



# Loin des yeux ...Loin du Cœur

par Nicolas Galand

*Ce scénario emprunte quelques éléments à la géographie et à l'histoire de l'Alsace. Toutefois, il ne s'étaye pas sur des recherches poussées et peut comporter des incohérences d'un point de vue strictement historique. Les noms, dates et lieux sont surtout là pour former un cadre plausible non rigoureusement exact.*

1

## SYNOPSIS

Lors de ce scénario les PJs, qui sont quatre Nephilims et un Arkaim, vont être confrontés aux exactions d'une faction templière bien implantée en Alsace : les Chevaliers du Bec de Corbin. Cette obédience très active n'en est pas à son coup d'essai en terme d'opération d'envergure mais cette fois-ci elle dispose d'un atout majeur : elle a trouvé le moyen de donner à ses membres des aptitudes à la Vision Ka ! Ceci leur permet de traquer les manifestations magiques, de détecter les Nephilims et même les Arkaims ainsi que d'évaluer le Ka Soleil d'humains qu'ils comptent enrôler ou dont ils doivent se méfier.

Ce moyen repose dans les sous-sols du Mont Sainte Odile : dans une partie du couvent, dont l'existence est gardée secrète depuis sa restauration par Herrade de Landsberg lors de la seconde moitié du XIIème siècle, jaillit une source dont l'absorption permet d'obtenir une vision Ka parfaite pendant un temps limité (avec les mêmes

manifestations physiques que lors du passage d'un Nephilim en Vision Ka). L'existence de cette source n'est connue que de trois Nephilims : l'Ange Jerthael, dont le simulacre fut autrefois Herrade de Landsberg, Anaethyl, une Elfe et Belteras, une Salamandre. Les trois Nephilims étudiant conjointement la légende de Sainte Odile retrouvant la vue le jour de son onction par le Saint-Chrême ainsi que de son sauvetage miraculeux alors qu'elle tentait d'échapper au Duc Etichon d'Hohenburg, son père, en vinrent à découvrir, dans les sous-sols inutilisés du couvent, fondé par Odile elle-même, la source prodigieuse. Tous trois étaient conscients des usages potentiels de cette source et débattirent longtemps sur la conduite à tenir. Belteras, adopté du Bateleur, considérait qu'il était de son devoir d'utiliser la source pour partager la Vision Ka avec les mortels. Sans s'opposer totalement au projet, Jerthael et Anaethyl l'incitèrent à plus de prudence que son tempérament de Pyrim ne le lui soufflait. Il fut décidé d'initier uniquement la communauté du couvent du

Mont Sainte Odile. C'est ainsi que depuis le XIIème siècle, les sœurs jugées les plus à même de comprendre et d'appréhender la nature des champs magiques, reçoivent l'onction de la source secrète. Le couvent est vendu à la révolution de 1789 comme bien national, mais l'évêché de Strasbourg le rachète en 1853 et le ramène à sa destination. Le secret est gardé pendant cette période transitoire.

Pendant l'Abbatat d'Herrade de Landsberg, Belteras est incarné dans le talentueux enlumineur Sintram de Marbach, dont l'Histoire dit qu'il tomba amoureux de la chanoinesse Guta de Schwarzentann qui n'était autre que le simulacre d'Anaethyl. Lors de la recherche des origines de la légende de Sainte Odile, l'Elfe et la Salamandre connurent une Fulgurance. Et c'est de leur travail conjoint que naquit, rédigé par Anethyl et enluminé par Belteras le célèbre codex « Guta-Sintram » un des plus vieux codex retrouvé en Alsace et qui relate les règles de vie monacale et les usages quotidiens et médicaux de l'époque. Des allusions à la Véritable

## SYNOPSIS (SUITE)

Source de Sainte Odile y figurent mais le manuscrit seul ne permet pas d'y avoir accès : la plupart des clés permettant de déchiffrer les focus et les codes du Guta-Sintram se trouvent dans un autre ouvrage majeur de l'époque : l' « Hortus Deliciarum » réalisé sous la direction d'Herrade « Jerthael » de Landsberg, ce qui lui permet de se faire remarquer par la papesse et d'intégrer ses rangs. Herrade quitta les deux autres Nephilims. Belteras reprit le couvent et depuis, s'incarne régulièrement dans la Mère Supérieure du moment. Ce n'est que bien après qu'Anaethil disparut au grand désespoir de Belteras qui finit par la croire morte. La vérité était pire Anaethil était tombée aux mains des Templiers et transformée en homoncule...

Les Templiers sont en possession de l'homoncule d'Anaethil depuis environ 150 ans. Contrairement aux habitudes templières, cet homoncule a fait l'objet de soins et, dans une certaine mesure, de ménagement : il a été placé de temps à autres dans des zones irriguées de champs magiques et les sollicitations magiques ont été soigneusement dosées pour éviter de propager trop vite le khaiba. Il y a trois mois, un Manteau Blanc particulièrement entreprenant redécouvre un ancien rituel et force Anaethil à « projeter » ses souvenirs, révélant par là même l'existence de Belteras et de la véritable source du Mont Sainte Odile.

Il y a deux mois, les Chevalier du Bec de Corbin ont envoyé des « émissaires » au couvent du Hohenburg pour y rencontrer la Mère Supérieure Jeanne, qui est le simulateur actuel de Belteras. Celui-ci, apprenant le sort d'Anaethil, n'a eu d'autre choix que de céder et de les fournir en « Eau Miraculeuse ».

A partir de là, et pour brouiller les pistes, les Templiers ont infiltré les réseaux R+C de Strasbourg, y développant diverses théories sur la « vision de l'invisible grâce au développement des chakras solaires ». Ils ont de plus, réussi à pirater le système de ventes par correspondance et sur le Net d'une petite herboristerie librairie. Par ce biais, ils ont sélectionné des « cobayes », ces cobayes pensent recevoir un « colis » spécial en provenance de la boutique et destiné à « élever » leur chakras solaires pour accéder à la fameuse « vision de l'invisible ». Ces colis contiennent une fiole d'une eau dite « Miraculeuse » (qu'il leur est conseillé d'utiliser goutte à goutte) et un livret leur enseignant comment percevoir les champs magiques. En échange les « cobayes » doivent sillonner la ville et rendre compte (par e-mail ou en écrivant à une boîte postale) des activités anormales des champs magiques (effets dragons, plexus, traces de rituels et même découverte d'êtres magiques). Les Templiers trient et analysent ces comptes rendus et le cas échéant interviennent.

Depuis la mise en place de ce plan, les Templiers volent de succès en succès : leur réseau « d'es-

pions malgré eux » leur a permis de localiser et de mettre en stase plusieurs Nephilims et ont même réussi à capturer un ArKaim qu'ils sont en train d'étudier. Cerise sur le gâteau, leurs réseaux d'information leur ont appris que les structures R+C de Strasbourg subissent des attaques, certainement venant de groupes Nephilims (en fait la Maison Dieu est sur le coup).

Forts de cette situation de force, les Templiers sont sur le point de tendre un piège à Belteras, ils lui ont fait parvenir une proposition d'échange : la restitution de l'homoncule d'Anaethil contre une quantité conséquente d'Eau Miraculeuse et l'établissement d'une « antenne » de la commanderie dans les environs du Mont Sainte Odile. Aveuglé par sa douleur, il se pourrait que Belteras accepte ce qui n'est qu'un marché de dupe. A moins que les PJs ne parviennent à comprendre les tenants et les aboutissants de cette histoire et ne ramènent la Salamandre dans le droit chemin.

Belteras, de son côté, dispose de peu de moyens. Il ne peut se résoudre à faire appel à ses contacts au sein du Bateleur car il devrait leur révéler sa collaboration forcée avec le Bâton. Il utilise son influence au sein de l'association « les Amis de Mont Sainte Odile » qui comporte quelques érudits dont les connaissances pourraient l'aider à localiser les Chevaliers du Bec de Corbin. Ces « érudits » sillonnent l'Alsace à la recherche

## Les PJs en quelques lignes

C'est une fraternité composée de 4 Néphilims et un Arkaim. Aucun n'est membre d'un arcane majeur.

### Laiberio

C'est un Elfe alchimiste incarné dans un paysagiste. Il a installé son Laboratoire dans les sous-sols de la maison de médecin qu'il habite. Sa passion d'Elfe pour la flore se marie avec son talent d'alchimiste et il explore sa science occulte dans des voies assez originales, telles que l'altération de l'environnement végétal pour obtenir des résultats précis. C'est l'élément contemplatif du groupe

### Letherion

Est une Sirène mage incarnée dans une photographe de presse. Elle est passionnée par le genre humain qu'elle voit comme un formidable sujet d'étude et d'expérimentation. La nature de son intérêt pour les humains variant au fil des siècles, d'une passion plutôt « zoologique » à des tentatives d'associer psychanalyse et magie en passant par une approche « socio-mystique » du monde, cette touche-à-tout ne s'est jamais reconnue dans un arcane. Elle est d'une nature très sociable et plutôt charismatique

### Rethyl

Est un Cyclope kabbaliste incarné dans un instituteur à la retraite

C'est un créateur. Il est passionné par les écrits antiques (glyphes phéniciens, parchemins hébraïques, hiéroglyphes égyptiens, ...) et recherche sans cesse à accroître ses connaissances sur la création et la restauration de ces supports écrits. C'est un personnage bourru et renfermé qui mûrit chacun de ses actes et paroles : le pouvoir passe par le Verbe et chaque mot à une influence sur l'équilibre du monde. Fort heureusement, il possède une capacité d'analyse et de décision qui lui évite une inertie trop grande.

### Farghânî

Est un Sylphe mage incarné dans un restaurateur. C'est le turbulent de la bande. Sans être aussi fantasque qu'un Onirim, il a une passion pour le mouvement et l'action qui n'a d'égal que son goût du voyage. Sa capacité à être sociable dépend clairement de l'intérêt que suscite chez lui son interlocuteur.

### Greg

Est un arkaim du poisson, étudiant en rupture d'étude qui essaie de vivre de son talent pour les arts plastiques. Il a été pris très rapidement sous l'aile

des Néphilims après sa transformation et accepte bien sa nouvelle condition. Il reste très ironique face au savoir « pompeux » de ses nouveaux « cousins » mais les respecte réellement. Greg est d'un bon naturel, loquace sans être trop bavard et très sûr de ses goûts, il a 25 ans.

## L'Introduction

Les PJs sont réunis, le matin où commence le scénario, chez l'alchimiste du groupe qui possède une maison un peu en dehors de Strasbourg. La nuit a été longue, consacrée à la fois au déchiffrement de focus et à l'initiation de l'Arkaim aux réalités des champs magiques. Au petit matin, la sonnette retentit. Sur le seuil, effondré un homme se vide de son sang. C'est un Satyre, un mage, ami de la fraternité, bien que n'entretenant pas avec elle des liens très étroits. Il a le temps de prononcer ces quelques paroles avant que son simulacre ne meure : « Ils me voyaient... J'étais invisible mais ils me voyaient... Ils ont vu les Ministres... Ils voyaient... »

Sur ces mots le Satyre s'éteint et son pentacle s'élève au dessus de son corps. Il est déjà très endommagé, blessé visiblement à l'orichalque et risque de ne pas tenir très longtemps avant de se dissoudre.

La demeure du PJ alchimiste est relativement excentrée et à près de 5h du matin, il ne sera pas facile de trouver un simulacre. Si les PJs y parviennent, ils pourront une fois l'adaptation de leur « ami » faite, l'interroger sur ce qui s'est produit.

Le Néphilim a subi de sérieuses blessures à l'orichalque et ses souvenirs de la scène sont très confus. Il ne se souvient pas de la description précise de ses agresseurs (il n'est pas par exemple, capable d'identifier formellement des Templiers). Il est toutefois certain de s'être rendu invisible et d'avoir invoqué « Les Ministres implacables », normalement visibles uniquement en Vision Ka. Il ne souvient guère plus que d'avoir fui sans trop savoir comment il y est parvenu. Après avoir relaté ces faits, il fera part de son intention de disparaître un moment de la circulation.

De leur côté, les Templiers qui sont confrontés à leur premier échec depuis la mise en place de leur plan, décident de limiter leurs actions les plus visibles : ils se contentent de relever les « rapports des cobayes ». Toutefois si le groupe se sépare et notamment si un des PJs est isolé, ils tenteront de le « neutraliser »

## Éléments d'enquête.

### Le lieu de l'agression

Que ce soit sur les indications du Néphilim, s'ils l'ont sauvé ou par voie de presse (en épluchant la presse locale) on peut retrouver trace de l'agression. Celle-ci a eu lieu dans une ruelle isolée. Il reste peu d'indices matériels et l'orichalque présent au moment de l'agression empêche les sciences occultes donnant accès à une vision du passé ou révélant trop d'informations sur la nature des agresseurs. On trouvera principalement des douilles de gros calibres (qui correspondent aux blessures par balles observées sur le Satyre).

Un examen attentif révélera la présence d'un objet un peu particulier : une fiole, de la taille d'une mignonnette d'alcool, portant une étiquette représentant un pélican se perçant le flanc et abreuvant des oisillons du sang issu de sa blessure (c'est un symbole R+C utilisé à dessein par les Templiers).

### Les boutiques Rosicruciennes

Il est possible d'apprendre que quelques boutiques sur Strasbourg se revendiquent rosicruciennes. L'une d'entre elles et bien sûr celle où les « cobayes » croient s'approvisionner en Eau Miraculeuse mais comme il leur est demandé dans la brochure figurant dans leur colis de ne jamais aborder le sujet de vive voix et que le proprio ignore que son système de VPC a été détourné, la piste s'arrête là. A ceci près qu'il est possible, en prenant le temps d'observer un peu la clientèle des différentes boutiques, de remarquer que parmi les clients de celle qui nous intéresse un certain nombre ont l'air fatigué et les traits tirés (en effet certains abusent du passage en Vision Ka et le corps humain s'en accommode mal : céphalée, nausée, hypersensibilité à la lumière ...)

### L'impression d'être observé :

Le guide fourni par les Templiers dans les colis envoyés aux « cobayes » contient des indications sur les « Supérieurs Invisibles », sur les métamorphes et incite à les observer en Vision Ka (en termes choisis bien sûr). Il faut donc laisser planer pendant un certain temps sur les PJs une impression de filature. Dans un premier temps, on considérera que les « cobayes » rencontrés sont les plus prudents (observation de loin, téléobjectifs, jumelles). Tout au plus un reflet au loin, un bruit de déclic, etc., trahiront la présence d'un observateur au milieu de la foule.

### Les « Cobayes »

Par un biais ou par un autre les PJs devraient être capables d'entrer en contact avec un des cobayes. La méthode d'« interview » dépend du style des PJs mais au final quelques éléments vont se dégager :

- Les « cobayes » ont clairement accès à la vision Ka et de façon pleine et entière (la perspective de plusieurs mortels dotés de Vision Ka devrait faire frémir les PJs)
- S'ils interrogent plusieurs d'entre eux, ils pourront apprendre la méthode de distribution, ce qui les ramène à la boutique R+C.
- Un point important réside dans le fait que les PJs puissent se procurer une fiole d'eau miraculeuse (le plus simple est d'en subtiliser une à un des cobayes, en commander par le faux site de VPC est possible mais risque d'attirer les Templiers)

Le colis que reçoivent les cobayes contient peu d'informations exploitables : l'adresse e-mail et la boîte postale ne permettent pas de remonter jusqu'aux Templiers. Un PJ compétent en R+C et qui y prêterait attention pourrait remarquer que les mots employés dans le guide ne relèvent pas du tout des habitudes lexicales des R+C tout en cherchant à les imiter.

### L'Eau Miraculeuse

En vision Ka elle irradie de champs solaires. Cette présence solaire est directement liée aux origines Celtes du site où se dresse actuellement le Mont Sainte Odile. Les celtes avaient construit le Mur Païen (un édifice clos de 10 Km de long qui ceinture le mont) non seulement dans le but de délimiter un espace de défense mais aussi de consacrer une « enceinte » propice au culte solaire. C'est lors d'un rituel solaire que la source souterraine a acquis ces propriétés magiques.

### Convergence vers le Mont Sainte Odile

Si les PJs font analyser l'eau, ils apprendront que c'est une eau qui provient d'une source de Montagne (dans le Bas-Rhin).

Des recherches sur les Mythes et Légendes relatifs à la vue et des recoupements avec l'histoire régionale conduisent à l'histoire de Sainte Odile et à la fondation du couvent.

Une approche directe du couvent ne donnera pas grand-chose, Belteras vit dans la crainte des repré-sailles (il craint presque autant la Maison Dieu que son propre arcane du Bateleur). Il sera difficile de rencontrer la Mère Supérieure. Celle-ci n'hésitera pas à user de son statut pour prévenir les forces de l'ordre afin de faire surveiller les accès au couvent, a

fortiori si les PJs tentent de pénétrer et de forcer les choses. Il va leur faire falloir faire preuve de beaucoup de tact et découvrir par leurs propres moyens les dessous de l'histoire

L'histoire du couvent peut les y aider : tout va dépendre de ce que les PJs cherchent à apprendre

- Les archives régionales font un rapport très précis sur le processus administratif et politique qui a permis la réintégration du couvent à l'évêché en 1853 : si les PJs prennent le temps de les éplucher il apparaîtra que le Mont a été l'enjeu d'une véritable bataille (Belteras jugeait important que le couvent réintègre le giron de l'Eglise afin de pouvoir s'appuyer sur l'influence de celle-ci)

- L'occupation celte, le Mur Païen et la présence de culte Solaire sur le site sont des faits historiques connus

- Le Mont Sainte Odile est aussi connu pour une des ses abbesses les plus célèbres Herrade de Landsberg : son œuvre majeure l'Hortus Deliciarum ne peut qu'interpeller les PJs. Les quelques extraits trouvables en Bibliothèque ou sur le net, laissent entrevoir que ce livre est une mine d'informations, et pas forcément seulement profanes. Le seul problème c'est que l'original du manuscrit a été partiellement détruit en 1870.

- Les planches originales sont stockées en lieu sûr à la Bibliothèque Humaniste de Sélestat. Les voir supposera pas mal de négociation ou un cambriolage... (le dispositif de surveillance n'est pas colossal mais est bien réel : 2 vigiles, des caméras de surveillance et une alarme couplée à la police)

- Les planches originales contiennent des « codes » apparentés aux focus mais pas en relation directe avec les sciences occultes. Un examen approfondi (ce qui suppose donc d'avoir le temps de pratiquer un tel examen) permet de comprendre que ces « focus » sont les clés pour décoder un autre ouvrage, dont le nom et la nature ne sont pas précisés.

- Les textes relatifs à la période « Herrade de Landsberg » du couvent font état de son extrême avancée en matière de texte et d'enluminure. Des références au Codex Guta-Sintram se retrouvent à plusieurs reprises. Ce texte est célèbre pour sa valeur de chronique de l'époque et de témoignage sur les connaissances pratiques du XIIème siècle, mais aussi pour la relation entre le moine Sintram et la Chanoinesse Guta. Voir le Guta-Sintram original n'est pas plus aisé que pour les œuvres d'Herrade de Landsberg. Toutefois, il existe des fac-similés de grande qualité (accessible à un PJ fortuné). Il est important que les PJs comprennent à la lecture de ce Codex que Guta et Sintram étaient des Nephilims et la Fulgurance qui les unissaient.

## De l'action :

Si vous voulez que ça « secoue » un peu voici quelques pistes :

- Les Templiers ont installé un dispositif de surveillance tout aussi discret que prêt à intervenir efficacement s'ils le jugent nécessaire : ce dispositif est déployée dans un rayon de 5 Km autour du Mont Sainte Odile. Si les PJs sont « trop voyants », les Templiers n'hésiteront pas à tenter de mettre un terme à leur escapade vosgienne.

- Un groupe de Manteaux Noirs se relaie aussi pour assurer une surveillance au niveau de la boutique R+C. Ce peut être par ce biais que les Chevaliers du Bec de Corbin se rendent compte de l'intervention des PJs mais ce peut être aussi l'occasion, après une course-poursuite par exemple, de fournir un « informateur de choix » aux PJs. Ces informations, toutefois, sont limitées : seuls les hauts dignitaires du bec de Corbin connaissent tous les détails du plan. Les Manteaux Noirs savent ceci : l'eau provient d'une source unique dont le propriétaire fait l'objet d'un chantage (si vous le souhaitez vous pouvez évoquer un « otage »)

- La Maison Dieu est sur le pied de guerre : les disparitions de Nephilims l'inquiète et au moment que vous jugerez opportun, vous pourrez faire croiser le chemin des PJs à un Phalangiste (allez, un phénix pour faire original) : celui-ci a remonté la filière jusqu'à la boutique et croit dur comme fer à la piste R+C. Il s'apprête à faire une descente dans un immeuble abritant un cabinet de géo-radio-hydrothérapie qu'il soupçonne être le siège d'un collègue R+C. Cet immeuble est un fait un leurre mis au point par les R+C : il est équipé de moyens de sécurité plus que corrects et abrite en effet un groupe rosicrucien, qui ne sont que des pions manipulés (le seul vrai R+C, celui qui manipule le groupe n'est pas là). Devant l'échec de cette tentative, le Phalangiste se replie sur une autre possibilité : une expérience du Bateleur qui tourne mal. Faites comprendre aux PJs que la Maison Dieu est prête à tout pour que cessent les disparitions et la propagation de la vision Ka chez les humains et qu'elle se moque de savoir pourquoi et comment c'est arrivé.

## Et au final : que faire ?

Retrouver les racines de l'histoire ne devrait pas être trivial mais une fois que les PJs auront compris les motifs de Belteras, il faudra le convaincre de faire quelque chose. Approcher le couvent ne sera pas chose aisée et Belteras ne daignera écouter les PJs que si ceux-ci sont capables de comprendre ce que les templiers ont fait et s'ils font allusion à Anaethyl.

Les PJs à eux seuls n'ont pas les moyens de se frotter à la commanderie Templière. Prévenir la Maison Dieu c'est résoudre en partie le problème templier mais signé l'arrêt de mort de Belteras Les deux meilleurs options sont de retrouver Jerthael, ce qui peut se faire en contactant le responsable de la Papesse à

Strasbourg : Jerthael est la nouvelle hermétécaire de Berlin depuis la réunification : l'herméthèque a été installée sous les sous-sols de ce qui fut le Reichstag. Jerthael n'acceptera d'aider les PJs que si elle comprend que Belteras est dans une posture défavorable. Jerthael fera alors intervenir des « adoptés d'arcanes musclés » devant des services à la Papesse pour organiser la récupération de l'homuncule de Anaethyl. L'autre option est plus directe mais nécessitera de longs pourparlers avec Belteras : prévenir le Bateleur. Cela signifierai à coup sûr la déchéance de la salamandre au sein de son arcane et la récupération du Mont Sainte Odile par celle-ci mais lui permettrait de récupérer sa chère Anaethyl. Bien sur il est aussi possible que les PJs aient une meilleure idée .....

## Sorts et Invocations de Rethyl

### Magie

#### 1er cercle

<i>Percevoir :</i>	
<i>Œil du faucon guerrier</i>	(p 165)
<i>Sentir :</i>	
<i>Localisation de Plexus de Terre</i>	(p 165)
<i>Modifier :</i>	
<i>Rampe Arthurienne</i>	(p 166)

### Kabbale

#### 1er cercle

<i>Malkut :</i>	
<i>Armure de kabbale de Feu</i>	(p 175)
<i>Ashim d'adamante aux pieds de métal</i>	(p 176)
<i>Yesod :</i>	
<i>Celui qui luit dans les ténèbres</i>	(p 176)
<i>Les lumières des feux des forêts de Pharphar</i>	(p 176)
<i>Hod :</i>	
<i>L'esprit de la tour du Gibet</i>	(p 180)
<i>Les Tarshims souriants</i>	(p 179)
<i>Netzah :</i>	
<i>Sabathiel, apothicaire du palais des délices</i>	(p 180)
<i>La vierge qui garde la source de vie</i>	(p 180)
<i>Les esprits qui veillent dans les grottes de Pharphar</i>	(p 180)

#### 2ème cercle

<i>Tipheret :</i>	
<i>Ceux qui rampent et qui grignotent</i>	(p 184)
<i>Les esprits industriels</i>	(p 184)
<i>Geburah :</i>	
<i>Les serviteurs du palais des délices</i>	(p 186)

## Sorts et Invocations de Farghani

### Magie

#### 1er cercle

<i>Percevoir :</i>	
<i>Œil du faucon guerrier</i>	(p 165)
<i>Anticipation souveraine</i>	(p 165)
<i>Langue qui fourche</i>	(p 165)
<i>Sentir :</i>	
<i>Localisation de Plexus d'Eau</i>	(p 165)
<i>Localisation de Plexus d'Air</i>	(p 165)
<i>Lecture du Savoir</i>	(p 166)
<i>Modifier :</i>	
<i>Rampe Arthurienne</i>	(p 166)
<i>Adresse du juste</i>	(p 166)
<i>Mange plaie</i>	(p 166)

#### 2ème cercle

<i>Communiquer :</i>	
<i>Compréhension infuse</i>	(p 168)
<i>Transformer :</i>	
<i>Nuages étouffants</i>	(p 169)
<i>Métamorphose brumeuse</i>	(p 169)
<i>Déplacer :</i>	
<i>Élévation aérienne</i>	(p 169)
<i>Déplacement sous-marin (adaptation d'élévation aérienne)</i>	(p 169)
<i>Projection brutale</i>	(p 169)

### Kabbale

#### 1er cercle

<i>Malkut :</i>	
<i>Armure de kabbale d'Air</i>	(p 175)

## Sorts et Invocations de Ietherion

### Magie

#### 1er cercle

Percevoir :

Œil du faucon guerrier (p 165)

Anticipation souveraine (p 165)

Langue qui fourche (p 165)

Sentir :

Localisation de Plexus d'Eau (p 165)

Localisation de Plexus d'Air (p 165)

Lecture du Savoir (p 166)

Modifier :

Rampe Arthurienne (p 166)

Adresse du juste (p 166)

Mange plaie (p 166)

#### 2ème cercle

Communiquer :

Dialogue végétal (p 168)

Compréhension infuse (p 168)

Pureté du pentacle (p 168)

Transformer :

Nuages étouffants (p 169)

Métamorphose brumeuse (p 169)

Déplacer :

Déplacement chthonien (p 169)

### Kabbale

#### 1er cercle

Malkut :

Armure de kabbale d'Eau (p 175)

## Sorts, Formules et Invocations de Labério

### Magie

#### 1er cercle

Percevoir :

Anticipation souveraine (p 165)

Sentir :

Localisation de Plexus de Terre (p 165)

Modifier :

Rampe Arthurienne (p 166)

### Alchimie

#### 1er cercle

Poudres :

Poussière de rêve (p 195)

Poudre de crédulité (p 195)

Liqueurs :

Philtre de l'insaisissable (p 197)

Liquéfaction matérielle (p 197)

Vivace liqueur (p 197)

Ambres :

Cristaux de vigueur (p 199)

Ambre du végétal dissimulé (p 199)

Ambre de la luxuriance végétale (p 199)

#### 2ème cercle

Poudres :

La dévoreuse de lumière

Ambres :

Ame de la forêt (p 200)

Ambre carcéral (p 200)

### Kabbale

#### 1er cercle

Malkut :

Armure de kabbale de Terre (p 175)

## Talents de « Greg »

Eclair foudroyant (A) (p 251)

Marche sur l'eau (A) (p 251)

Perception Astrale (C) (p 251)

Substitution de Ka (A) (p 252)

Troublant effacement (A) (p 252)

Intelligence foudroyante (C) (p 252)