



## Muto (Mu) "Je transforme"

L'Art de la transformation et de la transmutation. Pour les Mages qui s'y consacrent, le monde évolue et change constamment. Ils considèrent tous les états, tels «endormi», «jeune» ou même «mort», comme de simples étapes de ce processus ininterrompu que leur Art leur permet de diriger et de contrôler. Il est assez facile d'opérer des transformations lorsqu'il existe un lien puissant entre la forme originelle et celle qui en résulte, de métamorphoser une feuille en fruit par exemple, alors que faire d'une feuille (organique, flexible et végétale) une épée (inorganique, dure et minérale) est beaucoup plus malaisé.

## Perdo (Pe) "Je détruis"

Tout ce qui existe dans notre monde temporel, vivant ou non, a quelque chose en commun : un jour, il ne sera plus, et cette disparition est inévitable. Les Mages qui comprennent Perdo le savent et usent de leurs pouvoirs pour contrôler ce processus universel, manipulant ainsi le vieillissement, la maladie, le pourrissement, l'usure et la mort. L'étude intensive de cet Art les mène souvent à percevoir la décrépitude au travail dans tout ce qui les entoure.

## Rego (Re) "Je contrôle"

Cette Technique permet de déplacer les choses, de contrôler leurs mouvements et leur position, mais pas de les transformer. Elle joue donc sur un facteur extérieur (telle l'action) plutôt qu'intérieur (telle la forme), ce qui en fait un Art d'une grande souplesse. Un sort Rego capable de déplacer quelqu'un peut aussi bien servir à l'éloigner d'un danger qu'à l'envoyer s'écraser contre un mur. Ceux qui vouent leur vie à cette Technique finissent en général par être obsédés par le désir d'ordonner le monde qui les entoure, bien que l'ordre qu'ils cherchent à établir soit complètement incompréhensible pour autrui.

# FORMES

## Animal (An) "Animal"

Cet Art permet d'affecter tous les animaux, quels qu'ils soient, depuis le poisson de l'océan jusqu'à l'oiseau du ciel étoilé. Les Mages qui le pratiquent intensément y gagnent une bonne appréciation du pouvoir de la forme et de l'esprit animaux, et certains en viennent à préférer la compagnie des bêtes à celle des humains. Il n'en subsiste pas moins un gouffre infranchissable entre les premières et les seconds : les humains ont une âme.

Bonus : contre les poisons animaux ou autres capacités spéciales, tel le pouvoir hypnotique du cobra (mais pas contre les coups de griffes).

## Aquam (Aq) "Eau"

Affecte tous les liquides et donne accès à la puissance de la crue rugissante comme au calme de l'étang serein. L'étude de cet Art peut enseigner la flexibilité et la force.  
Bonus : contre la noyade et la déshydratation.

## Auram (Au) "Air"

L'air, les vents et le climat. Les spécialistes de cette Forme sont de cœur dans les cieux, parmi les tempêtes tourbillonnantes, les vents furieux, les brumes fraîches et les pluies bienfaisantes. Ce qui est lié à la terre leur paraît lent, pesant et statique. Cet Art est le seul qui permette réellement de voler.  
Bonus : contre les effets des conditions climatiques et la suffocation.

## Corporem (Co) "Corps"

Les corps humains et humanoïdes. Les Mages qui pratiquent intensément cet Art considèrent le corps humain comme ce qui existe de plus complexe et parfait dans le monde physique, une combinaison des éléments qui surpasse tous ses composants réunis. Qu'ils usent de leur Art pour soigner ou pour blesser, tous développent une véritable fascination pour cette délicate mécanique qu'est le corps humain.  
Bonus : contre les maladies.

## Herbam (He) "Plante"

Les plantes de toutes sortes, y compris les arbres et le bois mort. Les géants des forêts sont vieux et puissants, et leurs racines s'enfoncent dans les profondeurs secrètes de la terre. Les Mages Herbam apprécient à leur juste valeur les bienfaits que distribue le règne végétal : les fruits nourriciers, le bois solide, les herbes aux multiples vertus, et l'enseignement que peuvent apporter les arbres séculaires aux hommes assez patients pour les écouter. Nombre de ces magiciens développent avec le temps une certaine répugnance envers le feu.  
Bonus : contre les poisons végétaux.

## Ignem (Ig) "Feu"

Le feu, la chaleur et la lumière. Le feu est le plus «vivant» des quatre éléments : il bouge, dévore et grandit, tout comme un être vivant. Et, tout comme un être vivant, il peut être tué par les trois autres éléments : étouffé par la terre, éteint par l'eau, dispersé par le vent. Pourtant, son