

La Magie du Glyphe – version 2.0

Ce texte reprend les règles du livre de base et y ajoute des éléments proposés sur le blog, tout en procédant à quelques corrections.

Principes et règles

La magie du Glyphe permet deux types d'enchantelements : permanents et par activation. Un enchantement permanent altère définitivement l'objet (ou l'être) sur lequel il est glyphé. À l'inverse, les enchantements par activation, plus aisés à réaliser, ne se déclenchent que sur demande ou dans des circonstances précises.

La plupart du temps, la seule manière d'empêcher un Glyphe de s'activer ou d'interrompre cette activité est de l'altérer ou le détruire. Les méthodes à employer ne sont bien évidemment pas les mêmes selon qu'on a affaire à un Glyphe peint, tatoué ou gravé sur du papier, de la peau ou du métal. De même, selon son support, un Glyphe ne pourra pas être altéré ou ne se dégradera pas dans le temps de la même manière.

Cependant, les Glyphes de Matrice de Sort qui activent des sortilèges de type quarte/des saisons peuvent voir ces derniers neutralisés par un sortilège d'Annulation. Dans ce cas, c'est le sortilège activé par le Glyphe et non celui-ci qui est rendu inopérant.

Normalement, l'enchantelement d'un objet avec un Glyphe précis est une opération unique et définitive.

Il n'est pas possible de cumuler plusieurs effets d'un même Degré si leur nature est identique (par exemple, plusieurs bonus de +1 aux dégâts). Cependant, on peut Glypher plusieurs effets distincts d'un même Degré ou de Degrés différents sur un même objet (une arme peut ainsi se voir conférer un bonus aux dommages ainsi qu'aux jets de compétence permettant de s'en servir...). Lorsque l'on réalise plusieurs enchantements de Glyphe sur un même objet, chacun demande un jet de compétence séparé, majoré de 1 point par autre effet déjà installé avec succès. L'ordre dans lequel on place chaque effet sur un objet doit donc être choisi avec soin pour réduire autant que possible l'impact de cette majoration sur les jets suivants.

Il est possible d'interrompre une procédure de glyphage pour la reprendre ensuite. Cela s'avère indispensable pour les Glyphes les plus délicats à réaliser, en particulier ceux qui ont un effet permanent. Cependant, un glypheur ne peut pas cesser son travail pour qu'une autre personne le termine à sa place. Il doit mener la procédure à terme lui-même.

Les Compétences de Glyphe

- Glyphe - Calligraphie : écrire ou peindre un Glyphe sur du papier, du tissu
 - Glyphe - Gravure : inscrire un Glyphe à même un matériau inerte. Il s'agit généralement de bois, de pierre ou de métal
 - Glyphe - Tatouage : inscrire le Glyphe dans la chair vivante ou morte.
- Toutes les compétences de Glyphe font appel à la caractéristique Acuité.

Occulti du Glyphe

Ils sont décrits en termes d'effets génériques dans la suite de ce chapitre, mais fonctionnent en rapport avec les compétences. Par exemple, si un PJ apprend l'Occultus Amélioration de Dommages avec la compétence Gravure, il ne peut s'en servir avec les compétences Calligraphie ou Tatouages, à moins d'apprendre ses équivalents pour ces deux compétences.

Procédure d'enchantement

Elle commence toujours par la dépense d'un point d'Essence et dure 10 minutes par point de Difficulté de l'opération (pour les Glyphes permanents, cette durée est d'une heure par point de Difficulté, voire davantage).

Effets des Glyphes

Ils sont regroupés en trois grandes catégories : Amélioration, Interdiction, Faculté.

Effets d'Amélioration

Ils permettent de renforcer les capacités ordinaires d'un objet, en le rendant par exemple plus performant, plus pratique à utiliser ou plus résistant. Un Glyphe d'amélioration peut avoir un effet permanent, ou n'agir que quand on l'active. Il existe trois Occulti liés aux effets d'amélioration.

- Amélioration des Dommages : accroît la puissance, le tranchant ou la force de pénétration d'une arme.
- Amélioration de Protection : confère à un vêtement ou une armure une résistance accrue aux dommages.
- Amélioration de Compétence : une compétence précise, généralement liée à la nature de l'objet enchanté, bénéficie d'un bonus. Le glypheur choisit la compétence concernée au moment de l'enchantement.

NB : les glypheurs qui pratiquent le tatouage sont en mesure de conférer certaines améliorations à une personne vivante au lieu d'un objet.

Degrés de puissance des Effets d'Amélioration.

• Degré Simple

- Dommages : +1 aux dégâts d'une arme ou aux attaques à mains nues
- Protection : 2 points de Protection sur une armure ou des vêtements.
- Compétence : +1 aux jets de la compétence choisie.

• Degré Avancé

- Dommages : +2 aux dégâts
- Protection : 3 points sur vêtements et armures, 1 point sur la chair d'un être vivant.
- Compétence : +2 aux jets de la compétence choisie.

• Degré Supérieur

- Dommages : +3 aux dégâts
- Protection : 4 points sur vêtements et armures, 2 point sur la chair.
- Compétence : +3 aux jets de la compétence choisie.

Effets d'Interdiction

Ces inscriptions ont pour fonction d'empêcher le passage de certaines entités. Plus la catégorie d'êtres affectée par le Glyphe est étendue, plus il est délicat à réaliser, ce qui se traduit par un ajustement à sa difficulté. Un Glyphe d'interdiction se présente sous la forme d'inscriptions qui entourent une zone ou un objet. Les cibles concernées par l'interdiction ne peuvent directement ou indirectement effacer, détruire ou altérer le Glyphe et sont donc totalement incapables de pénétrer dans la zone sans subir ses effets. L'interdiction se manifeste sous la forme d'une sensation douloureuse et potentiellement mortelle, qui persiste aussi longtemps que l'entité affectée reste dans la zone d'effet du Glyph. Cette sensation se traduit par un jet de 1D de dommages au moment où l'on pénètre dans l'aire d'effet du

Glyphe et de nouveaux dommages à intervalle réguliers par la suite. Les armures ou protections magiques ne peuvent normalement réduire les dommages d'un Effet d'Interdiction.

- Degré Simple : 1D de dommages par heure d'exposition
- Degré Avancé : 1D de dommages par minute d'exposition
- Degré Supérieur : 1D de dommages par tour d'exposition

Cibles concernées :

- une personne ou entité précise : pas de majoration à la difficulté
- une classe d'entité (animal, humain, esprit, séraphin, mort-vivant...) : +2
- une caractéristique physique (sexe, couleur de cheveux, espèce) : +4
- toute créature ne donnant pas preuve de son accréditation (mot de passe, signe spécial ou blason spécifique par exemples) : +5
- tous les êtres vivants à part le créateur du Glyphe : +8

Aire d'effet des Glyphes d'Interdiction.

Chaque catégorie d'Aire d'effet est un Occultus à part entière.

- Objet interdit : le Glyphe ne fait effet qu'en cas de contact physique direct ou indirect (par le biais d'un bâton par exemple) avec l'objet protégé. C'est le seul type d'Interdiction qui ne soit pas fixe, puisqu'elle se déplace avec l'objet glyphé.
- Accès interdit : on peut tracer sur l'embrasure d'une porte ou le pourtour d'un couloir une ligne de Glyphe qui ne peut être franchie sans être déclenchée. À chaque fois qu'un intrus traverse cette limite, il subit les dégâts du Glyphe. L'issue ou le passage ainsi interdit peut faire jusqu'à 2 mètres en hauteur et largeur, chaque mètre supplémentaire majorant la difficulté de +5 points.
- Zone interdite : on peut tracer sur le sol un Glyphe délimitant un périmètre d'un mètre de diamètre, chaque mètre supplémentaire majorant la difficulté de +5 points. L'interdiction s'étend aussi bien en hauteur qu'en profondeur et forme donc une zone sphérique.

Dommages accrus.

On peut majorer de 1D les dommages infligés par l'Interdiction. Cette majoration impose un ajustement de +3 à la Difficulté de l'enchantement si elle ne concerne que le jet initial de contact avec l'Effet d'Interdiction, ou de +6 si elle affecte également les dommages infligés par une exposition prolongée.

Effets de Faculté

Le Glyphe confère à l'objet ou la créature auquel il est lié une faculté normalement sans rapport avec sa nature propre

Chaque Faculté est considérée comme un Occultus. Cependant, ils correspondent souvent à des Degrés de Puissance spécifiques. En voici quelques exemples :

- *Degré Simple* :

Interruption : ce glyphe fonctionne en tandem avec un Effet permanent, et il provoque son interruption lorsqu'on prononce le mot de commande approprié. Un autre mot de commande arrête l'interruption et permet à l'Effet permanent lié d'être à nouveau actif.

Lien mutuel : ce glyphe est en fait posé sur plusieurs objets/personnes et son créateur lui donne un motif spécifique. Lorsque deux glyphes de Lien ayant le même motif se trouvent à moins de 200 mètres l'un de l'autre, ils se mettent à clignoter en produisant un bref carillon.

La fréquence de ce signal augmente au fur et à mesure que les deux glyphes se rapprochent l'un de l'autre jusqu'à devenir continu lorsqu'ils sont à moins d'un mètre l'un de l'autre.

Lumière : la cible dégage une lueur de couleur précise, sans chaleur. Cette lumière produit un éclairage comparable à celui d'une torche.

Lustrage : quand elle est activée, cette faculté nettoie instantanément l'objet ou la créature concernée. Les salissures, tâches ou marques de rouille sont effacées sans problème, tant qu'elles demeurent superficielles et n'altèrent pas en profondeur la structure de la cible.

Marquage : le Glyphe n'a d'autre propriété que de dégager des émanations magiques spécifiques et aisément reconnaissables. Toute personne ayant vu le Glyphe et possédant la capacité Sens Magique peut alors suivre aisément à la trace l'objet ou la créature porteuse du Glyphe, en ayant une sensation de la direction et de la distance approximative qui les séparent. Le Marquage est perceptible jusqu'à Acuité x 10 km par celui qui tente de le localiser. Cependant, les émanations magiques du Marquage sont également faciles à repérer par ceux qui ignorent sa présence lorsqu'on se trouve à proximité immédiate (valeur de l'Acuité en mètres). Un jet de Sens Magique de Difficulté 22 (ou 16 si l'on tente spécifiquement de détecter la présence d'un Marquage) permet de découvrir sa présence.

Réparation : cet Effet permet de remédier instantanément aux accrocs, trous et autres dégradations mineures frappant l'objet glyphé. Il ne permet pas de recoller un objet brisé en plusieurs morceaux ou déchirés en deux, mais une lame ébréchée, un manteau troué, un gobelet fissuré ou une manche de tunique déchirée seront automatiquement rendus à leur état d'origine.

Verrouillage : cet effet ne fonctionne que sur des objets inanimés porteurs d'autres Glyphes. Un Verrouillage permet de restreindre l'activation d'un Effet de Faculté à certaines personnes. Il doit toujours être installé comme Permanent. Chaque Verrou bloque l'accès à un seul Effet de Faculté de l'objet concerné. Pour pouvoir activer l'Effet verrouillé, il faudra prononcer un mot de commande spécial, ou porter sur soi un signe de reconnaissance spécifique. Il peut s'agir par exemple d'arborer le blason d'une maison patricienne (peu importe sous quelle forme), ou de détenir un objet particulier, voire unique. Si l'on glyphe plusieurs Verrous sur un même objet, on peut les lier à une même condition d'accès. Ainsi, un mot de commande unique ou la possession d'un objet-clef peut permettre de désactiver plusieurs verrous simultanément. Il est impossible de briser un Effet de Verrouillage sans détruire en même temps l'Effet de Faculté dont il restreint l'accès.

- Degré Avancé :

Caméléon : cette faculté ne peut pas être glyphée sur un être vivant. La teinte de l'objet glyphé va automatiquement s'adapter à l'environnement proche de manière à s'y fondre plus aisément. Les jets d'Observation, Recherche ou Vigilance concernant la cible verront leur Difficulté augmenter de 2 points. Si l'objet est suffisamment ample pour recouvrir une personne, elle bénéficiera d'un bonus de +2 à ses jets de Dissimulation.

Foudre : cette faculté ne peut concerner que les armes. Des éclairs et étincelles courent sur la surface de l'objet affecté. L'arme inflige automatiquement 2 points de dégâts supplémentaires par électrocution. Les adversaires trempés ou partiellement immergés reçoivent deux points de dommages en plus.

Givre : cette faculté ne peut concerner que les armes. L'arme affectée est couverte d'une fine couche de givre et inflige automatiquement 2 points de dégâts supplémentaires de froid. L'arme peut provoquer la congélation progressive d'un liquide, en fonction de sa taille, du volume de liquide concerné, de la température ambiante et de la durée d'immersion.

Flammes : cette faculté ne peut concerner un être vivant. L'objet affecté peut s'enflammer sans être détruit. S'il s'agit d'une arme, elle inflige automatiquement 2 points de dégâts supplémentaires par brûlure sur toute cible que l'arme parvient à toucher.

Légèreté : le poids de l'être vivant ou de l'objet glyphé est réduit de moitié tant que cet Effet est actif.

Piège éolien : inscrire ces Glyphes sur une voile permet d'y concentrer les courants d'air de manière accrue, ce qui rend la navigation à voile sensiblement plus rapide (de 10 à 60% selon la puissance des vents ainsi concentrés). Cependant, l'usure des voiles enchantées est également bien plus rapide et il est donc nécessaire de les remplacer régulièrement.

Putréfaction: ne peut concerner que les armes et n'agit que sur les êtres vivants. La Putréfaction prend effet lorsque les dégâts infligés par l'arme sur une attaque réussie amènent la cible à franchir un Seuil de Vitalité. La cible doit alors effectuer un jet de Constitution contre une Virulence de 10 sous peine d'être victime d'une forme magique de la Gangrène du Chirurgicalien (Imperium p.227). Cette infection obéit aux règles de la Gangrène si ce n'est que sa Virulence est de 10 et sa Latence réduite à une heure.

- Degré Supérieur :

Régénération : la créature affectée, ou qui détient l'objet ayant reçu ce Glyphe, récupère automatiquement un point de Vitalité par heure, tant que le Glyphe est actif. Une créature morte ne peut plus bénéficier de cet effet.

Matrice de sort : permet d'emmagasiner un sortilège quarte/de la voie des saisons dans un objet inanimé, en l'attente d'un déclenchement ultérieur. Le glypheur doit créer la Matrice et lancer le sortilège dans la foulée, en déterminant son Degré de puissance et en ajoutant une condition d'activation. Le plus souvent, il s'agit d'un mot de commande spécifique. La Matrice est permanente mais le sortilège stocké disparaît définitivement lorsqu'il est lancé. On peut cependant recharger la Matrice en y plaçant à nouveau le même sortilège, avec le même degré de puissance et la même condition d'activation. Un objet peut accueillir plusieurs Matrices, chacune stockant un sortilège choisi par le glypheur lors de sa réalisation. Il est impossible d'activer plus d'une Matrice par tour, quelle que soit la condition d'activation spécifiée. Par exemple, un même mot de commande ne peut pas activer simultanément deux Matrices.

Pôle de Téléportation : en glyphant un sol solide, cet Effet permet de créer une zone liée à un autre site également enchanté, afin de transporter instantanément de la matière d'un site à l'autre. Pour plus de détails, voir le chapitre Voyages (p.XXX). Il est donc nécessaire en réalité d'enchanter deux sites, afin qu'il soit possible de téléporter de la matière. Les Pôles de Téléportation sont toujours des effets de durée permanente.

Vampirisme : cette faculté ne peut concerner que les armes de corps à corps. A chaque fois que l'arme inflige une blessure à un être vivant autre que son porteur, celui-ci récupère un point de Vitalité, jusqu'à concurrence de son score maximal.

Durée d'effet d'un Glyphe

Par activation : la durée d'effet d'un Glyphe agissant par activation est par défaut d'une minute. Une fois activé, un Glyphe ne peut l'être à nouveau avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule.

On peut augmenter la durée d'un effet magique précis au prix d'une majoration du jet de difficulté de Glyphe lors de l'enchantement de l'objet. Un même objet peut donc accueillir des effets de durées différentes.

Durée	Difficulté
5 minutes	+1
10 minutes	+2
20 minutes	+3

On ne peut activer qu'un seul effet par tour de combat, ce qui compte comme une action. Cependant, plusieurs effets peuvent agir simultanément. Par exemple, on peut activer le bonus de compétence d'épée au premier tour d'un combat. Il se manifestera pendant une minute et si on active le tour suivant le bonus aux dégâts de l'arme, les deux effets seront pleinement actifs.

Durées spéciales

Certains Mystères peu répandus peuvent permettre d'accroître significativement la Durée d'effet normale d'un Glyphe, qui pourrait ainsi faire effet une ou même plusieurs heures. Ils sont souvent spécifiques à un Occultus précis et jalousement gardés. De même, il existe des Mystères tout aussi convoités qui permettent d'activer plus souvent un Glyphe. D'une manière générale, des objets enchantés bénéficiant de tels effets sont rares, car la plupart du temps, il peut tout simplement s'avérer préférable et même plus utile de réaliser un enchantement avec un Effet Permanent.

Effet Permanent

Un effet Permanent n'a pas besoin d'activation et ne cesse jamais de se manifester. Certains Effets de Faculté (Régénération par exemple) ne peuvent être que Permanents. Il y a deux manières de glypher un effet Permanent :

- Durant la fabrication de l'objet qui accueillera le Glyphe : le processus est long et souvent exigeant, puisqu'il dépend de la manière dont on fabrique l'objet cible. L'enchantement peut prendre quelques heures, plusieurs jours voire plusieurs semaines, sous la forme de périodes intercalées à des moments précis de la fabrication de l'objet. Mais le résultat est bien plus fiable en suivant cette procédure. Glypher une simple médaille de bronze martelée ne prendra que quelques heures, alors que glypher une cuirasse, ou un glaive ouvragé sera nécessairement bien plus long.
- Sur un objet déjà fabriqué : cette procédure est plus rapide mais plus délicate à réaliser. Le processus ne prend qu'un nombre d'heures égal à la Difficulté du jet de la compétence de Glyphe, mais celle-ci est alors majorée de 10 points. Il est également possible de cette manière d'ajouter de nouveaux enchantements à un objet déjà glyphé. Un Glyphe permanent affectant un être vivant ne peut évidemment être réalisé qu'avec cette procédure.

Durant cette phase d'enchantement, le Glypheur peut spécifier si l'effet peut être interrompu sur commande. Par défaut, une épée enchantée l'est donc en permanence, mais si son créateur l'a spécifié, son enchantement peut être mis en veilleuse, par exemple en prononçant un mot clef. Cette option est généralement employée pour des effets de la catégorie Faculté.

Arcanes et Mystères

Glyphus Minutiae (Arcane)

Compétence : n'importe quelle compétence de Glyphe

Champ d'application : spécial

Bonus : spécial

En prenant son temps afin de s'appliquer aux détails les plus infimes d'un Glyphe, il est possible d'obtenir un bonus sur son jet de compétence, en proportion du temps investi. La durée normale de glyphage est de 10 minutes par point de Difficulté (ou d'une heure par point dans le cadre des effets permanents).

Temps investi	Bonus
2x temps de base	+2
3x temps de base	+3
4x temps de base	+4

Multiplicatio (Mystère)

Compétence nécessaire : une compétence de Glyphe au rang Expert

Multiplicatio permet d'activer plus d'une fois par période diurne/nocturne un Effet qui n'est pas permanent. Ce Mystère doit être appris séparément pour chaque compétence de Glyphe.

Il est employé durant toute la procédure d'enchantement de la cible, et augmente à la fois le temps requis et la Difficulté de tous les jets de Glyphe en fonction du nombre d'activations possibles. Multiplicatio ne peut être employé que pendant la phase initiale d'enchantement d'une cible. On ne peut donc augmenter par la suite le nombre d'activations. On peut utiliser Multiplicatio pour affecter plusieurs Effets concernant une même cible, mais chaque Effet aura alors le même nombre d'utilisations possible avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule.

Activations	Difficulté	Temps
2	+3	x2
3	+6	x3
4	+9	x4