

PaliMesseste^{N°}26

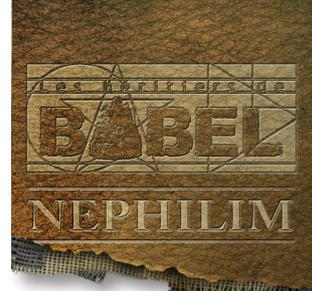


Le trésor d'Illyrie

*“Le danger que l'on pressent, mais que l'on ne voit pas,
est celui qui trouble le plus.”*

Jules César





Palimpseste n°26

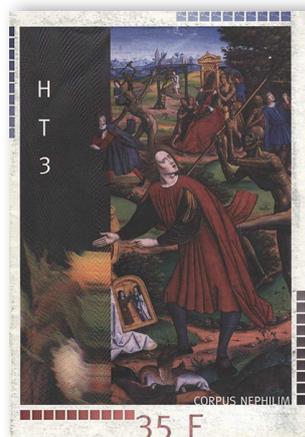
1 Le trésor d'Illyrie

Scénario

L'Illyrie est cette région montagneuse qui se trouve sur les bords de la mer Adriatique et dont le littoral est découpé en plusieurs petites îles. Ce fût la première province conquise par Rome hors Italie. Elle doit son nom au peuple qui l'habitait : les Illyriens. Aujourd'hui, cette région appartient à la toute nouvelle république indépendante de Croatie. Elle fût le théâtre d'un drame qui trouve son origine en 1945 et dont les répercussions vont se faire sentir jusqu'à aujourd'hui en France, près du lieu où se trouvent vos personnages. Voici l'histoire telle que vos Nephilim auront à la découvrir au cours de leurs investigations pour sauver nombre des leurs qui sont en danger.

CRÉDITS :

Hermès Trismégiste N°3,
Le trésor d'Illyrie
de Pascal Montagna



Relecture par : Nicolas Tauzin,
Manuel Pradel, Patrice Torguet

Conversion Nephilim 4 par :
Grégoire Laakmann

Compositions graphiques
et couverture : Grégory Dayon

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la
gamme officielle

Tout à commencé il y a cinquante ans

A la fin de la deuxième guerre mondiale, l'armée allemande, bousculée de toutes parts dans les Balkans par les armées soviétiques, se replie de ses positions tenues en Yougoslavie sur les bords de la mer Adriatique. Les hauts dignitaires nazis de la région s'enfuient également non sans avoir pillé préalablement toutes les richesses du pays. C'est ainsi qu'un groupe de partisans yougoslaves intercepte un convoi allemand, appartenant à la vingt-deuxième unité et transportant, non pas des armes et des munitions, comme semblait leur avoir indiqué leur contact, mais d'antiques œuvres d'arts d'origine étrusque et latine à la facture toutefois grossière et primitive.

Ces objets, sans autre valeur semble-t-il qu'historique, sont répartis entre les cinq chefs du groupe de maquisards : Milan Stoykovic, Arthur Goyan, Pavlic Idrac, Igor Ivanisevicz et Pierre Tcholac-Anticz. A la fin du conflit, ils devinrent de hauts responsables du Parti et poursuivirent une carrière sans problèmes.

L'histoire aurait pu en rester là.

Mais, vers le milieu des années soixante-dix, Milan Stoykovic est retrouvé mort dans son appartement et sa collection disparaît. Inquiets, ses anciens compagnons d'arme mènent une rapide enquête et retrouvent dans ses papiers une lettre signée d'un certain monsieur Polock et provenant directement de Tchécoslovaquie, lui proposant de lui racheter, pour une somme considérable, la totalité de sa collection. Ils n'ont en revanche trouvé aucune trace de la réponse qu'a bien pu lui renvoyer Milan.

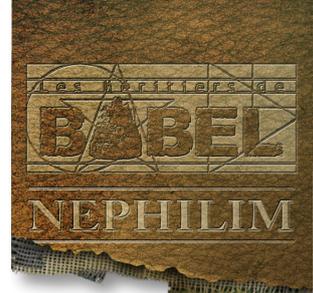
Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre volonté est de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre, afin que le Jeu de rôles se dote d'une communauté active. Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-KA et plusieurs tentatives diverses sont explorées.

Pour en savoir plus, consultez notre site web : www.heritiersbabel.org

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org





Dans les mois qui suivirent, Pavlic Idrac et Igor Ivanisevicz reçurent une lettre similaire signée du même Pollock. Sans en avertir leurs collègues, ils firent le voyage jusqu'à Prague où l'on n'entendit plus parler d'eux. Arthur Goyan et Pierre Tcholac-Anticz, conscients que quelqu'un en voulait à leur "trésor de guerre", décidèrent d'agir et de retrouver ce Pollock.

Tout d'abord ils orientèrent leur enquête vers d'anciens nazis qui auraient retrouvé leurs traces et voulaient leur faire payer leur passé de résistant. Ils saisirent des commissions à l'O.N.U, utilisèrent tout ce qui était en leur pouvoir pour retrouver les membres de l'unité qu'ils avaient attaqué ce jour-là. Mais ceci n'eut d'autre effet que de jeter un coup de projecteur sur un événement historique qui, sans cela, serait resté dans l'ombre. Un article de la presse à sensation française, daté du 22 février 1978, relata même la "malédiction de la vingt-deuxième unité" qui transportait le trésor d'un antique pharaon égyptien «...pillé par les nazis et volé par des résistants yougoslaves qui l'auraient payé de leur vie.».

Mais les recherches ne donnaient rien et Pollock semblait avoir disparu de la circulation.

Puis, la vie reprit son cours. Arthur Goyan sombra dans un état de paranoïa de plus en plus aiguë et Pierre Tcholac-Anticz s'enferma dans sa villa sur les bords de la mer Adriatique et ne sortit plus sans ses gardes du corps. Le 29 avril 1985, à 23 heures 46, Arthur Goyan, après une crise particulièrement intense de délire de persécution où il prétendit apercevoir des créatures ramper et lui grignoter les orteils, abattit sa femme et ses enfants et se tira une balle dans la tête. Ses infirmiers n'avaient rien pu faire pour le maîtriser car, prétendirent-ils, sa force avait décuplé.

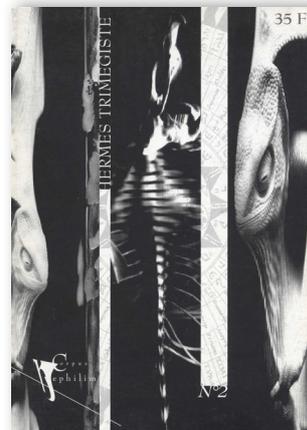
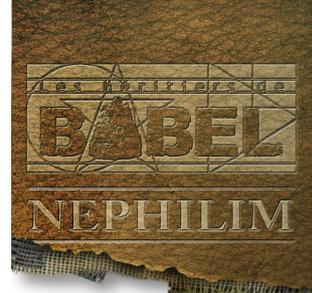
Dans son testament, que l'on retrouva plus tard dans ses affaires, il légua à "ce vieux bouc puant de Tcholac-Anticz" dix statuettes de pierre portant des inscriptions étrusques incompréhensibles. La lettre de ses dernières volontés se terminait par ces phrases écrites en latin :

"Nous avons voulu réveiller le sphinx dont la vue n'est réservée qu'aux seuls initiés. Pour cela, nous avons été punis et toi, Pierre, tu seras le dernier à mourir dans les affres d'une douleur sans nom si tu ne perces pas le secret de l'énigme. Je l'ai vu s'approcher de moi, j'ai plongé dans son regard de braises et il a brandi son épée du mal sur mon cœur. Maintenant, je suis maudit à jamais. Puisses-tu me rejoindre bientôt dans les flammes de l'enfer car, toi non plus, tu n'échapperas pas à ses griffes.»

Fin juin 1992, Pierre Tcholac-Anticz habite à Dubrovnic. La guerre fait rage dans l'ancienne Yougoslavie entre les Croates et les Serbes. Ces derniers lancent une offensive d'envergure sur la ville. De nombreux obus tombent près de la maison de Tcholac-Anticz, que les Serbes semblent avoir pris pour cible. Agé maintenant de soixante-dix-huit ans, il profite de la présence d'un bateau français, occupé par des officiels du gouvernement français, au large de la ville, pour être évacué. Toutefois, il refuse de partir sans emporter avec lui une lourde malle dont il refuse de dévoiler le contenu. Le transport s'effectue de nuit.

Le lendemain matin, les bombardements cessent sur la ville.





Retrouvez toutes les informations du Livre Jovien : p.14

Il y a trois mille ans de cela

Rappelez-vous, dans le Livre Jovien du numéro deux d'Hermès Trismégiste, nous vous avons conté l'histoire de la conspiration de Rome pour rétablir son empire sur le monde. Y était relatée la façon dont Romulus a créé la cité éternelle et comment il a tué son frère qui voulait s'opposer à ses projets. A la suite de cet épisode, le peuple d'Enée se divisa et, parmi les Latins, seuls trois cent d'entre eux restèrent fidèles à Romulus. Ils fondèrent les trois cent familles patriciennes originelles. En compagnie de Nephilim du premier Arcane Majeur, ils devinrent des initiés et, en échange de cette initiation, ils devaient assurer protection aux Nephilim qui les guidaient sur la voie de l'occultisme. Ceux-ci leur confièrent donc leurs stases à garder loin des convoitises des sociétés secrètes.

Parmi ces Nephilim, **il en fût un qui s'occupa personnellement de l'initiation de Romulus.** Il s'appelait **Isope**, un phénix particulièrement turbulent qui incita Romulus à régner sur son peuple d'une poigne de fer. Sa stase était une statuette en bronze représentant un cheval tirant le soleil sur un char.

Quelques explications

Lorsque les partisans yougoslaves attaquèrent le convoi à la fin de la guerre, ils étaient loin de se douter qu'il s'agissait d'une livraison très particulière destinée à un officier de la **Wehrmacht**, le commandant Trunckel, Templier du grade de chevalier connétable, membre du bailliage "Europa Slavia". Pour lui, la guerre s'est passée en recherches occultes qui l'amènèrent à découvrir un filon de stases perdues en Europe balkanique. C'est ainsi qu'il mit la main sur quelques-unes des stases des Nephilim qui initièrent les Latins à la sagesse. Aussi imaginez sa rage lorsqu'il apprit que son chargement avait été pillé par des incultes et que toutes ses années de recherches tombaient en poussière.

Après la guerre, il n'eut plus qu'une **seule ambition : retrouver les voleurs** et leur faire payer leurs crimes. Ses investigations furent longues et fastidieuses, mais il bénéficia de tout le soutien que pouvait lui apporter son ordre. Aussi, il mit la main, un peu tardivement, sur Milan Stoykovic, lui infligea le sort que vous connaissez et récupéra une partie de son trésor : une dizaine de statuettes qui appartenaient bien à sa collection. Il était sur la bonne voie mais il n'avait aucune trace de ses complices. Il n'eut pas à se donner beaucoup de peine pour les retrouver, ceux-ci se dévoilèrent d'eux-mêmes. Tout d'abord, en se rendant à l'appartement de Milan Stoykovic qu'il avait mis sous surveillance. Puis par la presse, qui dévoila l'identité des derniers coupables.

Mais cette campagne médiatique mit également sur les rangs d'autres organisations secrètes et **alerta les membres de la conspiration de Romulus** sur la réapparition de quelques-unes des stases antiques qu'ils vénèrent tant. Aussi crut-il bon de **se faire oublier** un peu, tout en gardant un œil sur Pierre Tcholak-Anticz et en terrorisant Arthur Goyan, le poussant au suicide. Il lui faudra attendre l'arrivée de ce dernier à Paris pour faire sa réapparition. Il est maintenant âgé de soixante-dix ans, est monté dans la hiérarchie, et est accompagné d'une dizaine de sbires qui vont exécuter pour lui les basses besognes. **La récupération de ces stases est pour lui d'une importance primordiale** car ses investigations supplémentaires l'amèneraient à penser que la collection contiendrait celle d'Isope, le mentor de Romulus.





Premier épisode

C'est à ce moment-là qu'interviennent les joueurs. Nous sommes en Mars dans le mois des poissons. La multiplicité des situations dans lesquelles peuvent se trouver vos Nephilim à ce moment ne permet pas d'envisager une introduction type. Aussi, prévoyez qu'ils soient contactés par un Nephilim de leur connaissance dont le simulacre exerce une profession médicale, ce qui lui permettra pour l'occasion de faire partie de l'équipe sanitaire du vieux Tcholac-Anticz. En effet, il avertira ses compagnons, les joueurs du scénario, qu'il est chargé de la surveillance médicale d'un **vieil homme yougoslave dont l'histoire bien étrange mérite d'être examinée** par les joueurs.

Aussi arrange-t-il un **rendez-vous entre eux et Tcholac-Anticz**, sous le prétexte de lui faire rencontrer des amis français qui pourraient l'aider et l'accueillir. Le rendez-vous est pris dans un restaurant huppé (**la Tour d'Argent** ou bien au Benkay, restaurant japonais sur le quai de Grenelle, par exemple) de la capitale et l'accueil doit avoir lieu dans le parking souterrain. Malheureusement, ils ne seront pas les seuls à attendre et si les joueurs n'ont pas pris de précautions, ils seront surpris de voir apparaître **un commando de cinq hommes qui ouvriront le feu** sans autre forme de présentations, dès l'arrivée de la voiture de Tcholac-Anticz. Ils prendront pour cible la voiture bien évidemment mais les joueurs également. Dans la fusillade qui s'en suivra, ceux-ci pourront peut-être blesser un, voire plusieurs de leurs adversaires et tenter de le capturer pour le faire parler plus tard. Mais dans tous les cas de figure, ils n'ont pas intérêt à s'attarder s'ils veulent éviter d'avoir affaire à la justice des hommes car, très rapidement, les brigades spécialisées de la police seront sur les lieux et boucleront le quartier. Le chauffeur de Tcholac-Anticz, lui, n'a de toute façon pas demandé son reste et est parti avec son passager dès les premiers coups de feu.

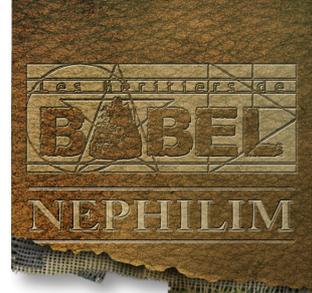


La Tour d'Argent

Deuxième épisode

Quelques temps plus tard (le temps de panser ses blessures ou de faire parler les prisonniers, qui prétendent appartenir à une organisation terroriste serbe, mais qui sont en fait des Templiers d'Europa Slavia), le contact des joueurs redonne signe de vie pour leur apprendre que son protégé leur a faussé compagnie et qu'il aurait emporté avec lui sa fameuse malle. Aux questions sur ce sujet, le Nephilim prétendra ne rien avoir découvert mais, qu'après une observation la plus discrète possible en vision-Ka, il lui aurait semblé que ce qu'elle contient dégage en tous cas un rayonnement magique. Il semble donc qu'elle dissimule des objets de la plus haute importance pour les joueurs.





Le meilleur moyen pour récolter des informations est encore de se rendre dans les appartements laissés vides de Tcholoc-Anticz. Le contact des joueurs y a ses entrées et peut ainsi leur faire passer le barrage des trois gardes du corps qui ont l'air un peu perdus, après ce qui vient de leur arriver. En effet, une rapide conversation avec eux permet de faire ressortir un phénomène étrange. Tcholoc-Anticz a faussé compagnie à ses gardes du corps après une crise d'hystérie particulièrement violente. En tentant de le maîtriser, ils se seraient opposés à un individu doué d'une force et d'une vigueur surprenantes pour un vieillard de son âge.

Il réussit en effet à étaler l'un d'entre eux et à empêcher les deux autres de le maîtriser, tellement il se débattait. En s'enfuyant, il tenait dans une main une statuette en bronze, que les gardes du corps n'ont pas réussi à identifier et en tirant de l'autre main une malle qui leur avait valu des courbatures lorsqu'ils l'avaient transportée à deux. Puis, il est monté dans la voiture et a démarré, lui qui ne savait pas conduire. En demandant aux gardes du corps d'essayer de se souvenir d'un détail qui n'aurait pas paru évident au premier abord, ils pourront répondre que Tcholoc-Anticz avait commencé à "disjoncter" très peu de temps après la fusillade. Dans la voiture déjà, il se mettait d'un seul coup à déblatérer dans un langage incompréhensible.

Peut-être les joueurs en déduiront-ils judicieusement que Tcholoc-Anticz aurait été finalement la proie de l'un des leur, dont la stase se trouvait dans la malle, qui s'est incarné en lui lors d'un passage sur un Nexus. Puis, il s'est enfui en emportant toutes les autres stases avec lui après s'être lancé le sort **Un coup fort, ou petite frappe, je décide**, qui permet d'augmenter ou de diminuer la Puissance par deux (Haute-Magie, je manipule la puissance d'une cible). En tous cas, il devient maintenant urgent de le retrouver et de l'aider. En fouillant **dans ses appartements** pour y trouver des indices, les joueurs pourront remarquer que tous ses bagages n'ont pas été défaits. Sur la table de nuit, on pourra trouver **un carnet d'adresses** qui semble avoir été consulté à la hâte puisque de nombreuses feuilles ont été déchirées et éparpillées un peu partout autour du carnet. Dans ce carnet, seules **trois adresses sont à Paris**.

La première est **celle de Hugues de Morlay**, curé à l'église d'Auteuil ; la seconde **celle de Milena Boisrond**, antiquaire, habitant près du cimetière du Montparnasse, et la troisième adresse est **celle de Alain Ricket**, gérant d'hôtel, habitant place des Vosges. Après une rapide observation de la feuille où est inscrite l'adresse de Ricket, on remarquera que la moitié de celle-ci a été arrachée. Cette moitié contenait l'adresse exacte de l'hôtel dont Ricket est le gérant et où est allé se réfugier Tcholoc-Anticz, ou du moins le Nephilim qui l'habite désormais.

Dans la chambre, ils trouveront également la coupure de presse du journal à sensation français de 1978, ainsi que le testament d'Arthur Goyan adressé à Tcholoc-Anticz où est rédigé le fameux passage en latin qui vous est donné en introduction. Celui-ci est l'œuvre d'un déséquilibré mais où tout n'est pas totalement délirant. Lorsqu'il fait référence au sphinx, il rappelle en fait l'effet sphinx qui met aux prises les hommes avec les secrets occultes. Tout le reste n'est que pure divagation d'un homme qui a perdu l'esprit.

Habitus : Un coup fort, ou petite frappe, je décide

Verbe : Manipuler

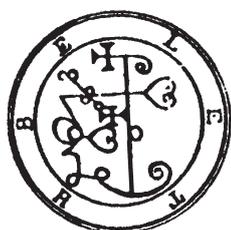
Élément : Feu

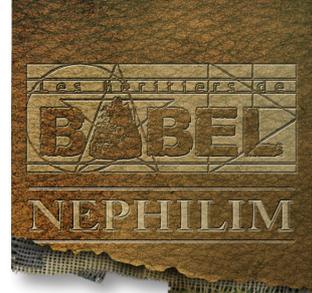
Chaîne analogique :

*Je manipule le pouvoir >
la puissance d'une cible*

Le Mage est capable d'influer sur la force de sa cible en l'atténuant ou en l'amplifiant.

- S'il l'atténue, la cible devient plus faible, porte difficilement les choses et incapable de tout effort physique. Sa Puissance est divisée par deux pendant toute la durée du sortilège.
- S'il l'amplifie, la cible devient plus forte, accomplit des exploits physiques presque sans effort et peut porter de lourdes charges. Sa Puissance est multipliée par deux pendant toute la durée du sortilège.





Troisième épisode

A part cela, aucun autre indice ne permettra de trouver la moindre trace de ce qu'est devenu le désormais simulacre Tcholoc-Anticz et sa précieuse malle. Aussi, les seules pistes qui restent à exploiter sont celles des adresses à Paris.

Ce que les joueurs pourront apprendre en cherchant dans les différentes directions proposées :

Chez Alain Ricket

Il s'agit d'un vieil homme qui consentira à recevoir les joueurs dans son appartement et à répondre à leurs questions. Toutefois, il prétendra ne pas connaître Tcholoc-Anticz et ne pas comprendre ce que son adresse faisait dans son carnet. En fait, il l'a bien connu car ils se sont rencontrés lors de différents meetings du Parti Communiste après la guerre. Ricket était en effet militant actif à cette époque. Il l'a même aidé dans ses recherches pour retrouver les nazis qu'ils soupçonnaient d'être à l'origine de leurs malheurs. De plus, Ricket est versé dans les secrets occultes puisqu'il est membre de la conspiration romaine et Patres, c'est-à-dire chef de "clan" de l'illustre famille Julia. Son nom romain est Julius-Martius-Æmilianus. Il utilisa sa situation de militant communiste comme couverture pendant près de quarante ans puis se retira. Il ne posera pas de problème à donner l'adresse de son hôtel. Il s'agit ni plus ni moins que du prestigieux Lutetia dans le quinzième arrondissement (ce qui pourrait paraître étrange pour un ancien militant communiste de diriger un établissement d'un tel luxe). Julius-Martius-Æmilianus n'est pas dupe et il se doute bien que si des gens s'intéressent de près à Tcholoc-Anticz, c'est qu'ils ont dû découvrir des informations sur son "trésor". Or il sait également qu'il n'est pas dans les méthodes des sociétés secrètes de poser des questions aussi directes à quelqu'un dont on ne connaît pas la véritable identité. Aussi laissera-t-il partir les joueurs sans rien leur dire de plus. Mais, dès à présent, ils seront sous étroite surveillance. La conspiration cherchera en effet à découvrir leurs intentions avant de prendre la moindre décision à leur égard.

Chez Milena Boisrond

Si les joueurs se rendent chez Boisrond, c'est pour s'apercevoir qu'elle ne se trouve pas à son domicile. Elle habite un petit pavillon au fond d'une ruelle dans le quatorzième arrondissement. Les voisins ne semblent pas non plus être présents.

Aussi, la tentation sera peut-être grande pour les joueurs de forcer la porte discrètement pour rentrer et avoir quelques informations. En fouillant dans le bureau, ils trouveront des papiers leur apprenant que le nom de jeune fille de Milena était Ivanisevic. Elle est la fille d'un certain Igor Ivanisevic disparu en 1975, veuve d'Henri Boisrond mort dans un accident de voiture en 1989. Des lettres d'une correspondance en allemand avec Pierre Tcholoc-Anticz, échangeant des banalités sur l'existence, se trouvent dans un coffret ainsi que ce qui semble être un carnet intime où Milena raconte la vie de son père et de ses compagnons jusqu'à sa disparition. Y sont notamment mentionnés les épisodes où Igor se trouvait à Prague. Il semblait continuer à donner des nouvelles à sa fille puisqu'elle raconte les différents lieux et les différentes personnes qu'aurait rencontré Igor au cours de ses investigations (voir le cinquième épisode). Dans la bibliothèque, des ouvrages de culture générale ainsi que trois livres de spiritisme sans aucun intérêt.

Alain Ricket

*Julius-Martius-Æmilianus,
Patres de la Conspiration*

Ka-Soleil : 12

Compétences :

Agilité : 13

Intellect : 17

Puissance : 10

Présence : 19

Vigueur : 16

Équipement :

pistolet léger (9 dégâts sérieux),

gilet pare-balles (protection 7)

Compagnons de Ricket

Membres de la Conspiration

Ka-Soleil : 6

Compétences :

Agilité : 15

Intellect : 12

Puissance : 19

Présence : 12

Vigueur : 19

Équipement :

pistolet mitrailleur léger (9 dégâts sérieux)





Mais, ce qui est plus important que tout, dans une grande vitrine remplie de divers objets d'art, **une statuette antique d'origine étrusque** sur le socle de laquelle est collée une étiquette portant l'inscription "à ma fille". L'étiquette peut être facilement décollée et l'on peut lire alors, gravé sur le socle en énochéen "Adriel-Sempronius" et, à côté de l'inscription, un croissant de lune. Si l'on regarde la statue en vision-Ka, elle irradie en effet, ce qui permet de l'identifier sans erreur comme une stase.

En continuant les recherches, on pourra trouver près du téléphone un carton d'invitation pour une séance de spiritisme ayant lieu au château de Puy-la-forêt, à 50 kilomètres à l'Est de Paris, pour le samedi à venir. Sur le carton on peut lire "venez interroger l'esprit de l'empereur Néron".

À l'église d'Auteuil

En interrogeant le curé, Hugues de Morlay, ils pourront apprendre que celui-ci connaît bien Tcholac-Anticz puisqu'il fut le témoin de Milena Boisrond lors de son mariage qu'Hugues de Morlay a célébré en 1980. Il a également officié, à l'occasion du baptême de ses deux enfants, et à chaque fois Pierre Tcholac-Anticz assistait à la cérémonie. Depuis, il est devenu un ami de la famille et, à chaque fois que Tcholac-Anticz était en France, il ne manquait jamais de lui rendre une petite visite. Mais, il n'a pas eu de nouvelles récentes. Si les joueurs lui apprennent qu'il est en ce moment à Paris, il leur répondra de revenir un autre jour. Peut-être qu'entre temps, il lui aura rendu visite.

En fait, **Tcholac-Anticz est déjà passé la veille et a confié à Hugues de Morlay la garde de la malle contenant les stases**. Celui-ci l'a cachée dans la crypte sous l'église. Les joueurs pourront peut-être aussi passer la nuit à effectuer des fouilles dans l'église. Ils auront la surprise de rencontrer d'autres cambrioleurs en train de tenter de s'emparer de la malle. Il s'agira en fait d'Alain Ricket et de deux de ses hommes de main, dont les investigations les ont menés droit à la crypte avant les joueurs.

À l'approche des joueurs, **Alain Ricket et ses hommes ne tenteront rien** s'ils ne montrent pas de signe d'hostilité à leur égard. Dans le cas contraire, ils se défendront et tenteront de fuir. Si les joueurs interrogent Alain Ricket en le prenant pour un membre d'une quelconque société secrète, celui-ci ne répondra que vaguement aux questions et entretiendra la confusion. Si les discussions amènent les deux parties à relativiser la menace exercée par l'autre groupe, Alain Ricket proposera un accord aux joueurs. Tout le monde embarque dans la camionnette des complices de Ricket, en emportant la malle, jusqu'à l'appartement de ce dernier où Alain Ricket leur proposera des explications sur sa véritable identité et la nature de son organisation.

Sitôt l'accord conclu, une mauvaise surprise attendra le groupe à la sortie. Une fourgonnette de **police et une Cadillac noire les cueilleront** avant qu'ils aient atteint leur véhicule. De la Cadillac noire, la voix d'un vieillard avec un fort accent allemand leur demandera de déposer leurs armes et de monter dans la fourgonnette. Il s'agit en effet de Trunckel qui a lui aussi suivi ces pistes pour retrouver la malle. Il va de soi que si les joueurs obtempèrent et se laissent embarquer, le sort que leur réserve Trunckel n'aura rien d'une retraite de santé. Un des Templiers en uniforme de police possède en effet une amulette d'orichalque qu'il brandira dès que les joueurs se seront livrés. Aussi, leur seul salut est dans la fuite. D'autant plus que s'ils réagissent, ils bénéficieront d'une aide non négligeable en la personne d'Alain Ricket et de ses hommes. Ce qui, s'ils en réchappent, pourrait bien affermir les liens entre eux et les joueurs.

Dans la fusillade qui ne manquera pas de s'en suivre, les deux parties risquent d'y laisser quelques plumes. Si la fortune tourne du côté des joueurs, Trunckel n'attendra pas d'avoir à leur adresser ses plus plates excuses pour s'enfuir. Dans tous les cas, encore une fois, mieux vaudra ne pas traîner dans le quartier après la fin des hostilités car un commissariat tout près ne manquera pas d'appeler des renforts qui arriveront très peu de temps après le dernier coup de feu.

Les sbires de Trunckel

10 Templiers Manteaux Noirs
déguisés en policiers

Ka-Soleil : 6

Compétences :

Agilité : 15

Intellect : 13

Puissance : 16

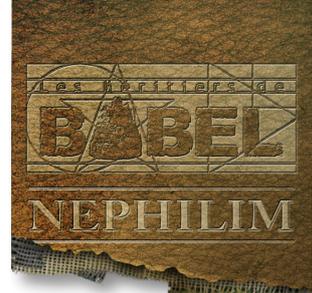
Présence : 13

Vigueur : 14

Équipement :

pistolet lourd (12 dégâts sérieux)





Quatrième épisode

Le Lutetia

Peut-être que les joueurs souhaiteront aller le plus tôt possible vérifier à l'Hôtel Lutetia si le simulacre Tcholac-Anticz ne s'y est pas réfugié. De toute façon, qu'ils s'y rendent avant ou après avoir rendu visite à Milena Boisrond et à Hugues de Morlay ne changera rien à ce qui va suivre.

Ils seront accueillis par le réceptionniste qui leur confirmera bien que monsieur Tcholac-Anticz est ici, dans l'hôtel. Toutefois, sa conscience professionnelle lui interdira de leur donner le numéro de la chambre où il est descendu. Aussi faudra-t-il qu'ils se fassent annoncer, auquel cas ils pourront lui rendre visite si bien sûr il veut bien les recevoir. Malheureusement, Tcholac-Anticz ne répond pas et il n'a pas laissé sa clef indiquant qu'il aurait quitté l'hôtel. Aussi, c'est à contre cœur qu'il acceptera de les accompagner jusqu'à sa chambre.



Le Lutetia

A la vue du spectacle à l'intérieur de la chambre, le garçon sera pris d'un fort malaise qui lui fera perdre connaissance quelques minutes. Suffisamment en tout cas pour laisser aux joueurs le soin d'examiner et de fouiller la chambre. En effet, près de l'entrée, le corps de Tcholac-Anticz gît dans une mare de sang. Après examen, il semblerait qu'il ait reçu plusieurs coups d'une arme blanche, plus qu'il n'en faudrait pour abattre un simple vieillard tel que lui. En fouillant son corps on pourra trouver un carton d'invitation identique à celui trouvé chez Milena Boisrond, si les joueurs sont passés par là avant et, caché dans la chaussure de la victime un papier rédigé en latin disant ceci :

"Je suis Ezechiel, parrain des Albinus. Le monde a bien changé depuis l'existence paisible que je menais sur les bords du Tibre et je me sens un peu perdu. Je ne sais pas ce qui peut m'arriver et, avant d'avoir rassemblé plus d'informations, je rédige cette note à la hâte au cas où il m'arriverait quelque chose. Il me semble que je suis suivi, aussi j'ai caché les autres dans le temple du prêtre et Isope dans..."

Le texte s'arrête aussi abruptement. Rien d'autre ne sera trouvé dans la chambre. Le garçon reprendra ses esprits au bout de quelques minutes. Les joueurs auront intérêt à s'être éclipsés avant s'ils ne veulent pas avoir à rendre des comptes à la police.

La séance de spiritisme

Il n'est pas bien difficile de trouver le château de Puy-la-forêt. Il s'agit d'une grande bâtisse en forme de L semblant dater pour moitié du Moyen-Âge et pour l'autre de la Renaissance. On accède à la cour par la porte grillagée de la clôture qui encercle le domaine. L'accueil est très mondain et d'ailleurs si les joueurs ne sont pas habillés, la présentation du carton ne suffira pas à leur faire ouvrir la porte. Il leur faudra prétendre être des amis de monsieur Tcholac-Anticz pour attirer l'attention d'une des convives en train de prendre un cocktail dans la cour. Il s'agira de Milena Boisrond, une femme blonde, d'âge mûr, assez belle et très distinguée, qui parle français avec un léger roulement de R, ce qui ne fait que rajouter à son charme et son standing. Elle les fera rentrer, intriguée que Tcholac-Anticz ne soit pas avec eux. S'ils sont passés à l'hôtel avant d'aller au château, ils pourront lui raconter leur macabre découverte. Cela la mettra dans un état de profonde affliction qui permettra aux joueurs de se voir accorder une profonde sympathie s'ils se montrent assez prévenants pour la consoler. Milena se lamentera sur son misérable sort et sur le destin tragique qui touche tous ses proches.





A ce moment-là, les joueurs seront peut-être tentés de lui poser, de manière insidieuse, des questions sur Prague. Dans ce cas, le maître du jeu doit faire extrêmement attention à sa réaction car les joueurs ne sont pas censés connaître quoi que ce soit sur sa vie. Le fait de commencer à la questionner de manière grossière risque de lui mettre la puce à l'oreille et d'éveiller en elle les vieux soupçons qu'elle nourrit à l'égard de quiconque s'intéresse de trop près à sa vie. Il faut se rappeler en effet qu'elle vit depuis la disparition de son père dans un climat de crainte et de suspicion, que le décès de son mari n'a fait que renforcer. Donc, si les joueurs font preuve d'un manque de tact évident, elle affectera une attitude renfrognée et il ne sera plus possible de tirer d'elle le moindre renseignement.

Si tel n'est pas le cas, après quelques verres supplémentaires, elle commencera à leur expliquer qu'elle a reçu une visite étrange et brève de Tcholoc-Anticz. Il semblait apeuré et tenait une statuette en bronze à la main. Comme elle est antiquaire, elle put reconnaître facilement une représentation antique du soleil tiré sur un char par un cheval. Il lui confia l'objet en lui demandant de le mettre en lieu sûr le temps qu'il revienne le chercher car il revêtait une importance considérable pour "l'Empire". Elle ne comprit pas ce qu'il voulut dire par là. La discussion continuant, elle leur expliquera le but de la séance de spiritisme. Une de ses amies, madame Whippet, anglaise et passionnée de spiritisme a fait l'acquisition de ce château il y a quelques années. Après en avoir retracé l'historique, elle se rendit compte qu'un meurtre y avait été commis dans la cave au XIX^{ème} siècle. Cela lui donna l'idée de tenter d'appeler l'esprit du mort à l'endroit exact du crime. A sa grande surprise, celui-ci se montra très loquace, voire excessivement bavard, prétendant être un ange (et pour cause), s'appeler Fael et réclamant sans cesse son "appareil photo" !

Il s'agit en fait d'un Nephilim tombé en narcose à cet endroit précis qui ne disposait plus d'assez de Ka pour pouvoir intégrer un nouveau simulacre. Aussi profitait-il des rares séances de spiritisme de madame Whippet pour réclamer sa stase qui était un vieil appareil photo du siècle dernier. Madame Whippet trouvant "son fantôme" amusant fit faire des travaux dans la cave, y installa une massive table ronde en marbre et invita ses amis au cours de cérémonies telles que celle-ci pour discuter avec "son fantôme".

Milena Boisrond continue son explication, disant qu'elle avait tenté une fois une expérience étrange. En plaçant une statuette étrusque que son père lui avait offerte pour ajouter à sa collection (celle que les joueurs ont dû trouver dans la vitrine) au centre de la table, ce n'était plus le fantôme de Fael qui prenait la parole mais celui d'un certain Adriel se prétendant parrain des Sempronius. Elle avait trouvé l'expérience intéressante et voulait la renouveler avec l'objet que lui avait apporté Tcholoc-Anticz.

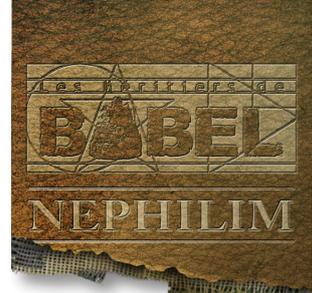
Si les joueurs restent assister à la séance, ils auront la surprise de découvrir effectivement l'existence de ce Nephilim du nom de Fael tombé en narcose lors de l'assassinat de son simulacre. Puis, lorsque Milena posera la statuette en bronze sur la table, ce sera au Nephilim du nom d'Isope de prendre la parole. Pour une description détaillée, reportez-vous à l'annexe du scénario.

Bien sûr, Fael et Isope ne manqueront pas de remarquer la présence des Nephilim des joueurs. Ils s'adresseront à eux en énochéen pour leur demander de l'aide et s'engageront dans une longue discussion avec les joueurs dans un langage incompréhensible pour les invités, ce qui en déroutera plus d'un.

La séance de spiritisme

Les humains se mettent en cercle autour d'une table et se tiennent par la main. En faisant le vide dans leur esprit, ils peuvent arriver à concentrer en eux tout le Ka-soleil de chaque personne participant au cercle, de manière à se protéger contre toute tentative d'incarnation définitive d'un Nephilim. Celui-ci s'incarne temporairement dans l'un d'entre eux et parle par sa bouche. Dès que l'être humain souhaite le rejeter, il est expulsé immédiatement et l'individu retrouve le contrôle de son corps.





Cinquième épisode

À Prague

Voici ce qui est mentionné dans le carnet de Milena sur le voyage de son père jusqu'à sa disparition le 15 août 1975 :

« Mon père arriva à Prague au milieu du mois de juillet 1975. Il était parti avec son camarade Pavlic Idrac afin d'éclaircir le mystère qui pesait sur la mort de Milan Stoykovic. D'après leurs sources, il semblerait qu'un certain monsieur Polock soit à l'origine de ce drame. Or, ce dernier avait également pris contact avec eux et leur avait proposé un rendez-vous, chez lui, à Prague.

Ils descendirent à l'hôtel "Bohemia" car c'était là que devait avoir lieu leur première rencontre. Mon père m'écrivit qu'il avait été reçu par un homme grand et robuste, très largement entré dans la cinquantaine et se présentant comme monsieur Polock. Il fut surpris de voir à quel point ce monsieur Polock était familier avec le personnel de l'hôtel et plus particulièrement avec le gérant, qu'il appelait son "ami". L'entretien se déroula en allemand, langue dans laquelle Polock ne semblait avoir aucun accent. Il n'aboutit à rien.



Quelques jours plus tard ils se rencontrèrent de nouveau, au café "Jan Hus" dans la rue Nerudová. Là, Polock devint menaçant, affirmant que, s'ils ne lui cédaient pas leur collection, il risquait de leur arriver un grand malheur. Pavlic Idrac s'emporta et menaça Polock en l'attrapant par le col de sa veste. A ce moment-là, mon père fut effrayé de voir arriver trois "gorilles" qui se précipitèrent sur Pavlic et l'écartèrent avec force de Polock. Puis, ils furent raccompagnés à l'hôtel par les trois molosses après que Polock leur ait adressé un dernier avertissement en ces termes : "Après tout, je ne vois pas pourquoi je me fatiguerais à négocier avec vous alors qu'il me suffit de me servir". En effet, Pavlic et mon père avaient emporté avec eux leur collection afin, m'avaient-ils dit, que la transaction se fasse rapidement s'ils arrivaient à un accord.

Mon père m'écrivit ensuite qu'ils furent surveillés pendant tout le reste de leur séjour. Un jour qu'il voulut aller dans la chambre de Milan, il ne le trouva pas. Ses valises avaient disparues et le personnel de l'hôtel se refusait à lui donner la moindre information, affectant de ne pas comprendre ce qu'il leur demandait. Les jours suivants, il n'eut plus aucune nouvelle de son camarade. C'est alors qu'il prit sa décision de rentrer. Il m'écrivit une dernière lettre que je conserve toujours. Depuis, je ne l'ai plus revu. »

Voici ce que dit la dernière lettre d'Igor. Elle est datée du 15 août 1975.

«Ma petite fille, l'atmosphère ici devient oppressante. Je t'écris depuis la gare centrale où j'attends le train qui doit m'amener à Vienne. Deux hommes m'ont suivi depuis l'hôtel. Je ne les ai remarqués qu'après avoir été cacher ma collection chez un ami juif, Johann Brafman, qui habite rue Wallenstein. Grâce à lui, j'ai appris des choses étranges que je ne peux t'expliquer par écrit car elles dépassent tout ce que la raison peut admettre. Pourvu qu'il ne soit pas inquiet à cause de moi. Je pense être de retour dans quelques jours. A bientôt. Ton père.»

Les joueurs, à la lecture de ces notes, peuvent avoir pris la décision d'aller continuer leur enquête jusqu'à Prague. Le voyage peut se dérouler sans problème. Toutefois, vous pouvez prendre l'initiative de l'agrémenter de quelques aventures pouvant leur faire comprendre qu'ils sont suivis. Une fois arrivés dans la ville, ils n'auront aucune difficulté à trouver les trois adresses qui sont mentionnés dans le carnet de Milena ainsi que l'adresse de Johann Brafman.





L'hôtel Bohemia

C'est en arrivant à cet hôtel que les joueurs arriveront de plain-pied dans un des repères des Templiers de l'ordre des Chevaliers Teutoniques. Il n'a plus rien du bâtiment de luxe qu'il était dans les années soixante-dix. Non pas qu'il soit laissé à l'abandon, mais l'impératif de discrétion dont a besoin la société secrète, pour éviter l'afflux de nouveaux touristes venus de l'Ouest, l'a amené à en délaissier l'entretien, pour en faire un hôtel de troisième rang, tout en gardant une couverture sociale acceptable.

L'accueil est tenu par un vieil homme. Celui-là même que Pollock, alias Trunckel, appelait son "ami". Membre de l'ordre, il fut personnellement chargé du cas de Pavlic Idrac et se rappelle absolument de tous les détails de l'histoire. Aussi, si le groupe de joueurs a le malheur, sous le prétexte d'avoir des nouvelles d'un vieil ami, par exemple, de se renseigner sur un certain Ivanisevicz ou Idrac, cela n'aura d'autre effet que de lui mettre la puce à l'oreille et d'éveiller ses soupçons sur le groupe dont il surveillera désormais tous les faits et gestes.

L'hôtel en lui-même n'a rien de singulier, si ce n'est son état de laisser-aller propre à repousser tout touriste voulant y séjourner. Dans le sous-sol se trouvent les caves. C'est par l'une d'entre elles que l'on accède, grâce à une porte dérobée, à un des hauts lieux de réunion des Chevaliers Teutoniques. S'y trouvent des appartements, une bibliothèque remplie de livres occultes, une grande salle de conseil et des cellules. C'est ici qu'est enfermé Johann Brafman. Y séjourne de manière continue au moins cinq membres de l'ordre qui assurent une surveillance minimum.

Si les joueurs n'ont pas l'impression de s'être jetés dans la gueule du loup, en tout cas, leur arrivée ne manquera pas de mettre en émoi tout le personnel de l'ordre qui ne réagira de manière violente que s'ils découvrent la véritable nature Nephilim des joueurs. Dans ce cas, les cinq chevaliers seront alertés et entreront en action pour tenter de les capturer.

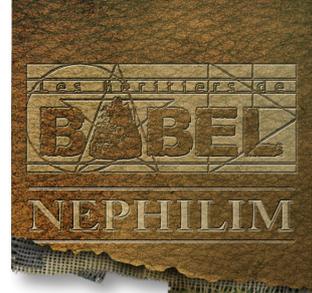
Chez Johann Brafman

Ce cher Johann avait fait la connaissance d'Igor pendant qu'il séjournait à Prague en 1975. Alors âgé d'une vingtaine d'années il était passionné d'occultisme et avait accumulé une grande connaissance théorique sur la tradition alchimique et kabbalistique dans la ville de Prague. Il était également au courant de l'existence des Templiers et en avait informé Igor. Il l'avait instruit sur les grandes conspirations et l'existence d'un Grand Plan secret visant à prendre le contrôle du monde. Toutefois, Johann n'avait jamais été mis directement en contact avec les phénomènes magiques et lorsque, après avoir été mis en confiance, Igor lui avait révélé son histoire, l'existence de sa collection et l'intérêt qu'elle suscitait pour certains, sa curiosité et son intérêt furent piqués et il expliqua à Igor dans quelle mesure il soupçonnait les Templiers d'être à l'origine de ses malheurs.

Sceptique mais tout de même inquiet, Igor ne porta crédit aux explications de Johann qu'après la disparition de Pavlic. Aussi décida-t-il de lui confier sa collection et de s'enfuir au plus vite du pays. Non sans avoir fait jurer auparavant à Johann de la cacher en lieu sûr et de la lui rendre quand il se serait fait oublier. Johann eut le temps de cacher les stases dans une tombe du cimetière juif de Prague. Mais, il fut retrouvé rapidement par les Templiers qui l'emprisonnèrent. Depuis, il est toujours séquestré et ne leur a jamais révélé la cachette.

En se rendant à l'adresse de Johann, les joueurs n'y trouveront qu'une maison délabrée et abandonnée depuis longtemps et que personne ne semble avoir réclamée, si ce n'est quelques squatteurs. Si les joueurs parviennent par la suite à le libérer, il leur faudra lui prouver leur nature magique pour le mettre en confiance et lui faire accepter de révéler la cachette, dont les stases n'auront pas bougé depuis vingt ans.





Au café « Jan Hus »

Cet endroit discret, puisqu'il se trouve au fin fond d'une ruelle étroite, est lui aussi un repère pour les Templiers. Non pas que tous les clients qui s'y rendent soient membres de l'ordre mais le propriétaire au moins en fait partie et il existe en sous-sol une cave qui sert de lieu de rendez-vous discret.

D'ailleurs, à leur arrivée, les joueurs auront la très grande surprise d'y rencontrer Trunckel. En effet, lui aussi de retour de Paris, il est allé au «Jan Hus» y retrouver ses hommes. Il n'y en aura que deux à l'arrivée des joueurs et si ces derniers ne reconnaissent pas Trunckel, au moins pourront-ils remarquer les deux gardes. En tout cas, eux ne les ont pas oubliés et réagiront promptement. Pendant que leur chef se précipitera vers une porte située dans l'arrière-salle du café, ils couvriront sa retraite en ouvrant le feu sur les joueurs sans se soucier des éventuels clients qui pourraient se trouver là.

Se débarrasser d'eux devrait les retenir assez longtemps pour permettre à Trunckel d'aller se cacher dans la salle du sous-sol. Là, il attendra les joueurs, armé d'une épée d'orichalque, et leur livrera un combat à mort. S'ils en sortent victorieux, les joueurs pourront découvrir, dans la salle de réunion, un plan de la ville avec de nombreuses marques, dont une indiquant l'endroit où est situé l'hôtel. Il s'agit des différents repères utilisés par l'ordre pour se cacher dans la ville. Une autre carte représentant l'ex-Yougoslavie avec entourée au stylo la ville de Split à côté de laquelle est indiquée une date : "le 25 janvier 1995, 23h30". Dans un carnet, une liste de noms dont celui de Johann Brafman. Certains des noms sont suivis d'une croix (†). Celui de Johann ne l'est pas.

Epilogue

Les fins proposées aux joueurs pour ce scénario sont multiples.

Tout d'abord, s'ils se sont sortis du guet-apens tendu par les Templiers, ils auront non seulement récupéré et sauvé une trentaine de stases de Nephilim, mais aussi fait connaissance avec une organisation qui combat les sociétés secrètes et dont la description est donnée dans ci-après. Les stases récupérées peuvent être celles de nouveaux joueurs que vous souhaitez intégrer à votre groupe. Seulement, précisez-leur bien en détail leur histoire et le rôle qu'ils ont joué dans l'empire romain. Toutefois, évitez de faire d'Isopo un personnage-joueur. Il s'agit d'un Nephilim très puissant et pernicieux. Aussi, utilisez-le plutôt en tant que PNJ.

La stase de Fael ne sera pas difficile à trouver. Peut-être pourra-t-elle faire l'objet d'une mini aventure que vous souhaitez développer vous-même.

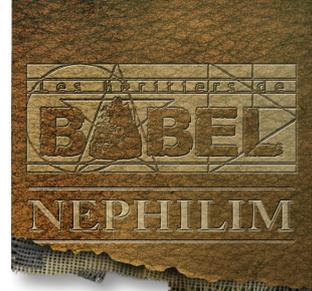
De plus, les Templiers d'Europa Slavia n'ont pas encore dit leur dernier mot. En effet, ils ont capturé le Nephilim Ezechiel qui s'était incarné dans Tcholoc-Anticz. Aussi, n'hésitez pas à les réutiliser et à rechercher Ezechiel pour le tirer de leurs griffes, ainsi que les stases de la collection de Pavlic Idrac. En tout cas, sachez qu'ils préparent un très gros "coup" qui sera développé dans un prochain scénario mais que la carte de l'ex-Yougoslavie trouvée dans la cave du "Jan Hus" permet de soupçonner où et quand il aura lieu.



Palimpseste n°26

Et in Agartha ego

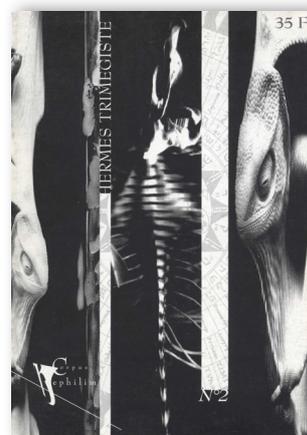
Aidés de jeu



Étude subjective d'une des plus grandes conspirations humaines à partir des documents confidentiels du duc de Saint-Amand.

CRÉDITS :

Hermès Trismégiste N°2,
En in Agartha ego
de Pascal Montagna



Relecture par : Nicolas Tauzin

Maquettage : Nicolas Tauzin

Nephilim est un jeu de rôles de
Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Contenu indépendant de la
gamme officielle

Origine et histoire de la conspiration

Après la chute de l'Atlantide...

...les hommes se retrouvèrent seuls, à errer à travers le monde. Pendant que les Nephilim travaillaient à sortir de la déchéance dans laquelle ils étaient tombés après le Grand Désastre, l'humanité s'éveillait lentement à la civilisation.

Il existait, vivant sur les bords de la mer, un peuple chez lequel les effets de la puissance du Ka-soleil se faisaient particulièrement ressentir et que les historiens appellent les Hellènes. Ceux-ci vivaient en cités indépendantes les unes des autres et se faisaient souvent la guerre. Une de ces guerres, la plus célèbre, opposa une coalition des royaumes grecs à la radieuse cité de Troie. Son récit nous est rapporté par un des esprits les plus brillants de son époque, Homère. Il nous apprend, entre autres, comment ce conflit naquit des rivalités entre Nephilim de l'Arcane V et de quelle manière les humains furent manipulés dans cette affaire.

Enée, fils d'une des incarnations d'un Nephilim se faisant passer pour Vénus et d'un humain, Anchise, s'enfuit des ruines de la cité en feu emportant sur son dos le vieux roi Priam, son beau père. Et pendant qu'Ulysse cherchait désespérément son chemin de retour vers Ithaque ; Enée, lui, naviguait avec ses gens à la recherche d'un nouveau site pour s'établir. Ruminant dans son exil une rancœur tenace à l'encontre des Nephilim qui avaient ruiné sa Maison et qu'il transmet à ses descendants.

Il finit par s'installer sur les bords d'un fleuve portant le nom de Tibre dans le royaume du roi Latinus. Celui-ci lui donna sa fille Lavinia en mariage et lorsqu'il mourut, Enée hérita de lui. En son honneur il donna à son peuple le nom de Latin puis fonda la cité de Lavinium en l'honneur de son épouse. Ce fut le début de l'Âge d'Or des Latins car alors la concorde régnait entre eux ; jusqu'à ce qu'advienne le règne d'Amulius.





Les Romains

Le serment d'Ascagne

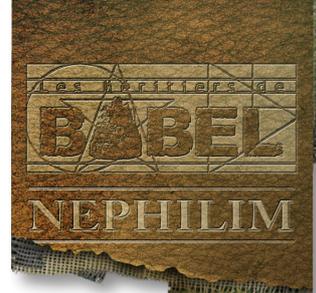
Enée avait eu de sa première femme Créuse, fille de Priam, un fils. Ils l'avaient appelé Ascagne et son surnom était Iule. Après que son père eut hérité du royaume de Latinus, Iule partit de son côté fonder la cité d'Albe qui devint la métropole du Latium. Là il fut mis en contact avec des Nephilim qui disaient s'appeler "les fils de Prométhée". Tout d'abord il fit montre d'une grande méfiance, se souvenant des enseignements de son père. Puis se rendant compte qu'ils étaient bien disposés à son égard sa méfiance tomba et il écouta avec avidité ce qu'ils avaient à lui apprendre. Iule leur jura qu'il combattrait les sociétés secrètes partout où cela lui serait possible, en échange de quoi ils le conseilleraient, l'aideraient et lui dispenseraient, ainsi qu'à ses descendants, les secrets que Prométhée voulait enseigner aux hommes.

Ascagne eut une nombreuse descendance. On compta dix rois qui formèrent la dynastie albaine. Et tous tinrent le serment qu'avait prêté leur ancêtre jusqu'à Proca Père de Numitor, l'aîné, et d'Amulius. Le premier était sage et avisé, le second avait l'esprit vif et prompt à la colère. Ce fut Numitor qui succéda à son père et comme Amulius était jaloux et ne supportait pas que son frère entretint des relations privilégiées avec des Nephilim il entreprit de le renverser et de prendre son trône.

Après avoir rassemblé ses partisans il assassina le fils de Numitor et enferma sa fille, Rhéa Silvia dans le temple de Vesta afin de lui ôter tout espoir de descendance. Puis il marcha sur Albe, provoquant la fuite de son frère et de ses compagnons Nephilim. Dans sa retraite Rhéa Silvia reçut la visite de l'un d'entre eux qui s'était fait passer aux yeux des prêtresses pour le dieu Mars. C'était un sylphe et il avait pour nom Asachiel. Il fut séduit par la beauté troublante et mélancolique de la vestale et oubliant qu'il était venu l'aider à s'enfuir il se laissa envahir par une vague d'émotions étranges. Il l'aima.

De cette union naquirent deux jumeaux à qui Rhéa Sylvia donna les noms de Romulus et de Remus. En apprenant cela, Amulius, furieux, les fit jeter dans les eaux du Tibre alors en crue. Puis le courant rejeta le berceau au pied du mont Palatin. Là ils furent nourris par un Adopté de l'Arcane XVIII incarné dans une louve qui avait pour gîte les grottes du Lupercal. Croyant assister à un prodige, un berger du nom de Faustulus les recueillit et les fit élever par sa femme en compagnie de laquelle il grandirent et devinrent robustes.





La conspiration de Romulus

A l'âge de dix huit ans ils eurent la révélation de leur naissance et rejoignirent Numitor dans son exil. Là ils subirent l'enseignement des Nephilim et furent initiés aux secrets de Prométhée. Les deux jeunes hommes apprirent vite et Remus faisait preuve d'une curiosité sans borne tandis que Romulus était atterré par ce qu'il apprenait. En effet il découvrit l'histoire de l'Atlantide, le Sentier d'Or, le compromis d'Égypte, et Akhenaton qui le rompit ; Et il se dit à quel point était glorieux le destin auquel sont voués les Nephilim en franchissant les portes de l'Agartha alors que les hommes ne connaissent que la mort pour conclure une existence misérable. C'est alors qu'il se dit qu'il serait l'Akhenaton de l'humanité et que la nation qu'il bâtirait lui tracerait la voie du Sentier d'Or.

Puis les deux frères prirent les armes et en compagnie de Numitor renversèrent l'usurpateur qu'ils exécutèrent sauvagement et répartirent ses restes aux quatre coins de la ville. Tandis que Numitor à nouveau rétabli réorganisait son royaume, les deux frères retournèrent sur le mont Palatin, en souvenir de l'endroit où la louve les avait recueillis, pour y fonder la ville de Romulanum autrement dit Rome. Romulus entreprit de tracer le contour de la ville au moyen d'un sillon creusé par une charrue. Puis il annonça son projet à son peuple. A cette annonce, Remus qui découvrait l'ambition de son frère, fut terrifié. Il voulut lui faire entendre raison mais rien n'y fit. Puis il invectiva la foule la conjurant de ne pas suivre Romulus dans sa folle entreprise.

Alors celui-ci prit la parole et dit *“Par ce sillon j'ai tracé le pomerium de la cité nouvelle. A l'intérieur se trouvent Rome, et les Romains atteindront l'Agartha ; tout ce qui se trouve à l'extérieur est ennemi de Rome et lui sera soumis. Que ceux qui veulent être les maîtres me rejoignent. Que ceux qui veulent devenir esclaves restent au dehors”*. Remus, qui, jusqu'à maintenant s'était tenu à l'intérieur du sillon en sortit et regarda son frère d'un air de défi. Romulus prit alors sa lance et, d'un trait, abattit Remus. De la foule trois cent personnes prirent rang aux côtés de Romulus qui prêtèrent le serment d'Ascagne. Ils deviendront les Patres, les fondateurs des familles patricienne, les acteurs de la conspiration.

Les autres s'enfuirent en courant.

L'Empire

L'accomplissement du projet de Romulus nécessitait la soumission d'un maximum d'individus sous une même autorité (voir plus loin). De fait l'expansion que connaîtra la cité sera rapide et elle prendra le contrôle de vastes territoires. A commencer par l'Italie qu'elle soumit en peu de temps, après avoir secoué le joug Etrusque. Puis le pourtour de la Méditerranée occidentale et enfin la Grèce où les romains écrasèrent les macédoniens héritiers d'Alexandre le Grand. Celui-ci avait été aidé dans la conquête de son empire par des Nephilim des Arcanes VII et XIX pour faire obstacle à la conspiration patricienne auquel ils étaient farouchement opposés. Le plus célèbre d'entre eux se faisait appeler Aristote et avait été le précepteur du jeune Empereur. Mais l'échec de cette entreprise fut rattrapé par la mise en place d'un complot visant à diviser Rome en factions rivales se faisant la guerre pour le pouvoir. Ce fut là aussi un échec car Rome sortit plus renforcé que jamais après avoir maté les multiples révoltes d'esclaves, les guerres civiles et autre triumvirats.

Une figure charismatique en sortit. Caius Octavius dit Auguste fils adoptif du divin Julius César qui descendait de la famille la plus illustre ; celle fondée par Ilue qui donna la Maison Julia. Il instaura le système du “principat”, premier pas vers l'Empire et revêtit la fonction de pontifex Maximus. L'emprise de Rome s'étendit au point d'asservir toutes les nations du pourtour méditerranéen. La paix et la prospérité régnèrent au point que la foi en l'empereur fut immense. A tel point que les souverains pouvaient commencer à envisager de franchir les portes de l'Agartha. Caligula fût le premier le premier d'entre eux. Ce qu'il fit. Mais son voyage fut de courte durée et ce qu'il vit le rendit fou. Son règne se termina dans le sang.





Puis vint l'avènement de Septime Sévère, de ses successeurs et du début des invasions barbares qui mirent l'Empire à feu et à sang. Il fallut attendre l'arrivée d'un général Illyrien descendant d'une vieille famille patricienne pour remettre de l'ordre. Ce fut l'Empereur Dioclétien. Il réforma l'Empire en profondeur, restaura la paix et stoppa les barbares. Puis il instaura le culte de l'Empereur-dieu, les citoyens devinrent des sujets au service du souverain. Ils lui devaient obéissance et surtout adoration. Ce fut à la fin de son règne qu'il atteignit à son tour l'Agartha où nul ne sait ce qu'il devint.

L'Empire était désormais à un tournant de son existence. Il fallut les qualités visionnaires d'un Constantin pour s'apercevoir que tôt ou tard celui-ci croulerait sous la pression des conspirations et des raids barbares. En se convertissant au christianisme son calcul était simple : transformer la structure temporelle de l'Empire en structure spirituelle. Les chrétiens gagnaient en nombre et en influence. Aussi en favorisant leur accession au pouvoir voulut-il fondre les institutions impériales au sein de l'Eglise. Le succès de son entreprise fut total et il devint le second et dernier être humain à atteindre l'Agartha après s'être fait convertir par Saint Sylvestre.

En 476 le dernier Empereur romain Romulus Augustule fut déposé par le germain Odoacre. C'en était fini de l'Empire tel que l'avaient conçu les anciens. Ce qu'il en restait en Orient portait déjà en lui le germe de l'hellénisme et n'avait plus rien à voir avec ce que voulaient en faire les romains. Et ce ne fut pas la tentative courageuse mais désespérée de l'Empereur Justinien de reconquérir les terres perdues qui changea quoique ce soit. Les ennemis de la conspiration semblaient avoir gagné. Mais c'était sans compter sur la foi des patriciens envers les préceptes dictés par Romulus. Romulus Augustule réunit une dernière séance officielle du sénat à Ravenne où il fit renouveler le serment d'Ascagne à l'assemblée et lui fit promettre de continuer la construction du fondateur de Rome. La décision fut prise de maintenir la structure impériale dans un cadre secret, de prendre le pouvoir, non plus par la force mais par la conspiration. L'Empire Caché fut décrété.

Nature et fonctionnement de la conspiration

La Foi et l'Empire ou le chemin de l'Agartha.

La manière dont les Nephilim atteignent l'Agartha est décrite en détail dans le livre des règles. Aussi nous n'y reviendrons pas. Ce qu'il faut retenir c'est que l'élément essentiel à l'accomplissement de cette quête est contenu dans le Ka soleil que possède chaque être humain. Ces derniers n'ayant aucun accès à la magie il semblerait impossible qu'ils puissent eux aussi devenir agarthiens. Il existe pourtant une possibilité de dépasser cet interdit en utilisant le Ka soleil de chaque individu, à l'instar de ce que prévoit le projet Sentier d'Or pour les Nephilim.

Un seul homme ne peut, à lui tout seul exploiter son potentiel de Ka soleil car il n'en possède qu'une quantité infinitésimale au regard de l'énergie qui doit être déployée pour forcer les portes des plans subtils et résoudre le Grand Mystère. Et si les Nephilim arrivent à l'exploiter au dépend des humains ces derniers restent impuissants à le contrôler tout seuls. Il faut donc réunir une quantité suffisante d'individus qui soient volontaires pour l'extérioriser et le faire partager. Ensuite il faut le rassembler et le focaliser en un seul endroit afin que l'énergie ainsi concentrée soit suffisamment puissante pour permettre à un humain d'atteindre l'Agartha. Seulement dans ce cas un seul et unique individu pourra en profiter.





Le Ka soleil s'exprime chez les humains par leur volonté et leur force de caractère. La foi est donc un moyen pour eux de l'extérioriser. Celle-ci devient alors un élément essentiel à l'accomplissement du but fixé par Romulus. Pour développer la foi en leur personne les Empereurs se sont souvent fait passer pour des dieux. De cette mystification il en reste encore aujourd'hui des traces. En effet Julius César, descendant en ligne directe de Iule mettait l'accent sur son ascendance divine puisqu'Enée était le fruit de l'union de la soit disant Venus et d'Anchise. Il fut arrêté dans sa route vers l'Agartha alors qu'il était sur le point de l'atteindre. Caligula se fit passer lui et son cheval pour des dieux. Dioclétien se fit aduler et Constantin fut canonisé. Cette foi fût renforcée par le fait que leurs règnes respectifs furent marqués d'une période de prospérité.

Le Ka soleil ainsi extériorisé, il fallut ensuite le rassembler. Les bâtisseurs de cathédrales découvrirent le secret du maniement et de la concentration des Ka éléments. Mais tous n'étaient pas au service du Grand Plan et des Templiers. L'Empire prit en charge la construction de certains édifices des plus spectaculaires. L'abbaye de Cluny est l'un d'entre eux.

Un architecte brillant du nom d'Anaxogore Pintho conçut même, en Allemagne au quatorzième siècle, un complexe audacieux de plusieurs monuments. Son principe consistait à rassembler en un point géographique précis le Ka soleil issu de la communion de plusieurs milliers de fidèles répartis dans cinq cathédrales différentes, toutes situés à de nombreux kilomètres les unes des autres. Il fallut ensuite provoquer de vastes rassemblements à un moment précis pour éviter la dispersion du Ka soleil dans le temps. Les périodes les plus favorables à cette entreprise étaient les périodes de festivités. En effet on assistait à ce moment là à des scènes de communion intenses. Ce que les chrétiens développèrent en célébrant la naissance du Christ à la même date qu'une ancienne fête païenne.

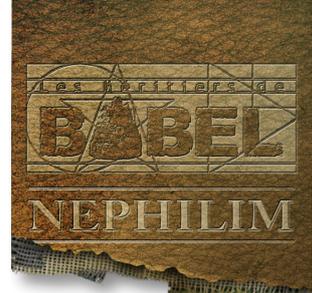
Comme il a été dit plus haut, le dernier à avoir utilisé avec succès ce phénomène fut Constantin. Il n'existe pas dans l'histoire d'autre témoignage rapportant une quelconque utilisation du complexe d'Anaxogore et celui-ci fut détruit lors de la guerre de trente ans.

Dès lors on se rend compte que l'Empire n'avait plus qu'un seul objectif. Réunir sous une seule autorité une importante population et la soumettre à une seule loi, celle de l'Empereur. Cette vocation universelle est la marque de ce que les romains tentèrent de bâtir. Elle avait pour but d'effacer toutes les particularités locales tout en faisant preuve d'un semblant de tolérance religieuse tant que le culte de l'Empereur passait avant toute autre croyance.

Ainsi nous ne développons pas un système de règles particulières puisque cette voie vers l'Agartha est uniquement suivie par les humains. Il faut dire que cet objectif porte en germe les espoirs et les rêves les plus fous de l'humanité. Atteindre l'Agartha signifie tout d'abord, pour un être humain atteindre l'immortalité. De plus elle lui ouvre les portes de la magie et lui révèle tous les secrets de la sagesse. Elle lui confère enfin, et c'est la moindre des choses le pouvoir de voyager dans le temps et dans les plans subtils sans avoir à passer à travers les portes induites. Si cette foule est un peuple et que sa foi en l'Empereur est sans limite celui-ci peut espérer atteindre l'Agartha de manière définitive. Le pouvoir temporel et les richesses terrestres ne présentent dès lors plus aucun intérêt à ses yeux. En 305 l'Empereur romain Dioclétien abdiqua après avoir atteint l'Agartha.

Ce qui suit décrit en détail les moyens mis en œuvre par la conspiration pour rétablir l'Empire aujourd'hui.





Organisation du pouvoir

Postes et hiérarchie

Comme vous avez pu le constater il ne s'agit pas d'une société secrète visant à la domination du monde par le biais de l'utilisation des Nephilim et de leur pouvoir. Toutefois, à l'instar de celles-ci elle poursuit un but occulte et reste secrète dans ses relations avec le Monde.

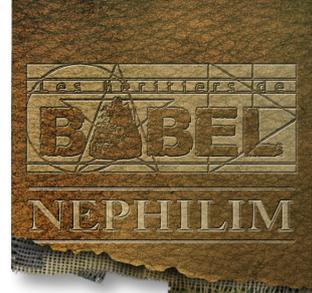
Les membres de cette conspiration sont les descendants directs des familles de patriciens romains. Le chef de chaque famille s'appelle le Patres. Il règne sur ses gens et siège aux réunions que l'on appelle le Senatus qui est l'instance décisionnelle de la conspiration. Cette assemblée, où les séances se déroulent en latin, élit l'Empereur qui se trouve au sommet de la hiérarchie des Magisters. Il est revêtu de la fonction de Pontifex Maximus qui est celui qui doit recevoir la communion de ses fidèles autrement dit leur Ka soleil. Le Senatus compte un nombre constant de Trois cent membres en souvenir des trois cent restés fidèles à Romulus, tous Patres. Le premier d'entre eux s'appelle le Princeps et dirige les séances. C'est d'ailleurs bien souvent lui qui est élu Empereur. Il doit lors de son investiture prêter le serment d'Ascagne devant l'assemblée qui le renouvelle à son tour. Parmi les familles les plus célèbres il faut nommer les Cornélius (Comeli en latin), les Fabius (Fabi), les Sempronius (Semproni), ou bien encore les Cadius (Claudi) et les Julius (Iuli). Ils portent pour l'état civil des noms plus modernes mais les considèrent comme des pseudonymes. Ils occupent de hautes fonctions dans l'administration civile ou ecclésiastique, nombre d'entre eux ont infiltrés la classe politique et le milieu financier.

Les non membres de familles patriciennes ou ceux qui ne peuvent faire la preuve de leur lignage sont accueillis dans la conspiration au sein de la Plèbe. C'est l'outil le plus efficace du Senatus pour agir dans le monde contemporain. Ils peuvent être utilisés pour des missions de toutes sortes et se sont spécialisés dans le renseignement. Elle constitue des dossiers sur chaque personnalité influente qui le cas échéant peut servir lors d'un chantage ou d'un échange. La Plèbe est également très utile pour infiltrer et surveiller les sociétés secrètes. Ses membres sont les exécuteurs du serment d'Ascagne. Ses agents sont au nombre d'un millier et s'engagent dans la conspiration pour diverses raisons. Ils ne sont acceptés que sur cooptation et si l'un d'entre eux décide de quitter la Plèbe il est immédiatement recherché et éliminé. C'est également parmi eux que se recrute la soldatesque Jésuite.

Les soldats de Jésus

Fondé par Ignace de Loyola, membre de la famille Aurélia, pour faire échec à la réforme protestante. Ils représentent aujourd'hui le bras armé de la conspiration comme jadis les légions étaient l'outil de domination de la puissance romaine. Cet organe profondément infiltré au sein de L'Eglise a en fait utilisé des moyens plus laïques qu'il n'y paraît. En effet, sa force a été d'avoir fait main basse, au dix-neuvième siècle, sur une grande partie du système d'enseignement en métropole et dans les colonies, par son action les Jésuites ont propagé la foi chrétienne à des populations qui sans cela n'auraient jamais put y avoir accès. Préparant ainsi un retour de l'Empire à une échelle mondiale. Ils ont également fourni des contingents de missionnaires qui se sont aventurés dans les coins les plus reculés du monde pour répandre la "bonne parole" de l'Empire. La colonisation a d'ailleurs été considérée comme une chance inespérée de refonder les bases temporelles de cet Empire. Malheureusement les rivalités entre les puissances européennes ont ruiné tout espoir d'aboutir à cette conclusion.





L'Opus Dei

L'argent est le nerf de la guerre et la nécessité de trouver des subsides a imposé aux membres de l'Empire l'idée qu'il fallait infiltrer de manière systématique le réseau politique et financier mondial. Cette politique a été mise en œuvre par un tout nouvel organe impérial, puisque créé au XX^{ème} siècle par une mystérieuse Sainte Valérie du Destin : l'Opus Dei. Sa vision est en complète opposition avec celle des Jésuites qui préfèrent une action moins subtile et plus efficace. De fait il existe une rivalité entre ces deux organes. Le premier cherchant à prendre le contrôle des organes de pouvoir le second préférant la conversion massive et rapide de la population.

Contacts et infiltrations

L'Empire Romain a profondément infiltré l'Église Catholique du fait de l'idéologie développée par l'Empereur Diocletien et adapté aux nécessités historiques par l'Empereur Constantin. De nombreux agents de l'Empire sont membres de la haute administration ecclésiastique : évêques, archevêques et surtout cardinaux sont les instances les plus intéressantes à contrôler. Ces postes sont généralement réservés aux descendants de la nobilitas romaine et plus spécialement aux Patres. Aux membres de la plèbe sont réservés des magistrères mineurs tels la prêtrise.

La haute administration civile est également une cible de choix pour les infiltrations. Mais la concurrence avec certaines sociétés secrètes est rude pour le contrôle des instances dirigeantes. Aussi arrive-t-il de temps en temps que des personnalités disparaissent dans des conditions plus ou moins obscures. Ce n'est là que le reflet de la guerre que livre l'Empire contre les Sociétés Secrètes.

A une échelle plus modeste la conspiration travaille à maintenir le souvenir de l'Empire et de son héritage dans la société contemporaine. Création d'associations de défense des langues d'origine latine, soutien pour la construction d'églises et plus récemment d'une cathédrale, invention d'une langue à vocation universelle et plus ou moins inspirée du latin : l'espéranto.

Les Rapports de l'Empire

Avec les Humains

Avec les sociétés secrètes

Sans forcément prendre fait et cause pour les Nephilim, l'Empire se livre depuis son origine à une guerre sans merci contre les sociétés secrètes. Il ne s'attend donc pas à la moindre expression de sympathie de leur part. Bien au contraire. Cette hostilité à l'encontre des sociétés secrètes n'est pas gratuite. Elle trouve son origine à l'époque où Ascagne, fils d'Enée, conclut un marché avec des Nephilim de l'Arcane du Bateleur. Il devait les protéger de toute tentative des sociétés secrètes dirigées contre eux, en échange de quoi ils feraient de lui et de ses successeurs des initiés aux secrets de Prométhée. Cet accord a tenu jusqu'alors et est toujours en application aujourd'hui. Et leur combat est particulièrement efficace puisqu'ils n'ont pas à craindre les protections d'orichalque que peuvent brandir les adeptes des sociétés secrètes.

Par son existence même la conspiration fait échec au Grand Plan dont l'ambition est de contrôler le Monde pour l'asservir, si ce but était atteint s'en serait fini des tentatives impériales de franchir l'Agartha. La conspiration va donc tenter de rassembler des informations occultes, non pas pour les utiliser mais pour les soustraire à l'avidité des sociétés secrètes.





Sitôt qu'un ouvrage, un objet ou un lieu particulièrement important est découvert, soit il est capturé et protégé voire même confié à des Nephilim sympathisants, soit il est détruit s'il est impossible d'empêcher une société secrète de mettre la main dessus.

La magie n'est pas un outil particulièrement utilisé par les romains. En effet même s'il existe des Nephilim hostiles à la conspiration, ils répugnent malgré tout à les réduire en homoncules et à les asservir. L'orichalque est tout de même un métal précieux et en posséder peut être utile. Il s'agit là encore d'un cas de concurrence entre l'Empire et les sociétés secrètes.

Enfin certaines hypothèses courent sur le rôle de celles-ci dans la chute de l'Empire en occident. Si celui-ci a connu de nombreuses guerres civiles est a croulé sous le poids de invasions c'est que les sociétés secrètes ont particulièrement bien ruiné l'édifice de l'intérieur.

Avec l'Église

L'Église, par sa vocation universelle, est l'héritière de la romanité. Culturellement elle est donc intimement liée à la conspiration. A son origine du moins car les premiers évêques de Rome en étaient membres. Les conclaves chargés d'élire le soit disant successeur sur le trône de Saint Pierre étaient en fait des séances très officielles du sénat où les sénateurs revêtaient pour l'occasion, non plus leur "laticlave" mais leur robe de cardinal. Sa plus grande réussite fut le baptême de Clovis et l'intégration des peuples barbares dans le catholicisme. Mais ces nouveaux rois virent d'un très mauvais œil les intrusions des Papes dans leur politique et se mirent rapidement à les nommer directement. La crise atteint son paroxysme avec la dynastie Ottonienne de l'an Mil et la nomination des Anti Papes.

La conspiration perdit l'évêché de Rome et en fut réduite à intriguer pour reprendre ce trône qui figurait en fait la chaise curule des empereurs romains. Ce qu'elle ne réussit plus jamais à faire. Il n'en restait pas moins que de nombreux agents de l'Empire possédaient, et possèdent encore des postes importants dans l'Église. La création récente de l'Opus Dei et son succès donnent ainsi bon espoir de reprendre le contrôle de la papauté.

L'enjeu, en effet est de taille. Car la popularité de l'Église n'a jamais réuni autant de fidèles dans toute son histoire. Dans le monde entier des chrétiens catholiques reconnaissent l'autorité papale et ont foi en lui. Car c'est bien de la Foi dont il s'agit et du potentiel d'énergie qu'elle véhicule, qui permettrait à un nouvel Empereur d'atteindre l'Agartha dans un très proche avenir. Aussi les ennemis de la conspiration sont vigilants et prêts à intervenir le cas échéant. Ne sont ils pas en effet passés tout près de la catastrophe lors de l'avènement de Jean Paul 1er au pontificat. Heureusement pour eux que la réaction ne se soit pas faite attendre.

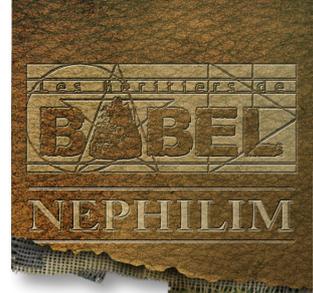
Avec les Nephilim

Les arcanes favorables

Certains arcanes majeurs s'intéressent de près ou de loin à l'entreprise romaine d'atteindre l'Agartha. Ils peuvent recevoir à divers degrés un soutien de leur part qui, dans le pire des cas peut se traduire par une indifférence totale. Pour certaines des lames l'empereur agarthien peut être considéré comme une représentation de l'homme parfait que cherchent à trouver les Nephilim pour le fondre dans l'union du Kwisatz Haderach.

L'allié le plus sûr et le plus fidèle depuis les origines de la conspiration est l'arcane du Bateleur. Le rôle d'éducateur qu'elle a rempli a permis aux romains de suivre les voies de la sagesse qui les guidèrent sur la route qui mène à l'Agartha. Pour les "*filles de Prométhée*"; car tel était le nom qu'ils se donnaient à l'origine de leur rassemblement ; les romains sont en quelque sorte leurs meilleurs élèves, leur plus grande réussite. En effet ils sont toujours restés attentifs et curieux aux enseignements qu'ils leur dispensaient et n'ont jamais failli à leur parole de les protéger contre leurs ennemis, les sociétés secrètes.





Et lorsqu'ils doivent défendre leur cause auprès de ceux qui sont opposés à ce projet ils leur rappellent qu'eux n'ont jamais manqué de surveiller l'usage que faisaient les romains des secrets qui leur étaient dévoilés et que leur vigilance est restée intacte à travers les époques.

Une autre arcanes qui, dès qu'elle a eu connaissance de l'existence de la conspiration a adhéré avec enthousiasme à son projet : le Mat. Elle s'est alors mise en devoir de guider les romains sur les chemins qui mènent à l'Agartha. Non pas en temps qu'éducateur comme le fit le Bateleur mais plutôt en jouant un rôle de phare, leur indiquant la direction à suivre dans les ténèbres

du monde occulte. Ses membres se sont installés comme conseillers à la cour des empereurs. Elle a également profité du rôle de protecteur contre les sociétés secrètes qu'ils ont joué dans l'histoire. Toutefois le Mat regrette le choix élitiste de la conspiration, ne réservant ses trésors qu'au petit cercle restreint des patriciens initiés et se jouant de la plèbe comme d'un outil bien utile mais profondément méprisé. Mais elle ne désespère pas de les faire, un jour, changer d'avis.

L'arcanes de la Lune, ne prenant que très rarement part aux événements qui secouent le monde des hommes n'émet aucun avis concernant la conspiration. Toutefois nous n'oublierons pas le rôle qu'a joué la louve du Lupercal dans le sauvetage de Romulus et Remus. On peut donc considérer qu'il n'existe aucune animosité de l'arcanes envers les romains.

Pour la Tempérance les romains représentent un sujet d'étude et de curiosités riches en enseignements. Il existe en effet peu d'humains luttant ouvertement contre les sociétés secrètes et leur démarche vers la sagesse est intéressante. Aussi ils sont à préserver car ils représentent une originalité participant à la richesse du Grand Tout. Il faut donc calmer les ardeurs de ceux qui veulent rayer leur existence du monde et les reléguer au titre de curiosité historique.

Les arcanes de l'Ermite et de l'Amoureux mettent un point d'honneur à ignorer totalement jusqu'à l'existence même de la conspiration. Elles ne représentent donc pas un danger pour les romains.

Les ennemis

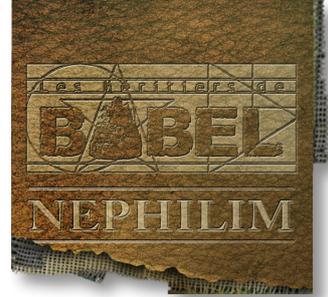
Là aussi parmi les Nephilim ennemis de la conspiration il existe de subtils degrés dans l'hostilité développée à son égard. Ils vont du mépris en passant par le parasitage et aboutissent à la haine totale et la condamnation.

La Papesse trouve ridicule l'ambition des romains et condamne le vandalisme dont ils font preuve lorsqu'ils tombent sur des informations importantes et précieuses. Les laisser mettre leur nez dans les secrets les plus dangereux est au moins aussi stupide que de publier dans une édition à grand tirage les formules alchimiques du Grand Œuvre ou de la Kabbale.

Les arcanes du Pendu et de la Force se plaisent à essayer d'infiltrer les organes de l'Empire. Le premier par principe le second par intérêt. Dans sa volonté de calquer son comportement sur celui des humains le Pendu arrive à passer inaperçu au sein de la conspiration ; Son ambition suprême est d'avoir pour simulacre la personne choisie pour être l'Empereur et de profiter de son expérience agarthienne si, par chance, celui-ci l'atteint. Il pourrait donc passer pour un allié, mais le parasitage qu'il pratique sur les membres de la conspiration fait obstacle à la route de l'Agartha pour les humains.

La Force, elle, utilise l'Empire pour ses capacités à dominer et contrôler de hautes instances du pouvoir. Il lui a été bien utile notamment à l'époque où Rome régnait sur le monde méditerranéen mais depuis il existe d'autres instruments de domination plus efficaces et surtout plus actuels.





L'Impératrice représente, par la nature de sa lame un danger beaucoup plus pernicieux que celui représenté par le pendu. En effet si celui-ci adopte toutes les attitudes de son simulacre par conviction philosophique, c'est la volonté de domination et de manipulation qui dirige le comportement de l'impératrice. Aussi rien de plus dangereux que son incarnation dans la personne de L'Empereur romain car alors la mystification serait totale et la possibilité de manipuler la conspiration pour la mener à sa perte énorme. L'antagonisme est plus violent entre les romains et les Nephilim de l'Empereur, du Pape et de la Maison Dieu. Ce fut contre eux, notamment que furent dirigés les grandes purges de la Sainte Inquisition. Le résultat fut partiel et servait plus les sociétés secrètes et entraînait donc en contradiction avec le serment d'Ascagne.

Le Soleil ainsi que le Chariot cherchent à tout prix à faire échec à la conspiration. Il est scandaleux et inconcevable que des humains atteignent l'Agartha, si peu nombreux soient-ils. Peut importe qu'ils luttent contre les sociétés secrètes. Que les humains aient accès aux secrets du savoir occulte et s'en est fini du Sentier d'Or. "Et puis quoi, vous n' imaginez tout de même pas que nous aurons à les fréquenter dans les plans subtils ! Allons, il vaut mieux les faire disparaître une bonne fois pour toute et arrêter de brader les Ka éléments comme de vulgaires courants cosmique. Et après nous rirons un bon coup...". Ils sont encouragés dans leurs idées par le fait que la Justice a jeté un anathème puissant contre les romains.

La Justice considère cette conspiration comme risquant de rompre l'équilibre cosmique du Grand Tout. Elle l'a donc frappé d'interdit et condamne toute action des Nephilim pour encourager les Romains.

Les réalisations de la conspiration :

Jusqu'à aujourd'hui l'Empire romain a réalisé avec plus ou moins de succès des projets susceptible de lui faire approcher les portes de l'Agartha. Nous nous proposons ici de vous citer, sans rentrer dans le détail toutefois, quelques exemples historiques de ses réalisations et de ses échecs :

Les réalisations :

- *L'Église*
- *Le baptême de Clovis et l'influence jouée par Grégoire de Tour membre d'une famille patricienne.*
- *L'Empire Carolingien*
- *Le Saint Empire Romain Germanique*
- *La réforme clunisienne*
- *La Sainte Inquisition*
- *La contre réforme*
- *L'absolutisme qui trouva son apogée avec Louis XIV le roi Soleil*
- *Les missions de conversion religieuses lors de la colonisation*
- *La C.E.E. qui fut envisagée comme une réunion des deux parties de l'Empire de Charlemagne, divisé par le traité de Verdun puisque les deux premier pays signataires étaient la France et l'Allemagne.*
- *Notons également, tout récemment une tentative d'empêcher l'éclatement de l'U.R.S.S. qui aboutit à un échec à cause de l'entrave exercée par les orthodoxes.*

Les crises :

- *Les hérésies, surtout les hérésies Arienne et Cathare*
- *La succession de Charlemagne qui a fait éclater l'Empire*
- *La dynastie Ottonienne et la perte de l'évêché de Rome.*
- *La réforme et les guerres de religion*
- *La guerre de 30 ans qui fut un échec de tentative de réunification du Saint Empire romain germanique*
- *La révolution française*
- *La première guerre mondiale qui a propulsé sur le devant de la scène politique une nation créée et contrôlée par les sociétés secrètes : les U.S.A.*
- *La S.D.N et l'O.N.U. qui sont l'expression politique de la tentative de contrôle des sociétés secrètes sur le monde*



