

12

11

10

09

08

**07**



*le chariot*

*la justice*

*l'ermite*

*la fortune*

*la force*

*le pendu*

*la mort*



# LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume VII

## *Le Chariot*

### Sommaire

Présentation.....	2
Adoption .....	3
L'esprit de la Lame .....	4
Histoire.....	5
Organisation .....	12
Initiation .....	15
Pratiques.....	18
Demeures philosophales .....	24
Figures .....	27
Relations.....	29
Intrigues .....	30

### Crédits

#### *Rédaction*

STÉPHANE ADAMIAK

#### *Couverture*

FRANCK ACHARD

#### *Maquette*

SIR HILL JOHNBACK

#### *Collection dirigée par*

STÉPHANE ADAMIAK



# Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

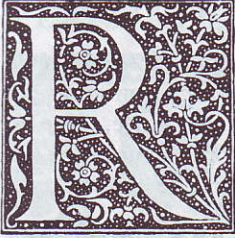
Le codex Nephilim est un projet éditorial ambitieux et nouveau dans le jeu de rôle. Il a pour but de mettre à la portée des joueurs et des meneurs de Nephilim le plus de renseignements possibles sur les Arcanes Majeurs en France (l'équivalent des trois quart d'un Hermès Trimegiste par Arcane majeur). Il s'agit de présenter dans le détail une fois par mois de manière régulière (comme un mensuel, ce qu'est officiellement le codex Nephilim) un Arcane.

Chaque codex est un tirage limité (entre 200 et 700 selon les Arcanes avec une moyenne de 500) pour les pays francophones. Il a été pensé pour être acheté par le joueur dont l'un des personnages appartient à l'Arcane en question afin de lui donner plus d'éléments pour améliorer son rôle. Et/ou par le meneur souhaitant se documenter afin d'enrichir ses parties et d'offrir des lieux, des complots des Pnj ancrés dans le monde occulte de Nephilim. D'autres joueurs de Nephilim peuvent en faire la collection si et seulement si ils le désirent. Le codex est avant tout une aide de jeu, un instrument pratique pour joueur et Meneur afin d'augmenter la qualité de leur jeu.

LISTE DES ARCANES MAJEURS	DATE DE PARUTION	AUTEURS
Arcane I Le Bateleur	Novembre 96	Stéphane Adamiak
Arcane II La Papesse	Décembre 96	Frédéric Weil
Arcane III L'Impératrice	Janvier 97	Fabrice Colin
Arcane IV L'Empereur	Février 97	Tristan Lhomme
Arcane V Le Pape	Mars 97	Tristan Lhomme
Arcane VI L'Amoureux	Avril 97	Fabrice Colin
Arcane VII Le Chariot	Mai 97	Stéphane Adamiak
Arcane VIII La Justice	Juin 97	Stéphane Marsan
Arcane IX L'Ermite	Juillet 97	ND
Arcane X La Roue de Fortune	Août 97	F. Lamidey et F. Weil
Arcane XI La Force	Septembre 97	Stéphane Adamiak
Arcane XII Le Pendu	Octobre 97	David Calvo
Arcane XIII La Mort	Novembre 97	Tristan Lhomme
Arcane XIV La Tempérance	Décembre 97	ND
Arcane XV Le Diable	Janvier 98	Fabrice Colin
Arcane XVI La Maison-Dieu	Février 98	ND
Arcane XVII L'Étoile	Mars 98	David Calvo
Arcane XVIII La Lune	Avril 98	David Chemouil
Arcane XIX Le Soleil	Mai 98	ND
Arcane XX Le Jugement	Juin 98	ND
Arcane XXI Le Monde	Juillet 98	Frédéric Weil
Arcane O Le Mat	Août 98	ND



## L'adoption



Rejoindre un Arcane est un acte décisif pour un Nephilim. En effet, du statut d'Orphelin, il intègre un vaste réseau de relations, d'informations et d'actions qui lui donne un soutien non négligeable pour sa poursuite de l'Agartha. Bien sûr, cette adhésion à une éthique ésotérique implique des devoirs, mais les Arcanes Majeurs respectent la nature individuelle des Nephilim. Bien souvent, l'Adoption rapporte plus qu'elle ne coûte.

Intégrer un Arcane nécessite bien sûr d'entrer en contact avec un de ses membres actifs, puis de faire ses preuves afin de suivre le rituel d'Adoption. Durant la création de votre personnage, vous avez eu la possibilité d'accomplir une partie de vos incarnations en compagnie d'Arcanes actifs. Ces relations ont pu déboucher sur une Adoption ; sachez toutefois qu'il est possible de renoncer à son statut pour redevenir Orphelin ou pour rejoindre un autre groupe. La réaction de l'Arcane dépend de son caractère, mais le plus souvent, elle n'a aucune conséquence pire qu'une certaine rancœur à l'égard de l'ingrat...

En dehors de la création de personnage, il est tout à fait possible de tenter d'intégrer un Arcane au fil de vos aventures. Cette volonté de votre personnage doit être prise en compte par le meneur de jeu avec lequel vous déterminerez la progression de vos recherches et enquêtes entre les scénarios. En effet, pour postuler à l'Adoption, vous devrez là aussi entrer en relation avec un Adopté qui vous parrainera et vous mettra à l'épreuve. Chaque Arcane impose ses propres conditions à l'Adoption décrites dans la partie Initiation de chaque volume du Grand Codex des Adoptés. Cette période d'essai et d'apprentissage est tout à fait propice à de courtes séances en face à face avec le meneur de jeu.

### • *Le Stellaire*

Une fois le rituel et le serment d'Adoption effectués, votre Nephilim voit son pentacle gravé d'un stellaire, une marque magique affirmant sa fierté d'être Adopté. Les stellaires sont inscrits selon un code conçu par Akhenaton lui-même et reproduisent le symbole gravé sur la Lame mystique de chaque Arcane. Les éventuels sorts inscrits grâce aux enseignements de l'Arcane sont liés au stellaire. Si d'aventure vous deviez renoncer à votre serment, ils disparaîtraient avec lui.

### • *La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)*

Il existe une compétence Arcanes Majeurs pour chacun des vingt et un groupes désignés par Akhenaton. Chaque compétence est développée séparément et représente la connaissance d'un Nephilim des us et coutumes d'un Arcane, mais aussi ses contacts au sein de celui-ci. Utilisées en cours de jeu, ces compétences peuvent servir à reconnaître les symboles d'un Arcane, à contacter un Adopté qui pourra apporter une aide en fonction de ses possibilités, etc.

Les compétences Arcanes Majeurs progressent de la même manière que toutes celles dépendant du groupe Tradition (voir chap. l'Agartha dans le livre de règles). D'autre part, le meneur de jeu peut estimer que certains scénarios peuvent donner lieu à une Révélation en rapport avec ces compétences.



## L'esprit de la Lame

### La Quête du petit et du Grand Véhicule



a lame montre un jeune homme dans la force de l'âge conduisant un chariot bâché entraîné par deux chevaux. La Figure est couronnée, porte un sceptre et une armure. Le conducteur de ce fier attelage semble sûr de lui et inspire confiance.

D'un point de vue analogique, cette lame suit l'Amoureux enfermé dans sa mélancolie, déchiré entre deux passions. Le conducteur du Chariot, quant à lui, fait son choix, celui de contrôler son destin et de mobiliser ses efforts pour s'assurer un avenir radieux. Le chiffre 7 est aussi chargé de

symboles et même l'humain le plus ignorant des aspects occultes du monde lui prête un grand pouvoir associé à l'espoir. Cette lame porte le message du progrès par la création d'outils complexes, tel que ce fameux chariot qui mène le jeune homme vers une destination merveilleuse.

Lorsqu' Akhenaton prononça la quête du Chariot, il savait qu'il fallait qu'une partie de ses frères trouve les moyens de mettre en mouvement l'ensemble des Nephilim. Gravée et enchantée par le pharaon, la Lame du Chariot montre que les Adoptés de l'Arcane VII doivent maîtriser leur simulacre à l'image conducteur du Chariot tandis que ses attributs révèlent le pouvoir potentiel des techniques humaines. Cet attelage maîtrisé, le Nephilim peut se lancer au galop vers l'Agartha, en pleine confiance...

Les Nephilim du Chariot ne se perdent dans les remords et les regrets d'un temps à jamais perdu ; bien au contraire, ils sont tournés vers l'avenir et cherchent à tirer partie de tout ce que peut offrir une époque pour progresser sur le chemin de l'Agartha. Doués d'une grande capacité d'adaptation, les Adoptés de l'Arcane VII pensent que le Sentier d'Or était le grand œuvre des Nephilim mais que leur condition actuelle ne permet plus de le reprendre. Le Chariot leur offre l'outillage qui leur permettra d'emprunter une route qui serait trop longue autrement.

L'enseignement actuel du Chariot repose sur deux aspects bien distincts. D'un côté, l'arcane pousse ses membres à cultiver les capacités des simulacres dans le but d'en faire de véritables outils vivants, des montures bien dressées. Si la Ka-Soleil n'est pas encore maîtrisable, le Chariot propose de le cultiver en façonnant le corps et l'esprit du simulacre. De l'autre côté, le Chariot propose d'aider l'Adopté à construire les outils qui lui permettront de poursuivre son chemin toujours plus vite et toujours plus loin. D'une certaine manière, les Adoptés de l'Arcane VII ont bien compris que le rythme du monde contemporain subissait une constante accélération et qu'il fallait suivre les humains dans leur frénésie de découverte. D'après eux, les Nephilim sont voués à rapidement disparaître s'ils persistent à s'embourber dans les ornières de la quête.

De tous les arcanes majeurs, le Chariot est certainement celui qui s'adapte le plus rapidement au monde moderne, espérant ainsi accélérer la venue du moment qui permettra d'accomplir enfin le Sentier d'Or grâce aux nombreuses nouvelles technologies.



# Histoire

## • L'ATLANTIDE



Bien avant la Chute et longtemps avant la quête d'Akhenaton, les Kaïm menaient une existence heureuse au sein de l'Atlantide. En ces temps là, l'idée des Arcanes Majeurs n'effleurait même pas l'esprit des Fils des Éthers, même si des communautés d'esprit s'activaient autour de vastes projets ésotérico-magiques. Dans l'insouciance caractéristique des immortels, nombreux furent les grands chantiers qui devaient influencer le destin de la Terre.

Forts de leur puissance élémentaire, les Kaïm considéraient le monde comme un médium de leurs intentions et de leurs intuitions sans forcément envisager la possibilité de l'échec. Les Vélins Carminae sont toujours là pour montrer que toutes ces ambitieuses menées tournèrent trop souvent à la tragédie. Il y eut d'abord les Sauriens et la Lune Noire, abattus par les futurs atlantes. Il y eut un jour les Kaïm déçus par leurs « protégés » humains.

Nombreux sont les Arcanes qui font remonter leur origine au Temps Sacré de l'Atlantide, et l'Arcane VII en fait partie. Bien sûr, il est extrêmement difficile de tracer de réelles ascendances des Nephilim jusqu'à cette époque glorieuse. L'observateur impartial ou critique préférera, quant à lui, parler de courants de pensée et d'action se réclamant de ce Temps. Dans la nébuleuse des factions qui s'agitaient sous les arches de l'Atlantide, il est ainsi possible de retracer l'embryon de ce que devait fédérer des siècles plus tard l'Arcane du Chariot.

### *Les Nautoniers Célestes*

Si de nombreux Kaïm considéraient le monde comme leur jardin, d'autres voyaient plus grand et plus loin. Tournés vers les Éthers, ces visionnaires avaient une conscience aigüe de l'univers et ne voulaient pas seulement jouir de la Terre, mais du cosmos en général. Lassés des jeux de leurs pairs, leurs regards se tournaient vers les cieux et les éthers qui entourent le monde. Dans leur recherche d'élévation, ils cherchèrent à modeler leur forme pour glisser sur les champs magiques les plus élevés. Grisés par leurs expériences, ils n'en furent pas moins confrontés à la limite de leur attachement aux champs magiques qui leur interdisait de rejoindre les Éthers. Ces Kaïm audacieux commencèrent ainsi à développer des véhicules magiques qui devaient leur permettre de s'affranchir de la pesanteur, puis de dépasser le nexus de la terre pour voguer sur les rayons cosmiques. Malgré de nombreux échecs, ceux qui se nommaient eux-mêmes les Nautoniers Célestes marquèrent l'Histoire de l'Atlantide.

S'ils ne sont jamais arrivés à rejoindre l'Espace qui les fascinait tant, les Nautoniers Célestes ont été les premiers à envisager de créer des outils pour transcender leurs qualités magiques, une grande première alors que leurs frères continuaient de s'appuyer sur leur potentiel magique seul. Du fait de la Chute de l'Atlantide, l'héritage



des Nautoniers a été perdu, mais certains indices laissent à penser que certaines de leurs réalisations ont pu survivre au Déluge.

## **Les Dresseurs**

Avant même que le Sentier d'Or fut initié et promu grande cause de la civilisation atlante, certains Kaïm s'intéressaient déjà à cette espèce qui devait devenir l'humanité. Fascinés par ces créatures à peine bipèdes, mais débordantes de vitalité et de potentialités, ils s'acharnèrent à comprendre comment une enveloppe charnelle pouvait receler une énergie qui était exclue de leur pentacle. Confrontés à de grandes difficultés, ces Kaïm firent part de leur découverte en ignorant que l'idée allait faire son chemin et aboutir au projet du Sentier d'Or. Dépossédés de leur sujet d'étude, ces défricheurs involontaires du grand oeuvre atlante furent évincés par d'autres groupes plus influents et volontaires. Cependant alors que le Sentier d'Or mobilisait tous les Kaïm, ces incompris réussirent à approcher de nouveau leurs protégés. Bientôt connus sous le nom de Dresseurs, ils contribuèrent à éprouver l'humanité naissante dans le but de révéler son potentiel. Soufflant le chaud puis le froid, rebondissant sur les manipulations des autres factions du Sentier d'Or, les Dresseurs furent parmi les plus secrets et les plus actifs artisans de l'éveil à la conscience de l'humanité. Grâce à leur action, les Dresseurs réussirent à pousser les capacités des premiers humains jusqu'à ce qu'ils arrivent à maîtriser quelques outils... dont ils firent, un jour, des armes, vite retournées contre ceux qu'ils avaient trop longtemps considérés comme des dieux. Si pour de nombreux Nephilim, Prométhée fut l'initiateur de la chute de l'Atlantide, rares sont ceux qui se souviennent que les ancêtres de l'Arcane VII avaient bien préparé le terrain.

## **• LA DISPERSION**

Lorsque la civilisation de l'Atlantide fut détruite par les effets conjugués de la chute de la météorite d'orichalque et de la révolte humaine, ceux que l'on devait désormais appeler les Nephilim oublièrent toutes leurs orgueilleuses réalisations. La maîtrise des champs magiques n'était qu'un souvenir douloureux ; seule la survie comptait et bientôt les frères en vinrent à s'affronter.

Lorsque les Guerres Élémentaires déchirèrent les rangs déjà clairsemés des survivants, il n'était plus question d'unité mais d'abattre celui qui s'approchait, de peur qu'il ne remette en cause une illusion de sécurité. Dans cette confusion, les érudits du peuple Nephilim ont toute fois réussi à retrouver la trace de ceux qui avaient marqué de leur empreinte la civilisation atlante.

Parmi eux, quelques Nautonniers Célestes ont réussi à rejoindre la Couronne Boréale de l'Hyperborée dans l'espoir d'y refonder une nouvelle Atlantide. Malgré quelques témoignages, leur destin reste obscur d'autant plus que le Sanctuaire du Nord est devenu un désert. Malgré l'énigme de la désertion d'Hyperborée, certains ont pu être retrouvés. Ainsi, tandis qu'une partie des hyperboréens disparaissait, une diaspora silencieuse rejoignit le monde et son histoire. Deux branches distinctes de réfugiés se sont distingués, les Thuatha de Dannan qui ont rejoint l'Irlande, et les Pélages qui ont poursuivi leur périple jusqu'en Grèce. Les premiers débarquèrent en Erin à bord de



vaisseaux aériens, preuve irréfutable de la présence des Nautonniers Célestes en Hyperborée. Plus tard, lors de la sanglante guerre qui opposa ces puissants magiciens au peuple maudit des Fomoiré, la preuve indéniable de la présence d'un ou plusieurs Nautonniers fut apportée par le remplacement du bras amputé du roi Nuada par une prothèse d'argent entièrement fonctionnelle. Seul un Nautonnier, maître des techniques et du corps pouvait accomplir un tel prodige ; son nom était Diansecht.

Si les Thuatha de Dannan ont disparu dans les brumes de l'Histoire pour conquérir d'autres horizons magiques, les Nautonniers qui les accompagnaient ont gardé la réputation de faiseurs de prodiges, de bâtisseurs de cités magiques impérissables. Considérés comme de véritables modèles pour les actuels Adoptés du Chariot, leur héritage est l'objet de quêtes interminables.

### • L'ASCENSION

Ce n'est que bien plus tard qu'une deuxième vague de réfugiés atlantes quitta l'Atlantide pour se fondre dans l'histoire humaine. A cette époque, Akhenaton avait accompli sa quête et ses émissaires parcouraient le monde pour remettre les Lames mystiques des Arcanes Majeurs entre les mains des futurs Princes. Guidés par des visions mystiques transmises par le pharaon, ces plénipotenciaires rejoignirent le Sanctuaire Boréal où ils remirent la Lame de l'Arcane VII à un des meneurs de la faction des Dresseurs. Cette élection d'un hyperboréen à la dignité de dirigeant d'un des piliers de la nouvelle société Nephilim donna le signal d'un nouvel exode. En devenant prince, l'Ange qui serait un jour connu sous le nom d'Apollon devait s'investir dans les actions occultes. La fondation de l'Arcane VII donna ainsi le signal d'une seconde dispersion des Hyperboréens.

La seconde branche de la diaspora se dirigea donc vers la Grèce dont le peuple volontaire et éclairé devait leur fournir le terreau d'une civilisation sans précédent. Guidés par Apollon chevauchant les champs magiques à bord de son chariot céleste de vent et de neige, les Pélagés s'activèrent rapidement et se fondirent dans les recoins de la société grecque en devenant. Désormais rassemblé autour d'Apollon, l'Arcane pouvait se structurer en vue de son accomplissement.

Dans un premier temps, ce sont les Dresseurs qui formèrent le noyau du Chariot. Tournés vers la recherche de la perfection du corps, ils visaient l'accomplissement des potentialités du simulacre. Parallèlement à cet investissement, un groupe fut désigné pour retrouver la trace des Nautonniers Célestes. En effet, si le Chariot de l'époque comptait repousser les limites du corps humain, le besoin de retrouver les vestiges de la sagesse de leurs glorieux prédécesseurs se fit vite sentir. De nombreux artefacts avaient été perdus avec la Chute de l'Atlantide et le repli de l'Hyperborée dans les champs magiques ; modeler le corps humain était un dessein ambitieux nécessitant le fantastique outillage atlante. La trace la plus flagrante de cette ébullition est consignée dans les marges de la quête de la Toison d'or ; grande aventure occulte à laquelle le Chariot fut associé.

Enfin, pour concrétiser son implantation en Grèce, les dirigeants du Chariot opérèrent un rapprochement avec l'Arcane du pape, très présent et donc puissant dans la région. Ce mouvement occulte eut pour conséquence de fixer un principe toujours suivi par le Chariot : l'alliance ponctuelle avec un arcane puissant et compatible avec



les desseins de l'Arcane VII. Cette grande réussite permit ainsi de placer le fragile arcane sous des bras protecteurs vigoureux. Malheureusement cette alliance ésotérique priva la Chariot de son prince puisqu'Apollon renonça à son titre pour rejoindre les rangs du Panthéon Olympien. Cette défection a priori légale selon la morale Nephilim divisa profondément l'arcane en vue de la succession du Prince. En effet, même si Apollon avait désigné le nouveau Prince du Chariot, nombreux furent les Adoptés qui refusèrent de prêter allégeance à celui qui avait été choisi par un traître.

Le conflit qui suivit vit l'Arcane VII se livrer à une guerre fratricide qui détourna le Chariot de ses objectifs pour bon nombre de siècles. D'un point de vue extérieur, ces affrontements se fondirent dans le conflit qui opposa Troie aux Achéens. Présents des deux côtés des murailles de la ville mythique, les Adoptés du Chariot entraînaient les guerriers Atrides et Podarcides tout en leur fournissant de puissants artefacts tels que des chariots magiques ou la fameuse armure d'Achille. Cette longue guerre gagnée par le camp grec signifia la fin de l'âge d'Aion et celle de l'Ascension du Chariot. Cependant, durant toute la guerre, chacune des factions pensait trouver la *Lame de l'arcane* chez son adversaire ; aussi, lorsque les Adoptés grecs s'emparèrent des bases troyennes, leur volonté de revendiquer le principat fut détruite par l'absence de la lame. Celle n'était pourtant pas perdue, ni volée, mais simplement mise à l'abri par un groupe de fidèles de la première heure, dans l'espoir qu'elle pourrait de nouveau être attribuée à un prince digne de ce nom, et non quelque aventurier belliqueux.

Épuisé par la guerre, le Chariot se délita pour rejoindre les ornières de l'histoire invisible. De l'orgueilleux et impétueux rassemblement de visionnaires et de techniciens, il ne resta bientôt plus qu'une vague cour réunie autour d'Automédon le compagnon d'Achille. Pendant plusieurs siècles, le Chariot fut privé de pilote mais la régence fut assurée par la faction grecque qui nomma ses dirigeants du même nom que leur premier meneur. Pour achever cette perte d'influence, les protecteurs du Chariot, les Adoptés du Pape connurent eux aussi un déclin prononcé alors que les cultes monothéistes s'imposaient sur les rives de la Méditerranée.

Malgré tous leurs revers de fortune, les Adoptés du Chariot réussirent à marquer leur époque de leurs enseignements. Celui qui sait lire entre les lignes des vies des humains peut déceler leur influence. Nombreux furent ainsi les penseurs grecs classiques qui prirent en compte les enseignements du chariot. La promotion de l'idéal de l'Athlète témoigne de cette période d'âge d'or potentiel.

## • **LES BAS COTÉS**

Pendant de nombreux siècles, le Chariot connut une éclipse presque totale. Réfugié en Grèce, réuni autour d'un Automédon paranoïaque, l'Arcane VII se coupa du reste du monde pour panser ses plaies et chercher un nouvel élan à sa quête.

Tandis que le monde grec s'effaçait devant la toute puissance romaine, les Adoptés du Chariot ont adopté un profil bas tout en continuant de maintenir des réseaux de confrontation d'idées auxquels participaient bon nombre d'érudits humains. Même si cette période constitue une traversée des ténèbres du point de vue des actions, le Chariot réussit tout de même à mener et alimenter une réflexion qui allait bien plus tard servir de tremplin à sa nouvelle ascension... dont le sommet ne semble toujours pas atteint en cette fin de XXe siècle. Ainsi, lorsque le début de l'ère chrétienne com-



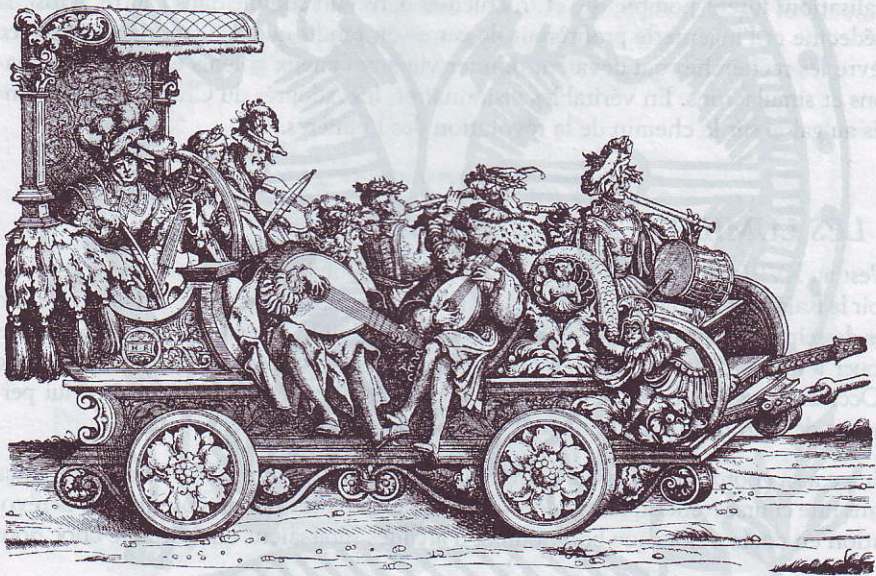
mença à marquer de profonds bouleversements et que la tourmente soufflait sur l'Europe, le Chariot resta dans l'ombre et bénéficia d'une base sûre qui lui permit de sauvegarder toutes les recherches et toute la sagesse accumulées en plusieurs siècles.

Ce repli stratégique aurait pu n'être qu'un sursis, mais le Chariot avait trouvé un nouvel allié, ou plutôt un protecteur, en la personne de l'Arcane IV. Grâce à l'Empereur, le Chariot put continuer ses patientes recherches en contrepartie de services réguliers. Pendant longtemps, l'Arcane VII fournit les agents de l'Empereur en équipements magiques et assura leur formation. Cette alliance fut ainsi fructueuse et permit à l'arcane de se restructurer, même si l'Empereur s'avérait un protecteur encombrant et gourmand. Malgré la chute de Byzance, les liens proches de la vassalité entre l'Empereur et le Chariot sont restés très forts.

### • LA RENAISSANCE

Comme bon nombre de bastions de civilisation, Byzance tomba après une longue agonie, mais la tourmente ne faucha pas pour autant les efforts du Chariot. La tempête était prévue et l'arcane s'y était préparé...

Alors que Constantinople attendait son destin scellé à l'occasion de la croisade de 1204, le Chariot avait déjà organisé le transfert de ses trésors jusqu'en Italie. C'est en effet dans le pays qui fut l'instigateur de la chute de l'empire byzantin que l'Arcane VII choisit de construire ses nouvelles bases. Ainsi, avant que Constantinople ne fût livrée à la vindicte des croisés, le Chariot avait acheminé la majeure partie de ses biens jusqu'en Italie, notamment grâce à l'utilisation des monastères de l'Arcane de l'Ermite servant de relais. Une fois ce gigantesque transfert effectué, le Chariot put prendre ses marques dans l'Italie qui deviendrait bientôt le berceau de la Renaissance européenne, et l'Arcane ne fut certainement pas étranger à cette revivification bienvenue d'un monde occidental trop sclérosé.





Ce changement radical de cadre sonna le signal de la renaissance de l'arcane VII. Rassemblés à Florence pour la majorité, les Adoptés purent commencer à faire fructifier leur savoir grâce à des esprits éclairés qui n'attendaient qu'eux pour obtenir le déclic qui ferait exploser leurs travaux. Grâce à aux généreux mécènes de l'Empereur eux aussi rapatriés, les structures du Chariot se mirent à tourner à plein régime. Cette ébullition connut son apothéose pendant le XVe siècle grâce aux liens étroits qui unissaient les principaux Ateliers de l'Arcane à de puissantes maisons nobles telles que les Medicis. Partout en Europe, les idées commençaient à circuler et à germer pour bientôt porter les fruits d'un nouvel âge, celui de la Raison et des Lumières. C'est à cette époque que l'Arcane VII retrouva un Prince...

Si un Nephilim pouvait prétendre à ce titre trop longtemps abandonné, c'était bien celui que les humains nommaient Leonardo da Vinci. Personnage brillant et haut en couleurs, assoiffé de nouvelles connaissances, artiste et scientifique complet, le protégé de la République de Florence n'était autre qu'un Déchu, héritier direct des fameux Nautoniers Célestes. L'accession de Vinci au titre de Prince ne fut pas pour autant simple ; le maître n'avait rien à faire d'une telle charge, et c'est une véritable cabale de transfuges de l'Arcane des premiers temps qui dut le pousser, non sans l'aide persuasive des hautes instances de l'Empereur. Finalement, la Lame de l'Arcane VII retrouva un digne détenteur, non sans que l'Arcane IV arrondisse quelques angles du côté des conservateurs rapatriés. Ainsi pour éviter une nouvelle scission, l'Automédon fut maintenu en place, et l'Arcane adopta une structure bicéphale aux fonctions bien limitées. Le Prince dirigeant le Grand Véhicule s'occupait désormais de défricher les chemins menant au Progrès, tandis que l'Automédon, conducteur du Petit véhicule, entretenait la machine et veillait à ce que les découvertes trouvent une application en fonction des potentialités de l'époque. Grâce à cette refonte du Chariot, Vinci réussit à fédérer les esprits autour de lui, tout en conservant la liberté de créer et de repousser les limites de sa connaissance de l'univers.

En quelques années, le Chariot retrouva son dynamisme, s'investissant dans les domaines de recherche de la science humaine et de la prometteuse alchimie. Leurs réalisations furent nombreuses et fructueuses dans l'un comme dans l'autre. Ainsi, la médecine et l'ingénierie profitèrent de cet essor, tandis que d'autres menaient avec fièvre les recherches qui devaient donner vie aux fameux golems et autres automats et simulacrons. En véritables visionnaires, les Adoptés du Chariot étaient lancés au galop sur le chemin de la révolution des Lumières.

### • **LES LUMIERES AVEUGLANTES**

C'est au XVIIIe siècle, lorsque l'esprit des Lumières souffla sur les esprits pour promouvoir la Raison et que la révolution industrielle connut son essor, que le Chariot vit enfin ses desseins devenir réalisables. Déjà en ordre de bataille à ce moment, le Chariot sut nouer les bons contacts et donner un coup de pouce aux bonnes personnes pour que l'Occident industriel et scientifique lui donne les techniques qui pourraient lui permettre de fournir l'énergie d'un véritable bond en avant de l'arcane entier.

Grâce à sa coordination et ses contacts étroits avec l'arcane IV, le Chariot se lança dans une course frénétique à la découverte et à l'exploitation du potentiel de la révolution en cours. Alors que bon nombre d'arcanes subissaient un véritable choc dont



certains ne se sont toujours pas remis, l'Arcane VII s'est imposé comme une véritable avant-garde.

De l'Europe jusqu'au nouveau monde, les Adoptés du Chariot multiplièrent leurs réalisations tentant de joindre la science et les techniques pour former de nouveaux supports à leurs pratiques magiques. Le XIXe siècle fut ainsi pour l'arcane une période de frénésie dont il est difficile de dénombrer les bonds conceptuels, mais aussi les dérapages... En effet, ivres de visions prémonitoires, les Nephilim du Chariot sont certainement allés un peu trop vite en besogne. Alors que les rangs de l'Arcane ne cessaient de gonfler à mesure que les penseurs les plus brillants le rejoignaient, il devint de plus en plus difficile de coordonner les actions des différents pouvoirs. Aveuglé par l'esprit des Lumières, le Chariot s'emballa et ne vit pas venir la Grande Purge.

Tandis qu'il devenait de plus en plus difficile de maintenir la cohésion du système des Ateliers et des Laboratoires, les Adoptés isolés se firent plus nombreux. Depuis leurs retraites, quelques illuminés menaient des expériences aux limites des sciences occultes et leurs résultats devaient bouleverser l'ordre cosmique. Les plus extrémistes cherchèrent à donner la vie à la matière inerte pour se créer de nouveaux simulacres, d'autres cherchèrent à créer de nouvelles formes de vie dans lesquelles ils auraient pu s'incarner ! Toutes ces expériences tournèrent au désastre à l'image du parcours dramatique du fameux Frankenstein, un nom que l'arcane a bien du mal à refouler.

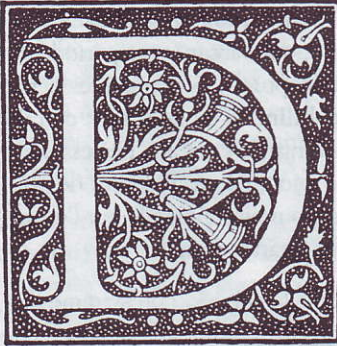
Alarmé par toute une série d'incidents graves, les autres arcanes saisirent la Justice pour mettre fin à ces agissements et l'Empereur, vexé d'avoir été tenu à l'écart, ne put que se plier à la sentence d'Anathème qui allait s'abattre sur le Chariot. Finalement, c'est le Prince lui-même qui amputa les membres pourris de sa structure en négociant une vaste purge sous l'autorité de l'Arcane VIII. Depuis, le Chariot est devenu beaucoup plus prudent dans l'avancée et le contrôle de ses recherches.

Le XXe siècle devait être son test de bonne conduite, mais les rumeurs de l'Apocalypse prochaine pourraient provoquer de nouvelles fièvres. D'autres pensent que le Chariot est en mesure d'emprunter une véritable autoroute vers l'Agartha.





# Organisation



Depuis les grandes heures de la Renaissance italienne, le Chariot s'est restructuré pour correspondre à l'esprit de la *Lame* tel qu'il avait été dessiné par Akhenaton. Cette refonte de l'arcane jusque là déchiré et privé de Prince a permis au Chariot de progresser à grande vitesse dans ses réalisations tant occultes que technologiques. Habile à brouiller le passé pour promouvoir ses victoires, l'Arcane VII présente aujourd'hui un visage uni et focalisé sur des objectifs bien précis, alors que son fonctionnement interne s'avère plus complexe à mesure qu'un Adopté gravit les cercles d'initiation. Aujourd'hui,

le Chariot présente une attrayante vitrine, mais l'arrière boutique est bien camouflée.

Comme on l'aura compris, le Chariot n'est autre que le rassemblement de deux mouvements à l'esprit différent mais œuvrant dans un but commun. Ainsi, les deux véhicules suivent une structure dédoublée et chacun conserve une grande marge de manœuvre, même si le Petit Véhicule est, dans la lettre, soumis à la volonté du Grand. Cette structure bicéphale repose sur deux figures ; les Conducteurs qui ne sont autre que le Prince, à la tête du Grand Véhicule, et l'Automédon, sorte de sénéchal chargé du bon fonctionnement du Petit Véhicule. Sous leur direction, la force du Chariot réside dans la multiplication de Pouvoirs qui ont pour tâche de repousser les limites des domaines de recherche et d'action servant les intérêts de l'Arcane.

## • LE PETIT VÉHICULE

Le Petit Véhicule est certainement la façade de l'Arcane. Généralement, les Adoptés œuvrent pour le Chariot sans forcément comprendre les implications du Grand Véhicule, et à condition d'en connaître l'existence même. Du fait de ses effectifs considérables, le Petit Véhicule multiplie les activités et séduit de plus en plus d'orphelins par la qualité de ses services.

Au premier abord, le Petit Véhicule ne pourrait être que le terrain de formation des Adoptés, mais il constitue l'un des aspects fondamentaux du Chariot qui consiste en la révélation du potentiel humain dont les organes tant physiologiques que sociaux doivent devenir des outils performants servant la quête des Nephilim. Ce n'est que parce que le Chariot a accompli de significatives initiatives en ce domaine que l'arcane est aujourd'hui en mesure de vendre sa pratique pour servir toujours plus d'Adoptés. Dans cette optique, trois pouvoirs se dégagent de la nébuleuse du Petit véhicule.

## *Les Chevaux Spirituels*

Ce pouvoir a pour but de mener le développement du corps humain à des fins occultes. Même s'ils n'en font pas partie, les Adoptés ont toujours la possibilité d'y suivre des programmes conçus pour optimiser leur simulacre. Au delà des entraîne-



ments physiques poussés, le pouvoir des Chevaux spirituels offre de nombreuses modifications et modelages des capacités du simulacre en fonction des besoins du Nephilim. Les Adoptés qui rejoignent ce pouvoir sont chargés de la mise en oeuvre de ces programmes de développement et de mettre au point les techniques souvent magiques qui en sont à l'origine.

Quiconque manifeste l'envie de suivre les programmes des Chevaux Spirituels peut entrer en contact avec un Adopté qui l'orientera vers la bonne personne. Ce genre de demande est volontiers accepté, à condition d'accepter de rendre des services à l'arcane en retour. De même, il n'est pas rare que d'autres arcanes fassent appel aux Chevaux Spirituels, et ce dans le cadre de négociations de haut vol. Grâce à cette activité, le Chariot a, peu à peu, réussi à tisser un complexe réseau de relations avec les autres arcanes majeurs, allant jusqu'à se rendre parfois indispensables auprès d'eux.

### ***Le Chariot Terrestre***

Si ce pouvoir n'est pas le plus emblématique de l'Arcane auprès des Nephilim extérieurs à ses rangs, il a tout de même connu un grand succès durant ces dernières années.

L'objectif du Chariot Terrestre est de favoriser l'insertion des Nephilim dans la société humaine contemporaine tout en ménageant leur entourage. Cette activité est d'autant plus appréciée que ce siècle a vu le contrôle des individus se renforcer par le biais de la technologie, même si les humains ont tendance à croire qu'ils sont de plus en plus libres. Ainsi, outre une information constamment remise à jour sur l'évolution des cultures et sociétés contemporaines à destination des Nephilim récemment éveillés, l'ingéniosité des Adoptés de ce pouvoir a consisté à créer un habile système de couverture pour les simulacres des Nephilim justifiant leurs activités occultes. Nombreux sont ceux qui sont aujourd'hui confrontés à un effet Œdipe de plus en plus pesant, et les ruptures brutales avec l'environnement social peuvent être douloureuses mais surtout dangereuses. Le tissu social et administratif des sociétés contemporaines rendant difficile une réelle disparition, le Chariot terrestre offre donc de prendre lui-même contact avec l'entourage humain des Nephilim en fournissant l'explication de leurs absences et comportements étranges par leur appartenance à une mystérieuse Fondation travaillant secrètement pour l'ONU dans le but de maintenir et faire progresser la paix dans le monde. Exhiber une telle motivation altruiste suffit en général à calmer les angoisses des proches des simulacres.

L'action du Chariot Terrestre est restreinte aux seuls Adoptés de l'Arcane qui peuvent y faire appel en cas de nécessité. Toutefois, de manière à limiter les interventions intempestives, les membres du Chariot Terrestre ont pris l'habitude de demander une période de service à ceux qu'ils tirent d'un mauvais pas.

### ***Les Cuirasses Adamantines***

Conscient que le XXe siècle engendre un véritable choc chez de nombreux Nephilim, notamment ceux qui n'ont pas connu de récente incarnation, le Chariot propose de fournir littéralement et symboliquement les armes aux Nephilim qui sont prêts à s'engager pleinement dans les luttes actuelles précédant une apocalypse désormais certaine.



Ainsi les Cuirasses Adamantines opèrent bien souvent sous le couvert de clubs de tir ou autres lieux propices à dissimuler des activités paramilitaires. Dans ces structures habilement soustraites à l'attention des autorités, il est possible de recevoir une formation aux techniques de combat moderne mais aussi d'infiltration.

Malgré son discours rassurant sur ces aimables cercles d'amateurs d'émotions fortes, le Chariot n'a pas réussi à démentir des rumeurs de milice formée on ne sait dans quel but...

Chaque pouvoir du Petit Véhicule est organisé en un réseau d'Écuries dont chacune travaille autour d'un même Atelier qui constitue sa base d'opération ou de recherche.

## • LE GRAND VÉHICULE

Peu de Nephilim au sein de l'Arcane connaissent le fonctionnement et les travaux du Grand Véhicule ; quant aux membres des autres arcanes ainsi que les Orphelins, ils n'en connaissent même pas l'existence. Pour ceux-là, le Grand Véhicule n'est qu'un concept, qu'un message ésotérique lancé par Akhenaton jamais concrétisé.

Or, le Grand Véhicule existe bien et il constitue même la structure la plus active du Chariot. Domaine réservé du Prince, ce cercle intérieur des Initiés regroupe les visionnaires et autres avant-gardistes menant à bien des recherches très ambitieuses. Si le Petit Véhicule devait être comparé à un laboratoire de recherche appliquée, le Grand Véhicule regrouperait plutôt les plus brillants de la recherche fondamentale.

Contrairement au petit Véhicule dont tous les pouvoirs sont bien connus, le Grand Véhicule est le domaine du secret et les Adoptés qui en font partie contrôlent fermement la divulgation des informations. Ce qui sont dans la confiance peuvent cependant affirmer que le Grand Véhicule se préoccupe de technologies de pointes dans le but de transcender les capacités humaines. Certains parlent même de clonage ou de cybernétique et prétendent que le Chariot prépare quelque arme secrète qui fera la différence lors de la prochaine apocalypse.

## *La Toile Constellée*

Seul un des pouvoirs du Grand Véhicule semble avoir été jugé prêt à être sinon révélé au moins esquissé. La Toile Constellée est ainsi le pouvoir du Chariot dont l'objectif est de favoriser les progrès des technologies de réalité virtuelle et d'interface homme-machine. En dehors de cette déclaration d'intention, l'état actuel des recherches fait l'objet de mesures de protections pour le moins paranoïaques.

Outre la Toile Constellée qui semble devoir devenir le nouveau fer de lance du Chariot, certaines sources aimant à se dire bien informées murmurent d'autres noms propices au fantasme tel que les Rênes Invisibles ou le Couronnement Final. Ces mêmes propagateurs de rumeurs ont tendance à se murer derrière des airs entendus et conspirateurs si l'on cherche à en savoir plus, quand ils ne n'affichent pas une crainte évidente avant de prendre le large

Les pouvoirs du Grand Véhicule répondent du seul Prince et sont organisés en Équipes. Ces groupes de recherche se structurent en réseau et travaillent chacun à une partie d'un Grand Œuvre dont l'ensemble forme un Chantier.



# Initiation

## Rejoindre le Chariot



L'Arcane VII s'est révélée très efficace dans son adaptation au monde moderne. Contrairement à de nombreux arcanes attachés à une tradition difficile à remettre en cause, le recrutement du Chariot ne repose pas sur l'idée de voir si un candidat à l'Adoption est conforme à l'esprit de l'Arcane, mais plutôt quelle utilité celui-ci pourra en retirer. Ainsi l'Adoption dépend beaucoup de la manière dont le contact s'est effectué et des initiatives du candidat.

Du fait de son discours avant-gardiste et de la qualité de son encadrement, le Chariot est l'un des arcanes qui attire le plus de candidatures spontanées. En effet, la nécessité de s'adapter à la course du monde moderne et d'en exploiter toutes les potentialités pousse de plus en plus de Nephilim à s'investir dans des projets d'avenir, et non plus simplement à tenter d'exhumer d'antiques sagesse. Grâce au travail des Adoptés, il est de notoriété « publique » parmi les Nephilim que le Chariot offre des moyens conséquents à quiconque peut montrer que ses recherches sont en avance sur notre époque.

De son côté, l'Arcane VII a réussi à mettre en place des réseaux qui permettent de se tenir au courant des travaux des uns et des autres, de manière à détecter ceux dont l'Arcane pourrait avoir besoin. Ceux qui répondent aux critères de sélection se voient alors contactés par un recruteur dont la tâche est de montrer que l'Adoption au sein du Chariot est le meilleur choix possible ; et ces véritables démarcheurs de l'occultisme savent être persuasifs ! Une de leurs méthodes favorites consiste en effet à persuader un Nephilim qu'il souffre d'un choc de civilisation et que seul l'arcane peut lui fournir les armes pour s'adapter et surfer sur les vagues de la modernité en ébullition.

Ainsi en dehors des recrues de talent, le Chariot est un des arcanes les plus prosélytes et dont les méthodes feraient verdier de jalousie les plus performantes équipes de marketing contemporaines. Ainsi, il n'est pas rare que des Nephilim cèdent aux sirènes des recruteurs, séduits par des offres de services inédits et dont le Chariot serait le seul pourvoyeur. Visiblement, le Chariot semble avoir d'ambitieux projets en tête.

Une fois le contact établi, l'Adoption peut être plus ou moins rapide en fonction de l'adhésion plus ou moins convaincante de la future recrue aux thèses de l'arcane. Si un Nephilim s'affirme comme un génie dont les travaux sont indispensables à la bonne route du Chariot, l'Adoption peut se réduire à une simple formalité, alors qu'elle peut demander de longues années de probation pour d'autres.

## L'Adoption

Il existe deux rites de passage, deux formes de Travaux pour postuler à l'Adoption. Dans un premier temps, il est demandé à un candidat de prouver qu'il peut faire de son simulacre un véritable outil optimisé pour sa quête occulte. Plus concrètement,



le simulacre du futur adopté doit être en bonne condition physique et mentale. Parallèlement, un postulant doit suivre un programme de séminaires tenus par les Maîtres, à l'issue duquel il doit rendre une esquisse de projet né des idées en gestation agitées par les hautes instances de l'Arcane. Si au moins la première condition est réussie, le Nephilim est adopté au sein du Petit Véhicule. Par contre, si le projet du candidat est brillant et prometteur, il se peut qu'il soit directement intégré au sien du Grand Véhicule après une période de formation concentrée.

### **La Progression**

Le Chariot est un arcane qui privilégie l'investissement de ses Adoptés et non pas seulement leur loyauté envers ses traditions et dignitaires. Pour progresser dans la structure de l'Arcane, un Adopté doit prouver sa valeur par ses réalisations.

*Note : Les scores dans la compétence Conn. de l'Arcane VII indiqués ne sont pas une condition mais un reflet des informations de l'Adopté.*

- **Compagnon de route (Conn. Arcane VII : 10 %)**

Du fait de son activité fourmillante et de son investissement dans l'époque actuelle, le Chariot aime à s'entourer de Nephilim sensibles à ses préoccupations sans pour autant être directement intégrés dans la structure. Les Compagnons de route ont souvent un rôle consultatif dans les activités des Écuries et des Équipages. Ils peuvent aussi servir de relais à la circulation des informations et sont invités à enrichir les débats des Séminaires organisés par l'arcane.

### **Petit Véhicule**

- **Palefrenier (Conn. Arcane VII : 20 %)**

Le Palefrenier est un Nephilim fraîchement adopté. Il est intégré dans un Pouvoir du Petit Véhicule en fonction de ses intérêts et assigné à une Écurie en fonction de ses compétences. Sa tâche consiste à mener à bien les travaux auxquels participent son écurie. Même si fonction est souvent purement technique, il est invité à prendre contact avec les différents Pouvoirs du petit Véhicule pour bénéficier de leurs services, mais surtout à suivre les Séminaires qui pourront lui ouvrir les portes du Grand Véhicule.

- **Cocher (Conn. Arcane VII : 40 %)**

Les Cochers sont les Adoptés qui ont en charge la mise en mouvement d'une Écurie composée généralement autour d'un Atelier regroupant entre trois et quatorze Palefreniers. Intégrées dans un pouvoir, les Écuries œuvrent à la bonne marche de leur structure. La tâche du Cocher est de coordonner les actions des Adoptés qui sont sous sa responsabilité et d'initier des recherches en vue d'améliorer toujours plus l'action de l'Arcane. Parallèlement à cette fonction de direction, les Cochers ont souvent la charge de favoriser la formation des membres de leur Écurie ou de toute personne qui leur est confiée.

- **Écuyer (Conn. Arcane VII : 50 %)**

Contrairement aux Palefreniers et aux Cochers, les Écuyers ne sont pas directement atta-



chés à une Écurie précise. Placés sous la responsabilité du Connétable d'un pouvoir, ils ont pour fonction de naviguer entre les différents Ateliers afin de faire circuler l'information et d'évaluer les besoins. Au delà de cette simple fonction, certains déçus de l'Arcane pensent que les Écuyers sont à la botte de l'Automédon et qu'ils constitueraient sa police.

- **Connétable (Conn. Arcane VII : 60 %)**

Les Connétables sont les Adoptés en charge de l'entretien et du développement de toutes les Écuries dépendant d'un même pouvoir. Prenant leurs directives directement auprès de l'Automédon, ils bénéficient d'une grande marge de manœuvre pour appliquer les orientations de leur dirigeant. Tenant les rênes d'un pouvoir, ils peuvent disposer des ressources de l'Arcane pour soutenir certains projets plutôt que d'autres. Les Connétables sont assistés par les Écuyers qu'ils peuvent assigner en renfort à un Atelier en cas de besoin, et incidemment garder un œil sur les activités de certaines Écuries rétives à l'autorité du Chariot.

- **Automédon (Conn. Arcane VII : 80 %)**

L'Automédon est le dirigeant du Petit Véhicule. Traditionnellement confié à un partisan de l'ancienne école des Dresseurs, ce poste est un des pivots de l'Arcane et fait l'objet d'intrigues politiques intestines complexes. En effet, depuis le retour au pouvoir d'un héritier des Nautoniers Célestes à la tête du Chariot, les Automédons successifs défendent avec acharnement leur prérogatives face aux projets ambitieux du Grand Véhicule. D'un point de vue politique, la stratégie de l'actuel Automédon vise à s'emparer des rênes effectifs du Chariot tandis que le Prince se perd dans ses rêves jugés irréalistes.

## **Grand Véhicule**

Le Grand Véhicule est beaucoup moins hiérarchisé et centralisé que le Petit Véhicule. Rassemblés autour du Prince, ses membres ont pour but de transformer le Chariot en un Vaisseau glorieux, libéré des contraintes matérielles et physiques. Ainsi, dans le but de correspondre avec cette analogie, les titres qui distinguent les membres du Grand Véhicule sont différents de ceux du Petit Véhicule.

- **Compagnon (Conn. Arcane VII : 40 %)**

Les Compagnons sont des Adoptés dont les compétences et la disposition d'esprit ont été remarquées par les dirigeants du Grand Véhicule. Ils assistent les Pilotes dans la réalisation des œuvres de leur Pouvoir.

- **Pilote (Conn. Arcane VII : 60 %)**

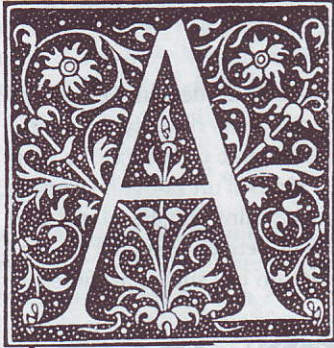
Les Pilotes sont des chercheurs confirmés qui ont la responsabilité de mener à bien les réalisations du Grand Véhicule. Leurs connaissances sont utilisées pour concrétiser les visions des Découvreurs.

- **Découvreur (Conn. Arcane VII : 70 %)**

Les Découvreurs forment l'entourage du Prince. Ils passent l'essentiel de leur temps à projeter leur esprit dans l'avenir pour anticiper la manière dont les nouvelles technologies humaines permettront de mener à bien le Dessein du prince.



## Pratiques



lors que l'ensemble des technologies humaines a connu une accélération sans précédent dans la seconde moitié de ce siècle, le Chariot a connu le même mouvement et présente un aspect de fourmière affairée. Contrairement à certains arcanes cultivant une certaine austérité dans leurs actions, l'arcane VII apparaît comme une caverne d'Ali Baba pour le Nephilim qui attend beaucoup de son Adoption. Quel que soit le Véhicule dont il fait partie, il est difficile de rester indifférent à toute la batterie de programmes d'entraînement et même de faire un choix parmi tous les travaux révolutionnaires en cours.

### • LA TRANSCENDANCE SOMATIQUE

L'un des grands pans de l'activité de l'Arcane VII s'appuie sur toutes les recherches et les techniques qui pourraient permettre de développer et transcender le potentiel du corps humain.

Les Nephilim qui vouent leur quête de l'Agartha à ce vaste dessein sont essentiellement regroupés au sein du Petit Véhicule mais leur structure se divise en deux écoles de pensée et d'action différentes. Si le développement du simulacre reste la plateforme de recherche de l'ensemble de ces Nephilim, la différence idéologique permettant de les situer dans le réseau des Adoptés du Chariot réside dans la manière dont ils envisagent les conséquences de leurs travaux sur la société humaine.

Ainsi, la première faction engagée sur le chemin de la transcendance somatique s'inscrit dans l'héritage des Dresseurs atlantes. Pour eux, tous les fruits des avancées du Chariot dans le développement du corps humain doivent un jour profiter à l'humanité entière. Alors que les Nephilim se servent de l'humain comme d'un véhicule de leur pentacle, alors qu'ils le façonnent pour être en adéquation avec les exigences de leur quête, il est tout à fait normal, un jour prochain, de faire don des découvertes de l'arcane à l'ensemble de l'humanité. L'autre faction adopte un point de vue complètement différent. Beaucoup plus utilitaristes, ceux que l'on nomme aujourd'hui les Monteurs ne sont pas du tout altruistes. Pour eux, Prométhée a déjà montré qu'il était suicidaire de confier une quelconque sagesse à l'humanité, et réitérer ce geste signifierait certainement le coup de grâce pour la totalité des survivants de l'Atlantide. De leur point de vue, la transcendance somatique n'est que le moyen de tendre vers l'Agartha et n'est rien de plus qu'une intéressante monture modifiée aux anabolisants et correctement dressée. Pour les Monteurs, le secret est essentiel et l'éthique une limite. Lorsque des querelles opposent monteurs et dresseurs, ces derniers n'hésitent pas à accuser leurs confrères mais rivaux d'expériences sur des humains non incarnés. Si de telles accusations devaient s'avérer fondées, il est évident qu'elles déclencheraient de graves troubles dans l'ensemble de la communauté Nephilim...



## Les Programmes du Petit Véhicule

Avant de se lancer dans la recherche de nouveaux moyens de transcender son simulacre, le Chariot offre à ses Adoptés d'optimiser leur corps physique. Ce façonnage repose sur des programmes de développement composés de périodes d'entraînement poussé et de manipulations physiologiques initiées par des manipulations magiques.

Grâce à ces programmes, le pentacle des Nephilim du Chariot subit une transformation jusqu'à «infuser le corps». Ce phénomène est bien visible en vision-Ka. Alors que le pentacle d'un Nephilim se concentre dans la poitrine du simulacre, celui des adoptés de l'arcane VII s'étend comme une résille couvrant le corps et plus ou moins brillante selon les organes. Cette mutation magique n'est d'ailleurs pas sans rappeler l'image de la cuirasse de la figure de la lame de tarot. Raffermiss par cette pensée, les Nephilim du Chariot pensent être en total accord avec le message qu'ils ont hérité d'Akhénaton et estiment qu'ils sont bien sûr les plus avancés dans l'aventure collective de l'Agartha.

- Les formations offertes par le Chariot nécessitent d'entrer en contact avec un Atelier du Chariot. Une fois la candidature acceptée, l'étudiant doit se consacrer entièrement à sa formation pendant autant de jours que la valeur du Ka-élément impliqué dans le programme. A l'issue de cette période, le Nephilim doit réussir un test d'Opposition entre son Ka-élément et la valeur de la caractéristique modifiée pour obtenir le bénéfice du stade en cours. Si le Nephilim souhaite enchaîner le second stade du programme, il doit recommencer la même procédure, sinon il devra suivre une semaine de remise à niveau avant de pouvoir commencer sa nouvelle période de formation.
- Le stade I de chaque programme peut être renouvelé autant de fois que le souhaite le Nephilim.
- Les stades II et III ne sont pas cumulables.
- Les programmes décrits dans les pages qui suivent ne forment pas une liste exhaustive ; ils sont par contre représentatifs du type de services offerts par l'arcane.





**PROGRAMME D'ACTIVATION/MOBILISATION DES ÉNERGIES (AME)**

**FEU / FORCE**

Ce programme vise à optimiser les capacités de combat du simulacre pour en faire une arme redoutable. Alors que les armes à la disposition des Nephilim belliqueux sont toujours plus dévastatrices, leur usage est cependant de moins en moins discret. C'est pour cette raison, et à la demande l'Empereur que le Chariot a mis au point le programme AME. L'efficacité de cet entraînement a permis à l'arcane de se constituer des équipes de protection rapprochée très efficaces qui sont ensuite rattachées au pouvoir des Cuirasses Adamantines du Petit Véhicule. D'après des sources bien informées, l'Automédon se serait constitué ainsi une redoutable garde prétorienne.

**Stade I :** Arts Martiaux + 10 %

**Stade II :** Force x3 pour calculer le Jet d'Effort

**Stade III :** +2 à la Gravité pour la détermination de l'effet d'une blessure en situation de combat à mains nues ou au contact.

**PROGRAMME D'INDUCTION MÉTABOLIQUE ORDONNÉE (IMO)**

**TERRE / CONSTITUTION**

Le programme IMO est certainement l'un des plus durs à suivre. Retirés dans des Ateliers situés en pleine nature, les Nephilim sont soumis à toute une série de mises à l'épreuve doublées d'entraînements intensifs et de prises de drogues destinées à endurcir le simulacre. Même si les bénéfices d'un tel programme sont considérables, la réputation de sadiques des formateurs du programme IMO a tendance à refroidir les candidats. D'ailleurs, la rumeur veut que ce sont essentiellement des Nephilim, plus ou moins volontaires, envoyés par d'autres arcanes qui soient remis entre les mains des Adoptés responsables de ces camps.

**Stade I :** Athlétisme +10 %

**Stade II :** Régénération, la stabilisation des blessures du simulacre est augmentée d'un niveau (exemple : une blessure grave est considérée comme une blessure légère. Voir Livre de règles p.146)

**Stade III :** Maîtrise de la douleur, le malus d'une blessure est décalé d'un niveau selon le même principe que le stade II (voir livre de règles p. 141)

**PROGRAMME D'ACCÉLÉRATION DES RÉACTIONS COORDONNÉES (ARC)**

**EAU / DEXTÉRITÉ**

Le monde humain est depuis toujours un environnement hostile pour les Nephilim. Ses dangers n'ont pas cessé d'augmenter avec le progrès. Survivre de nos jours est une course ; celui qui réagit plus vite est celui qui terrasse son adversaire. Le programme ARC a pour objectif d'optimiser les réactions du simulacre pour emporter la décision en situation de combat. Dans un premier temps, il s'agit de développer la coordination du corps puis de l'amener à anticiper sur l'adversaire. A partir du deuxième stade, le Nephilim peut même arriver à influencer les flux d'adrénaline dans le corps



de son simulacre. Les Nephilim qui suivent ce programme jusqu'à son terme acquièrent un sens du combat acéré qui fait d'eux de redoutables adversaires tant au corps à corps qu'à distance.

**Stade I :** Esquive +10 % ou Vigilance + 10 %

**Stade II :** DEX +2 pour déterminer l'Initiative

**Stade III :** Anticipation. En termes de jeu, le Nephilim agit toujours en fonction de sa DEX, mais il peut annoncer ses actions après celles de ses adversaires.

#### PROGRAMME D'ACCORD DES HUMEURS ORIENTÉES (AHO)

##### LUNE / CHARISME

La communication avec les humains est souvent considérée comme un obstacle à leurs activités par les Nephilim. Grâce à ses recherches, le Chariot s'est rendu compte que le langage humain avait une composante universelle non verbale liée au corps. Grâce à la manipulation des phéromones du simulacre, le programme AHO offre au Nephilim la possibilité de manipuler ces échanges non verbaux. Pour certains, cette faculté humaine potentielle se rapprocherait des modes de communication très empathiques des Kaïm avant la Chute.

**Stade I :** Usages +10 % ou Baratin + 10 %

**Stade II :** Manipulation des phéromones. En cas de réussite d'un jet de Ka x3, les jets de Persuasion s'effectuent à CHA x3.

**Stade III :** Trouble : Les tests de compétence de Société d'un humain proche du Nephilim sont réduits du montant de son Ka-Lune s'il réussit une Opposition Ka-Lune/Ka-Soleil de la cible.

#### PROGRAMME DE FOCALISATION DE L'ASSIMILATION DES CONNAISSANCES (FAC)

##### AIR / INTELLIGENCE

Ce programme offre aux Nephilim qui le suivent de développer les capacités de leur simulacre à engranger des informations en un temps record. Alors que la civilisation permet une circulation et une diffusion de l'information et de la connaissance de plus en plus rapides et denses, les Nephilim du Chariot doivent être capables de faire le tri dans la masse de données dont ils sont quotidiennement submergés. Grâce à des méthodes nées de croisements entre la psychologie cognitive et les techniques de méditation focalisée, les adoptés des Chevaux Spirituels ont ainsi réussi à offrir un programme qui permet de faciliter la concentration des capacités mentales du simulacre. A l'issue du programme FAC, un Nephilim doit avoir amélioré la mémorisation de son simulacre, être capable d'extraire des informations de ses lectures beaucoup plus rapidement.

**Stade I :** Recherche d'information : S'informer +10 %

**Stade II :** Traitement de l'information : Bonus de + 2 à l'INT pour le test de Dépouillement



(Voir Livre de base p.135)

**Stade III** : Assimilation de l'Information : Temps d'étude décalé d'une ligne vers le haut pour le résultat du Dépouillement (Voir Livre de Base p.157)

### **Les Séminaires de l'Arcane VII**

Le Chariot ne veut pas de dilettantes dans ses rangs et attache donc une grande importance à la formation continue de ses Adoptés. Ainsi, de manière à intégrer rapidement les capacités de ses recrues, l'arcane offre la possibilité de participer à des séminaires durant lesquels les plus expérimentés discutent à bâtons rompus de leurs avancées devant des Adoptés fraîchement recrutés préalablement conditionnés pour engranger un maximum d'information.

Les Séminaires ne servent pas seulement aux nouveaux venus dans l'Arcane puisqu'ils sont aussi l'occasion pour les plus expérimentés de faire valoir leurs points de vue, défendre leurs projets et confronter leurs idées à d'autres chercheurs. Bien souvent, les Séminaires deviennent de véritables arènes. Les intervenants prennent plaisir à s'engager dans des joutes oratoires dont l'issue peut propulser un Adopté sur le devant de la scène ou... le discréditer pour plusieurs incarnations.

D'un point de vue technique, les Séminaires servent à faire progresser certaines compétences suivant les règles d'apprentissage expliquées dans le livre de règles p. 156, à la différence que le nombre de points gagnés pour la durée du séminaire est déterminé par  $1d6 + 4$ .

#### **Compétences enseignées :**

Culture XXe siècle, Langues vivantes, Informatique, Mathématiques, Médecine, Physique/Chimie, Sciences de l'Homme, Sciences naturelles, Audiovisuel, Électronique, Alchimie, Astrologie, Parapsychologie.

### **• LA TRANSCENDANCE IDÉALE**

Le Grand Véhicule est un cercle relativement fermé au sein de l'Arcane VII. Ainsi, la majeure partie des Adoptés ignore bien souvent ses motivations, voire son existence. Cet arcane dans l'arcane recrute parmi les visionnaires, et les Adoptés du Grand Véhicule se considèrent comme une élite. Les Équipages du Vaisseau pensent en effet que leurs recherches sont au dessus de la compréhension de leurs frères et qu'il vaut mieux les taire.

Alors que les adoptés du Petit Véhicule s'attachent à parfaire le simulacre, ceux du Grand Véhicule se situent au delà de ce but. Dans l'esprit des Nautoniers Célestes atlantes, ils pensent que leur quête est plutôt de concevoir et de concrétiser un nouveau véhicule pour atteindre l'Agartha. La chair est un boulet et une limite qui empêche son ascension dans les champs magiques ; il faut donc s'en défaire. Or, depuis la révolution informatique, le Chariot pense être en mesure de réaliser ce pas



de géant vers l'accomplissement de l'Agartha. En effet, cette doctrine existe depuis déjà longtemps parmi les découvreurs du Grand Véhicule, mais elle avait été remise du fait de nombreux échecs et jugée prématurée au vu du niveau technologique de l'époque. Après plusieurs décennies, les dirigeants du Grand Véhicule ont repris ces études et pensent être en mesure d'aboutir grâce aux potentialités des nouvelles technologies.

Pour résumer et éviter une exposition douloureuse et indigeste, l'objectif du Grand Véhicule est d'exploiter au maximum les technologies des réseaux et du virtuel pour donner vie à l'information. Grâce à l'informatique, la circulation est devenue tellement dense qu'elle permet de matérialiser des idées et des fonctions et, grâce aux réseaux, il est maintenant possible de lui donner une autonomie et une liberté en dehors de ce véritable athanor logique qu'est l'ordinateur personnel.

De même, les découvreurs du Grand Véhicule ont compris que le Ka-Soleil était une composante nécessaire de l'accomplissement de l'Agartha et essentielle du potentiel magique de la toile digitale des réseaux. Il est le trésor de l'humanité, la matière des Akasha et le vecteur de la pensée et de l'intention. L'Agartha du Chariot consiste donc à provoquer l'ascension du Ka-Soleil alimenté par le pentacle, afin de créer un simulacre d'informations concrètes. Les Nephilim du Chariot volontiers anglophones nomment ce phénomène, « uploading ».

Pour préparer cette fulgurante ascension, le Grand véhicule s'est lancé avec fièvre dans la recherche sur les univers virtuels et la manière d'interfacer l'esprit avec le Plan Subtil en gestation des réseaux informatiques. Alors que les moyens rudimentaires de navigation dans la future matrice n'en sont qu'à leurs balbutiements, les héritiers des Nautoniers se sont associés à des laboratoires de chercheurs humains et préparent déjà l'étape du transfert. Ainsi, une grande partie de l'effort se concentre dans le domaine de la vie et de l'intelligence artificielle. Grâce à ces études, ces visionnaires pensent pouvoir créer des structures virtuelles de Ka-Soleil qui n'attendent que leur pentacle pour s'animer et vivre dans une nouvelle dimension magique aux potentialités illimitées. Pour eux, les autoroutes de l'information ne sont que de tristes analogies aussi attrayantes que leurs homologues physiques...





## Demeures Philosophales



'Arcane VII a été le premier arcane à promouvoir le principe des demeures philosophales comme centre de gravitation d'un arcane, mais aussi comme source de sagesse, tant dans sa structure que dans les Adoptés qui y évoluent. De nos jours, les demeures philosophales de l'arcane forment un réseau occulte bien implanté offrant toute une série de services, et permettant aux adoptés d'y mener leurs recherches grâce aux équipements de pointe formant la colonne vertébrale du système des Ateliers et des Laboratoires.

### *Le Bureau*

A force de fournir des couvertures aux Adoptés de l'Arcane et d'obtenir des services en échange, le Chariot Terrestre a vraiment constitué une véritable agence telle que celle qui lui servait de prétexte pour expliquer les agissements des Nephilim du Chariot. Par contre, si l'Agence existe bien, ses buts ne sont pas aussi altruistes que les Adoptés veulent bien le faire croire aux proches des simulacres. En effet, l'Agence ne sert que les buts de l'Arcane et ses missions peuvent parfois plonger dans des eaux bien troubles.

Le Bureau est ainsi l'exemple d'une demeure philosophale du Chariot terrestre. Situé dans un quartier cossu de Paris, le Bureau est un Atelier du Chariot Terrestre animé par une Écurie composée d'un Écuyer et de deux Cochers assistés par un petit nombre de Nephilim de différents degrés d'initiation, mais qui sont sous leurs ordres pour la durée d'un service.

Le Bureau agit sous la couverture d'une agence de détectives high tech spécialisée dans la recherche des personnes disparues, mais cette façade cache bien sûr d'autres activités. Ainsi, outre les obligations habituelles du Chariot Terrestre consistant à couvrir les Adoptés sous le coup d'un Effet Œdipe, les trois responsables du Bureau s'occupent de veille technologique pour le compte du Grand véhicule. Leurs cibles désignées sont les entreprises, les laboratoires de recherche et les universités investis dans le champ des technologies informatiques.

Le Bureau est placé sous la responsabilité de Nova, une Méduse portant le grade d'Écuyer. C'est l'Automédon lui-même qui l'a nommée à ce poste permanent et elle remplit avec zèle toutes les missions qui lui sont confiées, tout en gardant une grande capacité d'initiative. Ceux qui s'attendent à trouver les stéréotypes du roman noir au Bureau seront bien déçus. Même si Nova apparaît comme une femme pleine de charme, son attitude est extrêmement professionnelle. Ce contact est renforcé par la décoration du bureau, un mélange déstabilisant de lambris début de siècle et de meubles design des années 80. Décidément, bouteilles de whisky et vieilles machines à écrire ne sont plus à l'ordre du jour chez les détectives.



## La Firme

La ferme fait partie de ces Ateliers des Chevaux Spirituels qui servent de vitrine à l'Arcane. Composée de deux Écuries distantes de plusieurs centaines de kilomètres, cette demeure philosophale reflète bien la capacité du Chariot à agir de manière coordonnée sur plusieurs fronts puisque son activité est répartie sur deux sites, à savoir une entreprise à la Défense et une sorte de camp de vacances high tech dans les Pyrénées Atlantiques.

La première Écurie de la Firme agit sous la couverture d'une entreprise de « développement personnel » proposant un catalogue de séminaires de programmation neurolinguistique, de séjours d'optimisation, de pilules anti-stress et autres smart drinks. Derrière cette activité très lucrative en ces temps de darwinisme économique, la Firme sert surtout d'Atelier spécialisé dans la formation et l'optimisation de simulacres type « mentat ». Ainsi sous prétexte de tests et expérimentations, les Nephilim qui veulent suivre le programme FAC des Chevaux Spirituels sont orientés vers la Firme où ils suivent un premier entraînement. Enfin, de manière très discrète, la Firme a pour objectif de détecter d'éventuelles recrues pour créer une unité d'Adoptés spécialistes de l'infiltration en milieu humain hostile.

C'est dans cet objectif que la Firme a construit son camp de vacances dans les Pyrénées. Dans ce petit village aseptisé rappelant celui d'une série télévision anglaise culte pour certains humains, la seconde Écurie de la Firme accueille les recrues du Groupe Ombre 1 pour leur offrir une formation pointue et un programme d'entraînement particulièrement poussé. Même l'environnement du camp et les comportements des Adoptés en poste au Village ont été pensés pour mettre à l'épreuve la résistance mentale des Nephilim qui y séjournent le temps de la formation.

### LE RÉSEAU AZOTH

Toutes les demeures philosophales du Chariot sont connectées les unes avec les autres grâce au réseau AZOTH fonctionnant en marge d'internet. Grâce à cet outil, les Adoptés peuvent rester en contact constant et faire connaître leurs intuitions, réflexions et autres découvertes à l'ensemble de leurs frères.

En dehors de cette fonction de liaison, le réseau AZOTH est structuré autour de « nodes » abritant des projets virtuels en cours de réalisation, organisés autour d'un omphalos qui n'est autre que le projet Babelscape conçu conjointement avec la Papesse.

Babelscape est une gigantesque bibliothèque virtuelle au sein de laquelle les Nephilim peuvent naviguer grâce aux outils informatiques développés ces dernières années. Au delà de son apparence et de sa structure inspirées du fameux tableau de Bruegel, Babelscape est une impressionnante base de données multimedia couvrant une multitude de sujets occultes et ésotériques. Grâce à un moteur de recherche analogique, les Nephilim qui s'y connectent peuvent circuler par association d'idées dans ses vastes rayonnages virtuels et découvrir aussi bien des transcriptions de travaux que des facs similes d'anciens textes. Grâce aux efforts conjugués de la Papesse et du Chariot, Babelscape est devenu une imposante structure qui se veut l'esquisse de ce que seront les Plans Subtils de demain.



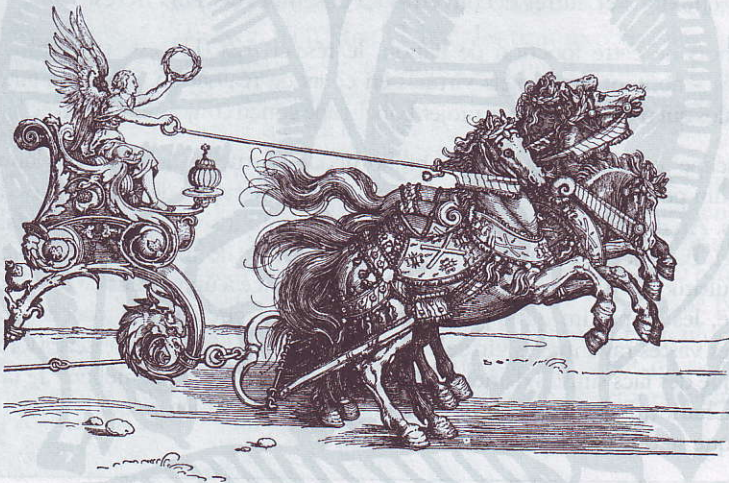
**Centre de recherches « Aleph » alias le Labo  
Laboratoire de la Toile Constellée, pouvoir du Grand Véhicule**

Le Centre de recherches Aleph est l'un des laboratoires les plus proches du siège de l'Arcane situé dans la fameuse Silicon Valley. Cette proximité n'est pas seulement géographique mais surtout idéologique puisque le centre Aleph est dirigé par l'un des Découvreurs qui forment l'entourage direct du prince.

Ainsi Oriel, l'ange qui dirige le Laboratoire, n'est autre que le responsable du pouvoir de la Toile Constellée. Réussissant à mener de front une activité de recherche négociable avec les humains et ses propres activités de concrétisation des univers virtuels, Oriel s'est imposé comme un Découvreur hors pair et pourrait bien devenir le successeur du prince s'il daignait s'intéresser à un quelconque jeu de pouvoir.

Actuellement, toute l'énergie d'Oriel passe dans la mobilisation de l'équipage du laboratoire Aleph dans le but d'utiliser les enseignements de la Kabbale pour en faire un moyen de navigation dans des univers virtuels calqués sur les mondes de Kabbale. Pour l'heure, les travaux du centre Aleph n'en sont qu'à leurs balbutiements et les résultats n'ont que peu de rapport avec un véritable voyage dans l'Arbre de Vie et les mondes qui le composent. Par contre, certaines applications ingénieuses permettent déjà de modéliser les sephiroth et Oriel pense être bientôt en mesure d'invoquer une créature par le biais de ses stations de travail. Si cette étape aboutit, l'Équipage du centre Aleph passera à la seconde phase consistant à ouvrir une porte vers un royaume de Kabbale.

D'une manière plus offensive, l'Empereur a investi beaucoup d'argent dans le centre Aleph en échange de la promesse de concevoir des virus informatiques magiques destinés à soutenir l'effort de guerre de l'arcane IV dans sa lutte contre les sociétés secrètes telles que l'Ordre du Temple ou la Synarchie. Cette activité du laboratoire a été confiée à un Pilote prometteur ayant reçu carte blanche pour mener à bien le projet. D'après les rumeurs, cet équipage aurait déjà procédé à quelques tests très concluants, et les instances dirigeantes de l'Empereur seraient très impatientes de lancer une offensive avec ces nouvelles armes.





# Figures

## • L'Automédon

L'actuel Automédon de l'arcane VII est un cyclope ambitieux et retors. A ce poste depuis maintenant près de trente ans, il a consacré de nombreuses années à avancer ses pions lentement mais sûrement pour aujourd'hui être en mesure de contester directement l'autorité du Prince. Mieux que cela, l'Automédon ne cherche pas la confrontation mais assume tellement de responsabilités sous prétexte de décharger le Grand Véhicule qu'il tient une grande partie des rênes de l'Arcane. Omniprésent au sein du Petit Véhicule, les Adoptés sont habitués à voir son image se matérialiser chaque semaine sur les écrans d'ordinateur de leurs Ateliers pour leur livrer des discours d'encouragement lénifiants. Ceux qui essaient de voir clair dans le jeu du dirigeant du Petit Véhicule sont beaucoup plus inquiets que leurs confrères goguenards face à cette omniprésence et pensent que l'Automédon prépare un véritable coup de force pour le tournant du millénaire.

## • Ogmion, Écuyer, recruteur de la Firme, Atelier du Chariot Terrestre

Ogmion est un adopté du Chariot totalement convaincu des orientations actuelles de son arcane. Son enthousiasme et son énergie lui ont valu d'être remarqué par l'entourage de l'Automédon qui l'a lui même élevé au rang d'Écuyer il y a maintenant deux ans. Fort de ce soutien, Ogmion s'est vu confier la responsabilité de participer activement à la mise en route de la Firme tout en veillant à ce que les intérêts de l'Automédon y soient bien préservés. Le Salamandrin s'est acquitté de cette tâche avec brio et la Firme est maintenant l'un des Ateliers les plus en vue du Petit Véhicule pour le territoire européen.

Depuis quelque temps, l'activité d'Ogmion s'est orientée vers la recherche de recrues pour former le mystérieux groupe Ombre 1. Grâce à ses dons de persuasion et à ses discours percutants, Ogmion a déjà recruté assez d'Adoptés pour que l'entraînement du groupe commence dans le Village.

### OGMION

Écuyer, recruteur de la Firme, Atelier du Chariot Terrestre

Ka 25 • Feu 25 • Terre 20 • Air 15 • Lune 10 • Eau 5  
 Sciences Occultes : Basse Magie 80 %  
 Œuvre au Noir 90 %, Œuvre au Blanc 60 %

Métamorphe : Salamandrin  
 Yeux : globuleux 5  
 Mains : quatre doigts 3  
 Peau : réactive 5  
 Odeur : fumée 8  
 Voix : Souffle 4

Simulacre : Gabriel Montvert  
 Directeur des Ressources Humaines de la société Kantic SA  
 Sexe : masculin • Âge : 35 ans

### FORCE 18 • CONSTITUTION 17 • DEXTÉRITÉ 15 • INTELLIGENCE 17 • CHARISME 18

Niveau Social : 15 • Opportunité : 45 %  
 Éducation : 14 • Culture XXe siècle : 42 %  
 Proches : 12

Compétences : Armes de Poing 35 %, Athlétisme 30 %, Escalade 40 %, Droit 50 %, Informatique 40 %, S'informer 60 %, Sciences de l'Homme 50 %, Découvrir 45 %, Survie 35 %, Vigilance 60 %, Baratin 80 %, Empathie 40 %, Négocier 60 %, Usages 50 %, Conduire moto 60 %, Filature 60 %, Astrologie 60 %, Synarchie 30 %, Rose-Croix 40 %, Conn. Arcane VII 45 %



• *Eïdena, Pilote du Laboratoire « Androgynus » du Grand Véhicule*

Eïdena est une Adoptée de longue date du Chariot. Rapidement remarquée par les Découvreurs du Grand Véhicule, elle a vite été promue au rang de compagnon puis s'est retrouvée en première ligne de la grande fièvre qui s'empara de l'Arcane au siècle dernier. Ayant échappé de justesse à la Grande Purge, Eïdena a fait disparaître toutes ses recherches sur les manipulations génétiques tout en espérant que l'humanité et le Chariot seraient un jour prêts à soutenir ses travaux.

Ce moment est venu durant la dernière décennie, et ceux-là mêmes qui ont condamné ses recherches il y a près d'un siècle l'ont accueillie avec le tapis rouge pour lui confier la direction d'un programme de recherche sur le clonage humain. Ainsi, Eïdena se retrouve à la tête d'un Laboratoire suisse opérant discrètement, le plus loin possible des comités d'éthique formés par les institutions internationales. Son but est bien sûr de se créer une banque de simulacres spécialement conditionnés pour l'incarnation, sans attaches familiales, et surtout malléables à souhait. A ce jour, une série de quatre clones de son simulacre est en cours de gestation dans des cuves amniotiques cachées au fond d'un ancien complexe souterrain abandonné par l'armée helvète.

**EÏDENA**

Pilote du Laboratoire « Androgynus » du Grand Véhicule

Ka 30 • Lune 30 • Eau 24 • Terre 18 • Air 12 • Feu 6  
 Sciences Occultes : Basse Magie 50 %, Sceaux 80 %, Œuvre  
 au Noir 90 %, Œuvre au Blanc 70 %

Métamorphe : Serpent  
 Visage : yeux reptiliens 7  
 Mains : atrophiées 3  
 Peau : écailleuse 6  
 Odeur : sans 6  
 Voix : sifflante 8

Simulacre : Hélène Cordier, chercheur en génie génétique  
 Sexe : féminin • Age : 32 ans

**FORCE 11 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 20 •  
 INTELLIGENCE 19 • CHARISME 18**  
 Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %  
 Éducation : 19 • Culture XXe siècle : 57 %  
 Proches : 10

Compétences : Équitation 70 %, arts martiaux 40 %,  
 Informatique 60 %, Médecine 80 %, Physique/Chimie 75 %,  
 S'informer 70 %, Sciences naturelles 90 %, Empathie 35 %,  
 Esotérisme 50 %, histoire Invisible 40 %, Conn. Arcane VII 55 %

• *Deros alias « Count Down », Passionné des réseaux*

Deros fait partie de cette vague de Nephilim qui ont rejoint les rangs du Chariot durant la dernière décennie. Malgré son isolement social, Deros navigue jour et nuit sur les réseaux dans le but d'y trouver des informations qui pourront être utiles à son Écurie. Ses activités lui ont permis de nouer de nombreux contacts sans qu'il quitte pour autant son antre fétide.

**DEROS ALIAS « COUNT DOWN »**  
 Passionné des réseaux

Ka 18 • Eau 18 • Air 14 • Lune 11 • Feu 7 • Terre 4  
 Sciences Occultes : Basse Magie 70 %, Sceaux 80 %

Métamorphe : triton  
 Visage : oreilles découpées 4  
 Mains : palmées 2  
 Peau : écailleuse 5  
 Odeur : de vase 5  
 Voix : caverneuse 2

Simulacre : Jean Luc Guerand, informaticien au chômage  
 Sexe : masculin • Age : 25 ans

**FORCE 8 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 12 •  
 INTELLIGENCE 15 • CHARISME 6**  
 Niveau Social : 8 • Opportunité : 24 %  
 Éducation : 15 • Culture XXe siècle : 45 %  
 Proches : 5 en basse-réalité/13 sur le Réseau

Compétences : Informatique 90 %, Mathématiques 50 %, Mythes &  
 Légendes 40 %, S'informer 70 %, Baratin 35 %, Politique 30 %, Audiovisuel 45 %, Bricolage 75 %, Electronique 60 %, Falsification 50 %, Sécurité 50 %, Se cacher 40 %, Analogie 55 %, Cryptographie 70 %, Histoire Invisible 60 %, Templiers 35 %, Conn. de l'Arcane VII 30 %



## Relations

### • *Les autres Arcanes Majeurs*



e Chariot n'est pas un arcane de pouvoir ; il privilégie l'efficacité et préfère ne pas se perdre dans des luttes d'influence qui ne pourraient que nuire à ses ambitieux objectifs. Par contre, cette attitude non interventionniste nécessite de se trouver un protecteur qui veille à ce que les sociétés secrètes ou tout autre groupe mal intentionné ne tentent de piller le résultat de ses recherches. Ainsi, depuis des siècles, le Chariot a toujours cherché à s'abriter derrière les rangs d'un arcane puissant et très présent tant sur l'échiquier de l'histoire mondiale que sur celui des luttes occultes. Le Pape fut ce premier protecteur durant l'âge d'Aïon, puis ce fut l'Empereur dans l'ombre duquel se trouve toujours l'Arcane VII. Cette alliance proche de l'allégeance a permis au Chariot de se consacrer pleinement à ses travaux, mais nombreux sont ceux qui pensent que l'Arcane peut aujourd'hui tracer lui-même son chemin. En dehors de ces relations pragmatiques, l'Arcane VII entretient des relations amicales avec l'Arcane II comme en témoigne le projet Babelscape récemment concrétisé. Le Soleil fait aussi partie des associés les plus fréquents des Écuries et Équipages du Chariot et les recherches communes aux méthodologies différentes mais compatibles sont de plus en plus nombreuses. En dehors de ces relations privilégiées, l'Arcane VII entretient un réseau de contact avec de nombreux arcanes, notamment par le biais de sa brochette de programmes de développement des simulacres offerte par le Petit Véhicule. Enfin, contrairement à des arcanes tels que la Maison-Dieu prompts à se trouver des adversaires parmi leurs frères, l'arcane VII ne s'est jamais déclaré aucun ennemi. Seules des oppositions parfois virulentes ont été notées, notamment avec l'Amoureux jugé rétrograde, ou avec le Pendu et la Lune considérés comme déviationnistes ou inadapés aux enjeux de l'Apocalypse.

### • *Les Sociétés Secrètes*

En tant qu'alliés obéissants de l'Empereur, le Chariot a souvent été amené à s'engager indirectement dans la lutte contre les sociétés secrètes. Cette implication à reculons a d'ailleurs souvent valu à l'arcane quelques retours de bâton douloureux, notamment avec les Templiers qui sont les plus engagés dans la confrontation avec les Nephilim.

Outre ces accrochages somme toute relativement rares, l'Arcane VII entretient des relations beaucoup plus ambiguës avec les Rose-Croix. En effet, il semblerait que le Chariot et la Coupe partagent de nombreux points de vue sur l'avenir de l'humanité. Or, si leurs motivations et leurs objectifs restent fondamentalement différents, des contacts de plus en plus fréquents se sont noués ces dernières années. Les rares Adoptés qui osent parler de cette relation facilement jugée contre nature se justifient en affirmant qu'elle a d'abord été due au hasard et qu'au final, les Rose-Croix ne sont pas des adversaires acharnés. Selon eux, leur opposition aux Nephilim vient d'un malentendu, d'une méconception qu'il convient de corriger rapidement.



## *Intrigues*

### *Construct da Vinci*



Pendant très longtemps, l'Arcane VII a traversé les siècles sans qu'un prince incontesté puisse s'imposer à sa tête. C'est Léonard de Vinci qui occupa finalement ce siège et qui orienta les travaux de l'Arcane jusqu'à nos jours. Grâce à son habileté presque intuitive des enjeux politiques du Chariot, l'ange réussit à s'imposer sans faire de démonstrations de force ; aussi lorsque ce brillant Nephilim s'est réincarné dans les années 30, il lui fut facile de revendiquer de nouveau le titre de Prince. Depuis cette époque, le second Principat de celui que l'on nomme maintenant d'après son ancien simulacre fut aussi éblouissant que le précédent et Vinci reste un modèle et un exemple pour l'ensemble des Adoptés.

Or, si le prince Vinci fut très présent durant les premières décennies de son nouveau règne, les Adoptés ont pu remarquer que le Prince s'était peu à peu désengagé des affaires intérieures de l'arcane en déléguant de plus en plus aux Découvreurs. En fait, si Vinci n'est pas réapparu depuis plusieurs années, c'est parce qu'il est un des rares exemples connus de Nephilim ayant atteint l'Agartha durant la seconde moitié de ce siècle. Cette apothéose est arrivée lorsque le pouvoir de la Toile Constellée agissant sous ses ordres lui a permis d'accomplir le transfert du Ka-Soleil dans la matrice informatique. Ainsi, le prince Vinci n'est plus lié à la réalité ; il évolue dans les champs magiques et les réseaux informatiques, notamment celui de l'arcane, sont son interface avec le monde.

Si cette nouvelle extraordinaire n'a pas été communiquée, c'est parce que le Prince n'a pas désigné de successeur et que le conseil des Découvreurs n'ose pas révéler sa direction de fait et son désaccord sur un candidat qui ferait l'unanimité. Conscients que l'Automédon se jetterait sur l'occasion pour assurer la régence, le cercle intérieur du Grand Véhicule a préféré garder le secret tout en essayant de convaincre le construct de Vinci de lui donner des conseils plutôt que de relater ses extases et considérations cosmologiques incompréhensibles.

Malheureusement, la fuite semble inévitable, et le construct de Vinci a été aperçu sous les arcades virtuelles du site de Babelscape à plusieurs reprises. Si les connectés au réseau AZOTH ont cru avoir affaire à une sorte d'intelligence artificielle, la rumeur commence à courir que le prince serait arrivé à son but.

### *Les ambitions de l'Automédon*

Le conseil provisoire des Découvreurs a de bonnes raisons d'avancer à visage dévoilé. En effet, l'Automédon est un pur produit de la faction des Dresseurs connue pour son opposition aux Nautoniers dont les Découvreurs font partie en majorité. Or, si le prince Vinci s'est progressivement désengagé de la direction de l'arcane, son homologue du Petit véhicule n'a pas cessé d'accroître son influence jusqu'à représenter à lui seul un pilier inébranlable de l'arcane.



L'Automédon est ainsi ambitieux et habile. Il a bien compris que le Prince allait se désintéresser du Chariot pour accomplir son Agartha et il n'a pas cessé depuis d'avancer prudemment ses pions. Jugeant injuste qu'il soit cantonné à des tâches de gestion et de coordination, le puissant cyclope a donc commencé à rassembler ses partisans autour de lui en vue de contrer les Découvreurs et d'imposer ses idées. Alors qu'il a montré ses capacités à transformer le Petit Véhicule en un efficace instrument de recrutement, de formation et de propagande, il n'est pas illusoire de penser qu'il est en effet en mesure de prendre le pouvoir avec le soutien de la base de l'arcane. Et quand bien même les Découvreurs tenteraient d'empêcher son ascension, l'Automédon a formé sa propre garde d'Adoptés loyaux et surentraînés, prêts à agir sur son ordre. Pour la première fois depuis des siècles, l'ambition du meneur de la faction des dresseurs est prêt à raviver les vieilles blessures de l'arcane pour satisfaire ses ambitions personnelles.

### ***Le Problème de l'Empereur***

Alors que le Chariot accumule les réussites et les découvertes depuis quelques années, nombreux sont ceux qui pensent qu'il est grand temps que l'arcane soit reconnu à sa juste valeur, et non simplement comme le laquais docile de l'arcane IV. Ce sentiment est d'autant plus douloureux pour eux que l'Empereur ne cesse de demander toujours plus de services, du fait même des brillantes avancées du Chariot dans le domaine du développement de technologies adaptées à la guerre occulte.

Cette situation de plus en plus insupportable profite bien sûr à l'Automédon qui souffle discrètement sur le feu en attendant le moment où il recevra une délégation qui viendra lui demander officiellement de défendre les intérêts de ces « indépendantistes ». Il lui suffira alors de montrer qu'il a lui aussi œuvré pour que l'arcane puisse se défendre seul et que le Grand véhicule n'est qu'un frein à leur volonté d'émancipation, voire un repaire de vendus à l'Empereur pour qu'ils le soutiennent dans sa conquête du pouvoir au sein du Chariot.

### ***Les Répliquants***

L'avancée prodigieuse des technologies au cours de ce siècle a donné de nombreuses idées à une partie des Adoptés les plus libres d'esprit de l'arcane. Malgré la Grande Purge qui mit fin à certains débordements trop enthousiastes au siècle dernier, il semblerait que le Chariot connaisse une résurgence d'apprentis-sorciers. Manipulations génétiques, ingénierie moléculaire et autres techniques de pointe sont aujourd'hui autant de domaines que certains Laboratoires comptent investir pour pousser toujours plus loin les recherches technomagiques.

Récemment, pour corroborer cette tendance, la divulgation de l'association d'un Laboratoire isolé du Grand Véhicule avec un groupe d'Adoptés de l'Arcane XVII a provoqué l'émoi parmi les hautes sphères du Chariot. En effet, il semblerait que ces aventuriers comptent passer au clonage humain et à la manipulation génétique dans le but de créer des êtres humains adaptés à la vie dans l'espace. Les Adoptés les mieux informés pensent que ce Laboratoire envisagerait d'initier un vaste projet consistant à transférer les Nephilim en orbite pour échapper aux humains, avant de construire une nef éthérique qui leur permettrait de rejoindre d'autres mondes plus accueillants !







## ❑ CODEX NEPHILIM N°7 ❑

*Organisé en une longue série de vingt deux volumes, le Grand Codex des Adoptés propose d'explorer en profondeur les Arcanes Majeurs créés par le pharaon Akhenaton. Grâce au Codex des Adoptés, apprenez les usages et les connaissances des familles de Nephilim pour ne plus parcourir seul les sentiers sinueux de la Sapience.*

*En tant que joueur, découvrez les coulisses du pouvoir occulte et gravissez les cercles initiatiques pour œuvrer auprès de vos frères les plus illustres. Grâce à une étude minutieuse de chaque Arcane, trouvez votre place au sein d'organisations tentaculaires. Apprenez de nouvelles pratiques magiques, croisez le chemin de grandes figures de l'occultisme qui accepteront peut-être de vous prendre comme disciple...*

*Les meneurs de jeu pourront, quant à eux, trouver tous les éléments pour intégrer chaque Arcane dans leur campagne grâce à des informations complètes, des personnalités hautes en couleurs directement utilisables, des lieux étranges et emblématiques, mais aussi de mystérieuses intrigues aux ramifications insoupçonnables.*

*Chaque mois, une pierre de plus à l'édifice ; un pas de plus vers l'Agartha...*

### Arcane VII: LE CHARIOT

**A**lors que de nombreux Nephilim se nourrissent d'une Sapience ancestrale, les Adoptés du Chariot sont résolument tournés vers l'avenir. Prompts à s'adapter au monde moderne, ils visent à transcender les capacités de leur simulacre pour en faire un outil compatible avec leur quête occulte.

Les nouvelles technologies leur ouvrent des horizons jusqu'ici insoupçonnés, mais qui inquiètent bon nombre de Nephilim soucieux de tradition. Pour l'heure, le Chariot est protégé par l'Empereur, mais pour combien de temps ?

Il est encore temps de prendre le Chariot en marche et de participer à son Odyssée...



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-58-6

**PRIX : 35 F**

