure de Son retour est proche: les xeno-hérésies des Nécrontyrs ont été dévoilées, et elles vont ainsi pouvoir être châtiées comme la justice l'exige, les incroyants du Monde-Forge Gryphonne IV ont été jugés indignes et purgés, de nombreux traîtres du Mechanicus Noir ont été tués ou capturés dans le récent assaut sur Cadia.

IMPERIO-COGNISTICIENS

«Le bio-chauvinisme, surtout à une si petite échelle, quand on en vient au traitement de la connaissance, est risible. Donnez-moi n'importe quel savant que vous estimez, et j'égalerai dix fois ses prouesses avec le plus basique des Esprits de la Machine. »

Extrait, *Les Problèmes de la Pensée Organique*, Chapitre XII

La Quête pour le Savoir du Mechanicus peut tout aussi bien être définie comme un voyage intime et spirituel qu'il peut l'être en des termes physiques. Pour beaucoup de technoprêtres, particulièrement ceux trop vieux ou trop occupés pour s'aventurer à travers les étoiles, cette idée recèle un grand attrait.

Pour eux, ce n'est pas tant dans l'action de rechercher que dans les tâches plus quotidiennes de l'entrée de données, la réparation, la Mécanaugure, et un million d'autres tâches que la Quête du Savoir se rapprochera de sa conclusion. Pour ces membres de l'Adeptus Mechanicus, auxquels on se réfère parfois sous le nom d'Imperio-Cognisticiens, l'Imperium n'est qu'un super-cogitateur géant, qui traite des quantités toujours grandissantes de données dans sa tâche qui mènera finalement à la délivrance de tout savoir.

Les suivants de cette croyance sont souvent perçus comme des traditionalistes, et un peu trop conservateurs pour leur propre bien. A part si cela ne peut être évité, comme dans le cas d'une hostilité armée nécessitant une réponse, des choses comme le changement ou les bouleversements sont considérés comme inutiles et ne participant pas au bien du traitement des données.

Ils se considèrent comme des anti-virus dans une galaxie pleine de programmes corrompus (le Mechanicus Noir et les forces du Chaos) et que de xéno-virus. Pour cette raison, ils considèrent tout ce qui n'est pas issu de leur technologie comme contaminé et dangereux à utiliser. La seule forme de changement que les Imperio-Cognisticiens seraient susceptibles d'instiguer serait la mise à jour.

Quand on travaille sur un « cogitateur » d'une ampleur telle que celle de l'Imperium, on trouvera des actions influentes allant de l'acte personnel (le technoprêtre incorporant une nouvelle puce dans son cerveau) à la conquête d'un nouveau monde pour augmenter la « mémoire » de l'Imperium, pour fournir ainsi plus de capacité de traitement et mener la Quête du Savoir au terme recherché.

Mais même ainsi, les plus extrêmes des Imperio-Cognisticiens voient tout ceci comme trop de changement dans la Routine de Traitement Divine, et entraveront les efforts de cet ordre à chaque occasion.

Quelques idées de scenarii pour les Imperio-Cognisticiens

- Un Inquisiteur a été repéré en train d'utiliser des artefacts xenos et/ou corrompus. Il est évident que cette « unité anti-virale » a été atteinte, et doit donc être éliminée afin de prévenir la propagation de l'infection, ce qui pourrait mettre en jeu la Routine de Traitement Divine. Un Techno-prêtre et ses Skitarii doivent initier le « Rite d'Élimination Virale » et effacer tous les « programmes associés » (les membres de la bande de l'Inquisiteur) à la menace.
- Un Magos Imperio-Cognisticien extrémiste a envoyé un agent (un techno-acolyte déguisé, un assassin Skitarii, etc...) tuer un Cardinal de l'Ecclésiarchie ayant décrété une nouvelle croisade, ceci afin de ne pas perturber la Routine de Traitement Divine.
- Pourchassé par les Explorators qu'il a court-circuité si longtemps, un Magos Imperio-Cognisticien est acculé jusque dans son astéroïde-base, où il va devoir faire de son mieux pour survivre !

KHAMRIENS

« Il n'est aucune circonstance dans laquelle la pleine conscience d'une machine ne pourrait pas constituer un bénéfice pour nous. A l'heure actuelle, l'Esprit-Machine est révéré, quoiqu'entravé de façon permanente, son plein potentiel enchaîné par de misérables peurs. Je vise à mettre un terme à cet état de fait. »

Extrait d'une communication astropathique interceptée, origine inconnue (circa M34)

Quelques idées de scenarii pour les Khamriens...

- Suite à des recherches infructueuses dans les archives de nombreux mondes, un Khamrien pense avoir trouvé des indices sur l'emplacement d'une prison-stase contenant des Hommes de Fer ; d'excellents exemples d'I.A. Le Khamrien veut maintenant désactiver la prison et dérober plusieurs exemplaires pour les étudier. Il n'a pas prévu l'accueil que lui réservent les Hommes de Métal, ou les gardiens de la prison-stase (allant d'une garnison de soldats d'élite comme des Astartes Deathwatch ou des Prétoriens du Mechanicus à un groupe de xenos installés là sans réaliser la nature de leur nouveau foyer !).
- Les Tau sont une race technologiquement avancée qui fait un large usage des I.A. sous la forme de drones et autres constructs mécaniques. Un ambassadeur de la race Tau, accompagné de son entourage (et notamment d'un membre de la caste de la Terre), est kidnappé par un Khamrien qui souhaite en apprendre plus sur les A.I. extraterrestres. Quand l'Imperium l'apprend, les consignes sont d'essayer de sauver les xenos afin de ne pas déclencher d'affrontements supplémentaires. Les Tau eux-mêmes pourraient avoir eu vent de l'enlèvement de leur agent, et avoir envoyé un groupe de mercenaires afin de récupérer leur représentant.
- Pourquoi ne pas rejouer le dernier combat furieux de Degios Khamrios lui-même ? D'un côté nous pourrions avoir le père du mouvement Khamrien, tentant de fuir à bord d'un navire libre-marchand, accompagné par ses acolytes et le libre-marchand paniqué lui-même. En face, une force inquisitoriale ayant pour ordre de tuer le Magos à n'importe quel prix, et une force du Mechanicus décidée à capturer Khamrios et le traîner sur Mars pour son procès.

Parmi le Mechanicus, il existe une certaine peur de la machine consciente – l'I.A., ou « Intelligence Abominable ». Cette peur des I.A. remonte au Moyen-Age Technologique, durant lequel des sciences étranges et corrompues étaient pratiquées, et où des machines conscientes luttaient contre leurs maîtres humains pour la suprématie.

Depuis cette époque, et un décret de l'Empereur lui-même, il est interdit de s'aventurer dans la création ou la maintenance de machines qui peuvent penser de façon totalement indépendante.

Durant le trente-quatrième millénaire, cependant, un brillant Magos fraîchement ordonné du nom de Degios Khamrios allait diffuser sous le manteau des recherches qu'il avait mené sur le sujet de l'I.A. Ses mots étaient si pleins de conviction qu'un petit groupe de technoprêtres aux mêmes vues choisit de le rejoindre, et tous s'impliquèrent dans les sciences interdites.

Au bout d'un siècle en tant que Magos, Khamrios était sûr du fait que ses théories étaient prêtes à être diffusées à l'ensemble de l'Adeptus Mechanicus.

Il s'était lourdement mépris sur les opinions de ses frères à ce sujet, et en quelques mois il était un fugitif aux abois. Il fut finalement acculé, mais seulement au terme d'efforts combinés de l'Inquisition, du Mechanicus et même pour un temps du Chapitre des Iron Hands. Il fut emprisonné par le Mechanicus, et son destin est inconnu à ce jour.

Malgré tout cela, certains technoprêtres peu orthodoxes expriment toujours le désir de mener des recherches dans le champs des I.A., espérant comprendre et améliorer de vieilles versions découvertes en des lieux poussiéreux et oubliés. Certains cherchent même à reproduire les échantillons qu'ils trouvent, et ainsi produire pour eux-mêmes des serviteurs robotiques intelligents. S'ils devaient un jour achever leurs créations hérétiques en masse, les jours sombres des Hommes de Fer reviendraient.

Des légions entières de guerriers-machine conscients se sont déjà opposées à l'Humanité. Qui peut dire si cela ne se reproduira pas un jour ?

LES ORGANICISTES

« Chaque organisme que nous connaissons n'est qu'une simple machinerie, d'une forme ou d'une autre. Des tendons remplacent les pistons, la chair à la place de l'acier, le sang n'étant qu'un simple liquide de refroidissement biologique. Nier ceci, esquiver la question est plus que de l'orthodoxie Mechanicus : c'est de l'idiotie. »

Un Genetor anonyme.

A première vue, cette philosophie pourrait paraître déplacée au plus haut point dans une organisation basée sur l'utilisation de tant de machineries et de métal. Pour

Quelques idées de scenarii pour les Organicistes...

- Un Magos Biologis a créé ce qu'il croit être le « soldat parfait » : un guerrier génétiquement amélioré plus rapide à produire qu'un Space Marine, mais possédant la force et la résistance des favoris de l'Empereur. Le seul problème avec le nouveau « soldat parfait » est qu'il est mentalement instable, ne réagit pas très bien à certains implants, et qu'il rôde actuellement dans le laboratoire du Magos, tuant (brutalement) tout ce qui croise la route de sa sanglante évasion. Il doit être arrêté à tout prix !
- Iggedo est un monde en ruines, les forces du Chaos l'ayant ravagé au cours d'un raid sanglant. La rumeur a couru que Fabius Bile était parmi les forces de l'Ennemi Suprême, et a laissé sur la planète plusieurs de ses « expériences ». Une équipe inquisitoriale est à l'heure actuelle en train d'encercler ces créations afin de les détruire, alors qu'un Organiciste cherche à en capturer certaines afin d'étudier les techniques et les implants de Bile. Les « expériences » elles-même ne sont pas très disposées à rencontrer les uns ou les autres, et doivent fuir vers les égouts, où elles pourront disparaître dans l'obscurité.
- Les Tyranides sont considérés comme les créatures à l'évolution la plus rapide de la galaxie, et sont notoirement difficiles à capturer. Un Organiciste a appris qu'un Libre-Marchand avait acquis plusieurs exemples de créations tyranides de taille inférieure. Pas décidé à acquitter le prix exorbitant demandé par le Libre-Marchand, l'Organiciste a concocté un plan pour envahir le pont et s'emparer du bâtiment, ainsi que de son précieux chargement. Le Libre-Marchand n'appréciera bien entendu pas l'idée, et il y a aussi la question des bébêtes tyranides elles-mêmes – ce serait vraiment terrible si elles se mettaient à se promener au milieu de toute cette confusion...

la plupart au sein du Mechanicus, la chair est faible et une entrave dans la plupart des cas – mais pas pour cette faction.

Les Organicistes voient la matière biologique comme de la machinerie sous d'autres oripeaux. Le cerveau est stylisé comme un ordinateur complexe et les divers mécanismes corporels comme un appareil biologique.

Les tenants de cette philosophie, comme on pouvait s'y attendre, sont principalement des Genetors et membres de l'Adeptus Biologis, étudiant la matière organique pour l'amélioration de toutes les manières possibles, cultivant toutes sortes d'étranges et terribles créations dans leurs bio-cuves.

Quand un technoprêtre, régulièrement au cours de sa carrière, se « mettrait à jour » avec des membres bioniques, des périphériques de stockage de données, et toutes sortes d'autres matériels cybernétiques, un Organiciste serait beaucoup plus susceptible de s'implanter diverses glandes, d'augmenter sa masse musculaire avec des stimulants et augmenter ses sens avec des spécimens produits en laboratoire.

La majorité des Organicistes ne rejette pas les idées de leurs frères sur la simple base de leur préférence pour le métal plutôt que pour la chair. Dans certains cas, des organicistes pourraient même préférer l'usage de cybernétique pour eux-même ; c'est simplement qu'ils ne rejettent pas les composants biologiques d'emblée.

C'est leur acceptation des machines, alors qu'ils préfèrent les substituts organiques, bien que considérée comme bizarre, qui fait que les Organicistes ne sont pas persécutés par l'Adeptus Mechanicus (de même qu'à cause de leur capacité en ce qui concerne l'entretien des vestiges biologiques des plus anciens Magos).

Et donc finit ici la leçon sur quatre philosophies de l'Adeptus Mechanicus. Les concepts de scenarii ont été inclus avec dans l'idée une partie unique, mais plusieurs pourraient servir de ciment pour des campagnes entières. Il suffira d'un peu d'imagination, ainsi que d'une multitudes d'interactions obscures avec l'Inquisition. Peut-être ces factions vous fourniront-elles l'inspiration pour une masse de destruction à base de technoprêtres !

A propos de l'auteur

Robert est un grand fan d'Inquisitor, et un membre actif du fantastique Conclave. Oh, et il voudrait remercier Ben et sa préférée (et unique) suédoise pour la relecture de cet article. Santé, les gars !