

L'Art de l'illusion. Il n'affecte que les sensations, jamais la matière elle-même. Ses maîtres apprennent à distinguer une chose de son apparence, et la plupart d'entre eux s'éloignent avec le temps de ce que les autres considèrent comme la réalité, s'intéressant de plus en plus aux couleurs et aux sons au détriment de ce qui les produit.

Bonus : pour éviter d'être trompé par les apparences.

## Imaginem (Im) "Image"

glantes.

Bonus : contre la chaleur, le froid et les lumières aveugnantes.

généralement passionnés mais changeants.

donne les avantages des deux. Les adeptes d'ignem sont en état intermédiaire entre la matière inerte et la créature lui



## Mentem (Me) "Esprit"

La pensée, l'esprit et les esprits. Cet Art permet ce qui, en magie, se rapproche le plus de la manipulation des âmes, jouant sur ce que les Mages appellent «l'âme physique» : la mémoire, les pensées et les émotions. Il peut également atteindre les «corps spirituels» des êtres immatériels comme les fantômes. Les spécialistes Mentem qui réfléchissent trop profondément aux implications de leur Art ne sont pas d'une compagnie agréable.

Bonus : contre la confusion et les faiblesses mentales.

## Terram (Te) "Terre"

Les solides, surtout la terre et la pierre. Les spécialistes de cet Art affectent les bases même du monde et disposent de sorts très puissants. La terre n'en résiste pas moins à leurs manipulations : tout comme la pierre est lourde et difficile à soulever, elle est inerte et difficile à transformer, fût-ce par la magie. Les thaumaturges Terram acquièrent au fil du temps calme et patience.

Bonus : contre les dégâts dus à la terre (avalanches, chutes, etc.).

## Virtum (Vi) "Pouvoir"

La magie et les démons. Tous les Arts reposent sur le pouvoir bien réel de la magie, mais celui-là fonctionne à un niveau supérieur : il manipule ce pouvoir lui-même, ce qui permet à ses utilisateurs de mieux contrôler leurs sorts. Il peut aussi affecter les démons, qui sont des créatures par essence magiques. Il est toutefois dangereux de traiter avec ces êtres, autant parce que c'est interdit par le code de l'Ordre qu'à cause du risque d'en être corrompu.

Bonus : aucun.

## LES LIMITES DE LA MAGIE

La magie est une force extrêmement puissante mais non omnipotente, qui obéit à certaines lois immuables.

Dans *Arts Magica*, elle doit en effet être compatible avec le paradigme médiéval de la physique aristotélicienne (la Terre étant considérée comme le centre de l'univers), et donc rester dans certaines limites, quelle que soit la puissance du sort et du Mage considérés.

La magie Hermétique ne peut :

- Atteindre la sphère lunaire et ce qui se trouve au-delà.
- Triompher du pouvoir du Très Haut ou des tromperies des puissances infernales, notamment :
- Modifier un miracle.
- Affecter le corps ou l'esprit de quelqu'un ayant reçu une sépulture chrétienne.
- Détecter les tromperies et illusions démoniaques, non plus que les motifs qu'elles dissimulent.

