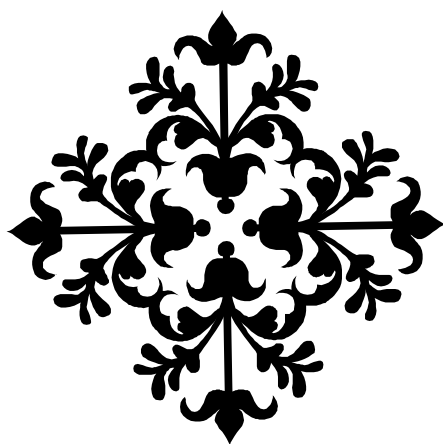


Version	0.1
Par	Miss Mopi
Contact	missmopi@free.fr

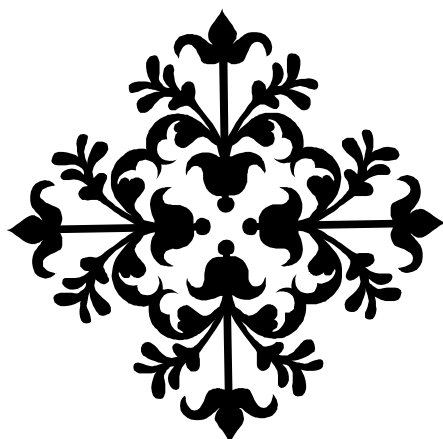
Les objets 'de magie'



Ceci est une aide de jeu pour **AGONE**, *le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires*, adaptation de l'œuvre de Mathieu GABORIT (**Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme**)
AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

SOMMAIRE

☞	INTRODUCTION.....	3
☞	CONDITIONS D'UTILISATIONS :.....	3
☞	L'EXISTANT.....	4
☞	L'ECLAT.....	4
☞	REFERENCES PRINCIPALES	4
☞	DESCRIPTION	4
☞	REGLES	4
☞	COMPETENCES	4
☞	EXEMPLES	4
☞	LES ŒUVRES D'ARTS MAGIQUES ET L'ECLAT	4
☞	LES ARTEFACTS	5
☞	REFERENCES PRINCIPALES	5
☞	DESCRIPTION	5
☞	CONTRADICTION	5
☞	EXEMPLES	5
☞	LA CYSE.....	5
☞	REFERENCES PRINCIPALES	5
☞	DESCRIPTION	5
☞	L'EMPRISE.....	6
☞	REFERENCES PRINCIPALES	6
☞	DESCRIPTION	6
☞	QUELQUES EXEMPLES DE SORTS	6
☞	L'ACCOUCHEMENT	6
☞	REFERENCES PRINCIPALES	6
☞	DESCRIPTION	6
☞	LES OBJETS VEGETAUX	6
☞	REFERENCES PRINCIPALES	6
☞	DESCRIPTION	6
☞	L'ARCHITECTURE ELEMENTAIRE.....	7
☞	REFERENCES PRINCIPALES	7
☞	DESCRIPTION	7
☞	L'ART SOMBRE DE L'ARCHITECTURE ESOTERIQUE.....	7
☞	REFERENCES PRINCIPALES	7
☞	DESCRIPTION	7
☞	LE PESTEMETAL	7
☞	REFERENCES PRINCIPALES	7
☞	DESCRIPTION	7
☞	LA TENEBRE.....	7
☞	REFERENCES PRINCIPALES	7
☞	DESCRIPTION	7
☞	AJOUTS ET REFLEXIONS DIVERSES.....	8
☞	L'ECLAT.....	8
☞	INFLUENCE DE L'ECLAT	8
☞	REUTILISATION DE L'ECLAT.....	8



Introduction

Cette aide de jeu a pour but de faire le tour des influences que peut subir la matière inanimée. Pouvoirs saisonins ou liés à la Flamme, Emprise, Eclat, Ténèbre, etc....., peuvent transformer objets et bâtiments et en faire ce que l'on pourrait appeler des objets magiques ou encore 'de magie'.

Les différentes influences sont :

- *L'enchantement de l'Eclat*
- *La création d'Artefact*
- *La Cyse*
- *L'Emprise*
- *L'Accouchement (uniquement pour les fées noires)*
- *Les objets végétaux (uniquement pour les lutins)*
- *L'architecture élémentaire (Aide de jeu officielle, uniquement pour les nains)*
- *L'Art sombre (uniquement pour les nains)*
- *Le Pestemétal (uniquement pour les nains noirs)*
- *La Ténèbre*

Cette aide n'est pas fermée, toute contribution est la bienvenue.

🔗 Conditions d'utilisations :

- 🔗 Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans en référer à l'auteur.
- 🔗 Vous pouvez distribuer l'**intégralité** de ce document à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.



∞ L'existant

∞ L'Eclat

∞ Références principales

- *AGONE* (p. 204)
- *Art de la Magie* (p. 37)

∞ Description

L'Eclat est la solidification de la Magie au moment de l'Eclipse. Métal de couleur cuivrée, parfois rainuré d'or, il est en 'quantité' finie. Il est apparu au moment de l'Eclipse dans des objets et des bâtiments datant de la Flamboyance. Tous n'en sont pas porteurs, mais ceux qui ne le sont pas auront disparu avec le temps (Voir *AGONE*, p.204 '*Vestiges et Reliques*'). On peut cependant le trouver ailleurs, dans la nature, dans le squelette des Danseurs (Voir *Art de la Magie* p.37 '*Les Traces d'Eclats*').

L'Eclat permet d'accorder des pouvoirs à la structure ou objet qui en est pourvu (sans compter les bonus pour les Arts Magiques voir *AGONE* p.233 '*Modificateurs au potentiel d'Arts Magiques*' et la fin de ce document...), mais cependant il est transporteur d'émotions qui peuvent influencer les personnes qui sont à sa portée (voir *AGONE* p.205, '*Nature*' et '*Pouvoirs*'). De plus une personne en contact avec l'Eclat risque de développer une accoutumance qui l'empêchera de se séparer de la source... Heureusement pour les Inspirés, on ne peut développer une accoutumance qu'avec une seule source d'Eclat (voir *Art de la Magie* p.38, '*L'accoutumance émotionnelle*', et p.114 '*L'Accoutumance à l'Eclat*').

Il est possible de réutiliser l'Eclat pour l'intégrer dans un objet ou une structure :

- L'architecture ésotérique l'utilise (voir *Art de la Magie* p.31, '*Les trois pratiques modernes*')
- Un groupe fermé sait aujourd'hui récupérer l'Eclat et l'intégrer dans un objet. Ils sont appelés les Alchimistes et il faut en passer par eux pour apprendre cet artisanat (voir *Art de la Magie* p.38, '*Les Alchimistes*')
- Les Tableaux Mondes et les Ergastules utilisent l'Eclat pour pouvoir activer leur pouvoir (voir *AGONE* p.204 '*Ergastule*', et *Art de la Magie* p.37 '*Les Traces d'Eclats*').

Cependant, il est difficile de récupérer l'Eclat et encore plus difficile de le réutiliser... (voir *AGONE* p.205, '*Nature*').

∞ Règles

Les règles existantes et régissant l'Eclat :

- Les Emotions, les pouvoirs de l'Eclat en fonction de sa richesse (Voir *AGONE* p.204 et plus)
- La perception de l'Eclat par les Ternes et les Inspirés (Voir *AGONE* p.206)
- Les Danseurs et l'Eclat (Voir *AGONE* p.205, '*Les émotions et le Danseur*')
- L'Accoutumance à l'Eclat (Voir *Art de la Magie* p.38)
- L'extraction de l'Eclat (Voir *Art de la Magie* p.38)

Il manque cependant des règles précises quant à la réutilisation de l'Eclat, à son intégration qui est dite dangereuse et uniquement possible à la chaleur d'un feu magique ou de la Flamme d'un Inspiré.

∞ Compétences

La compétence '*Harmonie*' est primordiale quant on veut frayer avec l'Eclat, car il est la base de la perception de l'Eclat, de son extraction, et de la résistance à l'accoutumance.

∞ Exemples

Exemples de Reliques et de Vestiges : Les bâtiments de la Flamboyance, tout objet datant de cette époque, des objets auxquels on aurait intégré l'Eclat... (Les tours de Lorgol en sont un bon exemple : Tour dont les pièces se réagencent, dont la porte n'est visible que si l'on est invité par le maître de maison, etc.... Les objets quant à eux peuvent être porteurs de pouvoirs : Epée donnant des bonus au combat, médaillon donnant des bonus dans les interactions sociales, etc....)

∞ Les Œuvres d'Arts Magiques et l'Eclat

Il existe au moins deux Œuvres liées à l'Eclat. Il s'agit de deux Œuvres de Cyse présentes dans l'*Art de la Magie* (p.126 et p.127) *Perception des Enchantements* (p.127) permet de percevoir si un objet est sous l'effet de la Magie. En fonction de la Marge de Qualité choisie, il permet de savoir si cela provient de l'Eclat ou d'une autre source, ce qu'il est capable de faire, voire tout savoir ce qu'il y a à savoir sur l'objet en question.

Enchantement de l'Eclat (p.126) permet d'invoquer de l'Eclat pour alimenter une Œuvre de Cyse afin de la faire durer plus longtemps.



❧ Les Artefacts

❧ Références principales

- *Art de la Magie* p.39

❧ Description

Les Artefacts sont des objets de Magie qui ne peuvent être créés et utilisés que par des Inspirés.

Les Artefacts représentent la concrétisation du rêve d'un Harmoniste. Il peut posséder des pouvoirs, gigantesques ou petits, permanents ou déclenchés, etc....

Seul un Inspiré peut utiliser un Artefact après s'être harmoniser avec lui à l'aide de l'écrin d'un animal enchanté, ou suite à une quête. De même seul un Inspiré peut créer un Artefact.

Pour créer un tel objet, l'Inspiré commencera par le rêver, par l'imaginer. Il faudra ensuite réaliser l'objet 'profane' qui accueillera les pouvoirs que l'Inspiré aura rêver, puis 'réveiller', harmoniser les pouvoirs de l'objet.

Il est possible de confier la réalisation d'un Artefact à un Harmoniste... La raison principale étant le temps nécessaire à la réalisation d'un tel Artefact (de plusieurs mois à plusieurs années). La Cyse et l'Harmonie étant des compétences primordiales dans la réalisation d'un tel objet, cela peut être une autre raison pour déléguer la réalisation... Cependant ces deux compétences sont également importantes dans la 'conception rêvée' de l'objet, et un Inspiré désirant se faire réaliser un Artefact dont il a envie ne pourra pas se passer de ces compétences même à bas niveau...

❧ Contradiction

Il est dit dans la description des Artefacts ne possèdent pas d'Eclat, et n'en n'ont pas besoin pour fonctionner (voir **Art de la Magie** p.39, l'introduction au chapitre). Cependant, il est dit aussi deux fois dans l'**Art de la Magie** que la création d'Artefact nécessite de l'Eclat (voir p.24, '*La Cyse*' où la création des Artefacts est décrit comme l'Art Ancien de la Cyse et consiste à manipuler l'Eclat, et p.41, '*le Choix des Matériaux*', où il est dit qu'il faut « ensuite créer la substance choisie, en tissant, soufflant, taillant ou fondant de manière à entremêler l'Éclat dans la structure même de l'objet. »)

Il a été décidé, ici, de partir du principe que les Artefacts ne nécessiteraient pas d'Eclat, décision renforcée par deux points :

- si la création d'Artefact est un Art Ancien de la Cyse, il existait bien avant l'Eclat,
- les règles ne prennent aucunement en compte l'Eclat.

❧ Exemples

Exemples d'Artefact : Une armure animée capable de protéger son porteur, un miroir capable de détecter les intrus, des bottes permettant de marcher sur l'eau, une bague pouvant changer l'apparence de son porteur... (Exemples de l'**Art de la Magie**)



❧ La Cyse

❧ Références principales

- *AGONE*, p.212 '*La Cyse*' (description) p.233 '*Les Arts Magiques*' (les règles)
- *Art de la Magie*, p.24 '*La Cyse*'
- *Art de la Magie*, p.124 '*La Cyse*'

❧ Description

Il ne s'agit pas ici de résumer la Cyse, mais de voir ce qu'elle apporte du point de vue des objets 'de magie'... La liste des Œuvres serait trop longue et inutile...

Au premier abord la Cyse permet d'enchanter temporairement les objets... Le point important c'est ce '*temporairement*' qui peut être contrôlé par le sort *Enchantement de l'Eclat* décrit p.126 de l'**Art de la Magie**. Ce sort peut permettre à un objet de devenir une « Relique », un objet contenant de l'Eclat, cet Eclat faisant vivre le sort de Cyse effectué auparavant sur un objet.

Ainsi une hache pourra-t-elle peut-être être éternellement aiguisée, une statue éternellement animée, etc....



❧ L'Emprise

❧ Références principales

- *AGONE*, p. 219 'L'Emprise'
- *Art de la Magie*, p.81 'Le cahier des Mages'

❧ Description

L'Emprise permet de faire quelques modifications mineures de certains objets. Cependant c'est très loin d'être courant, et s'apparente plus à de la magie d'illusion qu'à de l'enchantement.

Ce sont des sorts qui ne permettent pas de créer réellement d'objets 'de magie', surtout compte-tenu de la fugacité de leur existence, et de la précarité auquel certains sont soumis...

❧ Quelques exemples de Sorts

Mille écharde (*Art de la Magie* p.85) : Jorniste ; couvre un objet en bois d'écharde.

Pacotille (*Art de la Magie* p.92) : Eclipsiste ; donne l'illusion d'un défaut sur un objet.



❧ L'Accouchement

❧ Références principales

- *Le Codex des fées noires*, p.20 'L'Accouchement'

❧ Description

L'Accouchement est la révélation par une fée noire de l'Âme d'un objet qui s'anime alors d'une vie propre. L'Âme n'est pas un objet magique en tant que tel, mais bel et bien un être à part entière. On peut aisément imaginer que ce pouvoir réservé aux fées noires ait fasciné les Inspirés de tous temps...

C'est pourquoi il est possible d'animer des objets par d'autres moyens, cependant ceux-ci ne seront pas des êtres à part entière, et auront beaucoup moins de profondeur qu'une Âme accouchée :

- **La création d'Artefact** : Il est possible de faire un Artefact qui serait une statue animée. Cependant, les Artefacts répondants à des conditions précises, on peut plutôt les comparer à des automates (voir *Art de la Magie*, p.41 'Le Choix des Matériaux', la partie sur la pierre).
- **La Cyse** : l'Œuvre 'Animer une statue' (voir *Art de la Magie* p.128) permet de donner la vie à une statue. Cependant, la statue n'est capable que d'une seule chose : protéger l'Harmoniste. De plus sa durée de vie est vraiment infime, puisqu'elle est d'une durée d'une minute. Bien entendu il est possible de la faire vivre plus longtemps en utilisant les Marges de Qualités, ou en faisant appel à l'Œuvre 'Enchantement de l'Eclat' (voir *la Cyse* ci-dessus).
- **Le Pestemétal** : Le Pestemétal est un issu d'un art perfide permettant d'emprisonner l'âme d'une personne dans du métal. (voir ci-dessous et *Art de la Magie* p.77)



❧ Les objets végétaux

❧ Références principales

- *Le Codex des lutins*, p.18

❧ Description

Les lutins sont capables de faire pousser des végétaux de manière particulière leur permettant de créer des objets végétaux (armes, armures, vêtements, flèches). Ces objets restent végétaux et peuvent en avoir certaines particularités (les épines, les lianes, ...). Cela nécessite une bonne compétence en Herboristerie. (voir le *Codex des Lutins*, p.18 'Jardinage' et 'Armes et Armures végétales')

La plus grande Merveille que sont capables de réaliser les lutins sont les navires végétaux (voir le *Codex des lutins*, p.18 'Le Jardinage' et p.19 'Les Navires Végétaux').



❧ L'Architecture élémentaire

❧ Références principales

Aide de jeu écrite par Keorn, disponible sur <http://www.arbredevie.fr.st/>

❧ Description

L'Architecture élémentaire est une magie naine qui leur permet de façonner les éléments : les transformer, les créer, etc.... Il est possible de donner une forme à un élément (créer une hache d'eau... Pas très utile je vous l'accorde !), de transformer un élément en un autre. Ces sorts sont temporaires, mais il est possible de rendre leur effet définitif grâce à un autre sort nécessitant de l'Eclat.

L'aide de jeu propose une origine de l'architecture élémentaire, ainsi que des règles.



❧ L'Art sombre de l'Architecture ésotérique

❧ Références principales

- *Art de la Magie, p. 32 'L'Art sombre'*

❧ Description

L'Art sombre mêle Démons et architecture afin que ceux-ci puissent profiter l'un de l'autre... D'un côté, l'architecture peut projeter des ombres facilitant l'Invocation, de l'autre un Démon mêlé à l'architecture permet de recréer des effets que les nains n'arrivent plus à réaliser depuis l'Eclipse.

Il n'y a pas de règles régissant l'Art Sombre.



❧ Le Pestemétal

❧ Références principales

- *Art de la Magie, p.77*

❧ Description

Le Pestemétal est un pouvoir qui fut donné par le Masque aux Nains noirs qui lui étaient acquis. Le Pestemétal agit comme une maladie transformant les êtres vivants en métal tout en conservant leur âme. Le métal est ensuite transformé par les nains noirs en objets possédant des pouvoirs. Attention cependant toute personne utilisant un objet fait en Pestemétal s'expose à la Corruption.



❧ La Ténèbre

❧ Références principales

- *Art de la Magie, p.70 'Poltergeist'*
- *Art de la Conjuración, p.120 'Les objets maudits'*

❧ Description

La Ténèbre peut, elle aussi, affecter les objets.

a) Poltergeist

Tout d'abord la peur peut générer de la Ténèbre qui contamine des objets, donnant naissance à des Poltergeists, des Démons dit de 'Hantise'. (voir *Art de la Magie* p.70). Les Poltergeists animent les objets de manière effroyable répandant ainsi la Ténèbre autour d'eux.

b) Objets maudits

Ensuite il est possible de contaminer les objets volontairement avec la Ténèbre ce qui leur permet de posséder ensuite des pouvoirs issus des Démons. De tels objets sont des sujets d'étude pour les conjurateurs (voir **L'Art de la Conjuración** p.120).



∞ Ajouts et réflexions diverses

∞ L'Eclat

∞ Influence de l'Eclat

Il est dit que les lieux riches en Eclat apportent un bonus de **+Richesse**. Il est logique de penser que les objets riches en Eclat peuvent eux aussi influencer leur possesseur, logique renforcée par l'encart 'L'accoutumance à l'Eclat' (p.114 de **L'Art de la Magie**) qui parle de musiciens ne pouvant plus se passer de leur instrument dans lequel ils ont intégré de l'Eclat pour bénéficier de son influence...

Cependant il reste le problème des Danseurs qui sont de Richesse 5. Influencent-ils les Arts Magiques ? Compte-tenu que l'Eclat présent dans les Danseurs est ce qui leur permet de générer les Etincelles à l'origine de l'Emprise, on peut considérer que non. Car d'un point de vue jeu pur et simple, comment gérer un Mage Harmoniste ayant un bonus de +5 continuellement ?

Une autre question se pose : que se passe-t-il si un Harmoniste est en présence de plusieurs sources d'Eclat ? Influencent-ils tous l'Harmoniste ? On peut considérer que seul le plus puissant d'entre eux l'influence (et donc lui attribue des bonus), et que certaines émotions peuvent s'annuler entre elles.

∞ Réutilisation de l'Eclat

On ne sait pas ce qui se passe lorsqu'une personne désire réutiliser de l'Eclat. Quels sont les réels risques qu'il prend ?

On peut imaginer qu'un Inspiré puisse réutiliser un objet contenant de l'Eclat (transformer une dague en épée par exemple en fondant la lame et en rajoutant du métal pour refaire une lame plus grande).

Il faut aussi considérer la possibilité d'intégrer de l'Eclat extrait par les Alchimistes pour créer une arme nouvelle.

On peut alors se demander quels sont les pouvoirs et les Emotions qui vont être liés à l'Eclat... Pour la première réutilisation, c'est simple : l'Eclat conserve les Emotions et les pouvoirs de sa forme première...

Pour la deuxième, soit il conserve ceux qu'il possédait avant d'être extrait, soit il sera influencé au moment de sa mise en forme.

∞ Œuvre 'Enchantement de l'Eclat'

Il s'agit d'invoquer de l'Eclat pour permettre à une œuvre de Cyse de durer plus longtemps. Diverses questions peuvent être posées : D'où vient l'Eclat ?

Apporte-t-il des Emotions ? Si oui lesquelles ?

Apporte-t-il des pouvoirs supplémentaires liés à la nature magique de l'Eclat ?

Si l'Œuvre enrichie par l'Eclat ne devient pas éternelle que devient l'Eclat lorsque l'effet a cessé ? Reste-t-il ? Retourne-t-il d'où il venait ?

C'est à chaque EG de juger...

