

HEROS

une production Non-officielle pour  2de édition

L'Enlumineur

Écrit et mis en page par
Azathoth



Prophecy, les Grands Dragons

www.sden.org/jdr/prophecy Mel: lesgrandsdragons@free.fr





SOMMAIRE



La Carrière d'enlumineur.....	3
Les nouvelles Compétences.....	4
Les encres	5
Comment enluminer un ouvrage	5
Les "Icônes" ou enluminures.....	6
Création de parchemins magiques.....	8
Utilisation d'un parchemin magique	9
Récapitulatif de règles	9
Enluminer un ouvrage.....	9
Créations de grimoires et de parchemins magiques.	10
Lancer un sort avec un parchemin magique.	10
Table de modification	11

" C'est moi qui leur est offert l'écriture. Qu'ils ne l'oublient pas, où je le rappellerais aux impudents en lettre de sang."

- Ozyr -



Un monastère de la Loge des Historiens voit, ces derniers temps, mourir certains de ces jeunes Erudits alors qu'ils étaient dans leur cellule. Le légat est pris de cours et fait mander un Inquisiteur pour enquêter sur ces faits qui sont, il va sans dire, la preuve de la présence de Kalimsshar. Des aventuriers pourraient être poussés à séjourner dans ce monastère pressé par une tempête qui les talonne. Un Inquisiteur peu regardant sur les méthodes et adeptes de succès facile pourrait commencer à Interroger les habitants du monastère. Pourtant la solution est si simple : le gardien du scriptorium, pour tester la loyauté des Erudits, a laissé « traîner » un ouvrage Hérétique portant le sceau de la terreur, une Enluminure qui fait littéralement mourir de peur celui qui tombe dessus. Mais la présence de cet ouvrage sur les lieux des crimes pourrait jeter le discrédit sur le monastère, entraînant systématiquement sa disparition par les premiers Erudits arrivés sur les lieux pour tuer quelques semaines plus tard.

Alors que la tradition orale nécessitait une transmission hasardeuse qui dépendait de la mémoire de quelques hommes, l'écriture apporta une précision et une stabilité. L'homme pouvait disparaître, les connaissances survivaient. Mais Ozyr, prédisant les dérives de ces nouvelles libertés, créa la Caste des Erudits. Une caste qui contrôlerait les connaissances des hommes de savoir et ; une Caste qui les protégerait des raisonnements impies, et par la suite des doctrines Humanistes. Pour ce qui est du peuple, il serait éduqué par les Prodiges selon la tradition orale et les préceptes d'Heyra, son aînée.

Ainsi les Erudits transcrivent tous les domaines de la vie et du monde du Kor : les herbiers des créations d'Heyra, les cartes de Voyageurs de Szyl, les secrets de fabrication des alliages de Kezyr. Seul la magie semblait échapper à cette transcription. En effet, elle se pratique naturellement et fuit tous les procédés d'explication qui pourraient être traduits en ouvrages. C'est presque par erreur qu'Eurekis Slysle, Erudit à l'Université de Dungard déclencha un effet magique quand il essaya de transcrire une impression sur le papier. Le papier s'enflamma en respectant le symbole jeté sur la feuille comme le Cri du Combattant, le geste des Mages de Kezyr. Il lui fallut plusieurs mois de labeur pour comprendre le procédé. Il lui fallait oublier le symbole pour se concentrer sur les gestes, le choix de la teinte, l'assemblage des formes.

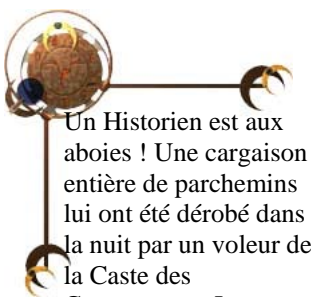
Ces expériences inquiétèrent les Universitaires qui s'ouvrirent de la découverte de leur compagnon aux aîlés. Ozyr elle-même se déplaça pour décider s'il s'agissait d'un prodige ou d'une hérésie. La situation pour le Grand Dragon était délicate. Le domaine de prédilection d'Eurekis touchait autant à l'écriture qu'à la magie. Elle décida d'étouffer l'affaire et de d'emprisonner pour Hérésie l'Erudit à l'Université de la Petite Oforia pour le surveiller. Sur place, il fut bien étonné de voir une cellule aussi bien aménagée, avec collaborateurs, accès à l'extérieur et un crédit sans réserve.

Dans le secret, Eurekis et ses successeurs travaillèrent au nez et à la barbe de la Chimère sur la transcription de tous phénomènes magiques. Le Carrière d'Enlumineur était né. Les Enfants d'Ozyr au courant de cette entreprise sillonnent Kor à la recherche d'Erudits sensibles à la magie pour leur proposer au nom de leur mère d'intégrer cette profession inconnue de tous. Les Enlumineurs travaillent dans les laboratoires des universités, errent sur les routes de Kor à la recherche de procédés de préparation d'encres, partent « croquer » les manifestations magiques, et pour certains vendent leur Art.



La Carrière d'enlumineur

La carrière d'enlumineur est accessible à tous érudits de 3ème statut. Mais en pratique, très peu sont formés dans cette carrière à cause de la paranoïa ambiante si chère aux Erudits qu'entraîne cette connaissance qui les expose aux Mages et au courroux de la Chimère si celle-ci était au courant. Enfin, le matériel est pratiquement introuvable même au marché noir. Les encres qui sont utilisées ne sont produites que par quelques artisans connus et leurs fabrications restent un mystère bien gardé. Les services des enlumineurs sont requis dans les scriptoria de toutes "confessions" mais Ozyr se garde bien d'offrir les meilleurs. En plus d'illuminer les ouvrages souvent obscurs, l'enlumineur est capable d'apporter à l'ouvrage en question, des attributs magiques comme lecture à voix haute, luminescence ou protection. Il est aussi capable de consigner des sorts de faible puissance dans un parchemin et de les libérer par la simple lecture.



Un Historien est aux aboies ! Une cargaison entière de parchemins lui ont été dérobé dans la nuit par un voleur de la Caste des Commerçant. Le voleur n'as pas idée de son butin et ne s'occupe pour l'instant que d'écouler les verroteries qu'il a amassées au passage. Il donnera la caisse de parchemin à des enfants de la rue en leur promettant de ne pas les vendre pour éviter de remonter la piste jusqu'à lui. Les enfants en question les ont distribué comme le ferai un crieur public par jeu. Le résultat est catastrophique, des dizaines de parchemins sont dans la nature et certains des possesseurs sont capables de les lire. Dans la ville, certains effets magiques se déclenche aux hasards des lecteurs. Rapidement c'est le chaos. Mais le pire reste a venir, un parchemin de portail vers les Eeries des cauchemar se ballade et sa lecture entraînera l'arrivée de créatures qu'il faudra combattre. Pour tout simplifié, l'Erudit refusera de plein gré d'avouer que ces « papiers » sont responsable de la panique. Mais la perspective de l'ouverture d'un portail pourrait le faire réfléchir.

Etre enlumineur, c'est être capable d'une alchimie complexe entre le mot et le dessin. De réunir à la perfection de l'artisanat de Kezyr et la magie de Nenya sous la lumière du Grand Dragon des océans. Etre enlumineur, c'est être amoureux de son art.

Devise : « La parole et l'écriture sont les outils de la connaissance, mais le dessin en est le suprême quintessence »

Motivation : Tradition, Secret et Excellence

Interdit : Tu sert et servira Ozyr, et cachera aux Mages et aux humains tes dangereuses aptitudes.

Requiert : Dragon à 3, être érudit, statut à 3, Mental à 4 et Manuel à 3


Spécialisation : Compréhension de la magie et Enluminure


Bénéfice : scriptologie


L'enlumineur, habitué aux écritures et aux moindres mouvements de plume et de stylés, est capable, avec un test de lire et écrire réussi contre une difficulté de 5, de reconnaître certaines informations sur tout document écrits ou dessiné. Dans l'ordre et par niveau de réussite, il peut connaître le sexe de l'auteur, son état d'esprit au moment de l'écriture ou du dessin, la qualité de l'écriture lui permettra de situer socialement l'auteur, plus troublant encore son augure et sa tendance dominante.



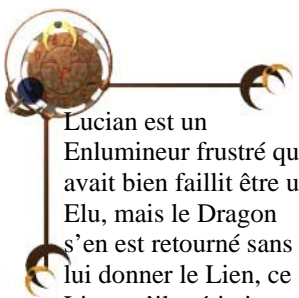
Les nouvelles Compétences

 **Perception Magique** est une spécialisation de Connaissance de la magie: elle est obligatoire avant toute tentative de transcription. Elle permet de saisir l'empreinte, l'essence du sort et d'en comprendre la trame. Sans cette compétence, impossible de comprendre l'alchimie du sort. Cette compétence dépend de l'attribut Mental. Elle est développée exclusivement par les enlumineurs.

 **Enluminure:** cette compétence permet de reproduire des enluminures déjà connues. Elle permet aussi de retranscrire les trames des sorts. C'est grâce à cette compétence que l'enlumineur peut créer des parchemins magiques. Cette compétence dépend de l'attribut Manuel.

 **Connaissance des enluminures:** Il est possible de reconnaître des enluminures sans les comprendre. Ainsi, l'enlumineur sera capable de comprendre l'intérêt de l'enluminure (ou Icône) ses effets, sa durée etc., en fonction des niveaux de réussite. Cette compétence dépend de l'attribut Mental.





Lucian est un Enlumineur frustré qui avait bien faillit être un Elu, mais le Dragon s'en est retourné sans lui donner le Lien, ce Lien qu'il méritait tant ! Alors, sa raison a sombré et il décida de « créer » son propre Dragon. K'Riss Ksi'Tsi, fils du Neuvième Dragon entendit sa souffrance et décida de l'aider à son insu. Il devint son fournisseur en encres magiques, car Lucian comprit qu'il ne pouvait plus se fournir à son monastère sans attirer l'attention. Mais le Dragon pervertit les encres en y associant son propre sang pour renforcer l' Icône et en prendre le contrôle. Lucian commença son ouvrage aidé par K'Riss qui lui insuffla une œuvre plus grandiose, une Fresque -Icône ou des centaines de Dragons marcheraient sur Kor. Inspirés, Lucian se prêta au jeu, oubliant de manger, de se laver et son travail. C'est le monastère qui s'inquiétant de la disparition d'un des leurs chercha de l'aide sous forme d'un groupe d'aventurier indépendant pour éviter d'ébruiter la disparition d'un Enlumineur qui rappelons-le n'existe pas. Lucian, a disparu et on l'a vu dans des endroits peu fréquentable de la ville avec des vendeurs du marché noir. K'Riss de son côté fera tous son possible pour mettre des bâtons dans les roues des aventuriers pour laisser le temps à Lucian de terminer son

Les encres

L'enluminure utilise nombres d'encres pour obtenir le plus bel effet esthétique. L'enlumineur s'entraîne avec de vulgaires encres pour trouver le coup de main. Il peut utiliser des encres plus rares pour des ouvrages de qualité sans pour autant avoir des effets magiques. Mais ce qui fait la renommée des enlumineurs, c'est l'utilisation de ses encres magiques.

Ces encres donnent des reflets inimitables et des paillettes lumineuses s'échappent à chaque mouvement de page. Elles sont capables de concentrer les essences magiques des sphères pour être relâchées partiellement dans les icônes ou d'un coup comme dans les parchemins magiques.

Seulement les prix de ces encres est exorbitant pour trois raisons essentielles: La première est que les ingrédients sont chers à la base. Ensuite, comme les maîtres capables de les produire sont peu nombreux et ils pratiquent une marge importante. Enfin, les prix de ventes sont artificiellement augmentés pour éviter de diffuser ces articles et limiter leur utilisation abusive.


L'enlumineur achète généralement un jeu d'encre avec la moitié de noir. Il s'arrange toujours pour choisir des teintes qu'il a en excès. Les encres sont en petits godets hermétiquement fermés. Un jeu de plumes taillées ou de stylés est fourni avec les encres. L'enlumineur quand il se déplace, est toujours muni de son étui où sont empilés ses godets et ses stylés enroulés dans une "servante" (trousse à outils qui se roule) accroché dans l'étui hermétiquement fermés.

Trouver des encres peut être une véritable quête. Le meilleur moyen est d'être employé dans un monastère. Le marché noir est une alternative mais il y a beaucoup de faussaire. La règle est simple, cher MJs, donner ce qui est nécessaire c'est à dire 30 unités. A renouveler que si l'utilisation vous semble raisonnable et non-grobilliste.



Comment enluminer un ouvrage

Enluminer un ouvrage se déroule en deux étapes dont la première est facultative:


 **Reconnaissance de l'icône.** L'enlumineur devra faire un test de connaissance des enluminures + Mental contre une difficulté de $10 + 5x$ niveaux de l'enluminure. Par exemple, pour une enluminure de deuxième niveau la difficulté est de $10 + 5x2$ soit 20.

Une réussite simple permet d'aborder sans malus la seconde étape. L'enlumineur a compris le schéma de l'icône et sera capable de le retranscrire. S'il y a 1 ou plusieurs NR, imprégné de l'icône, l'enlumineur a su trouver le schéma originel dénué de toutes fioritures ce qui lui donne un bonus de 2 par NR pour l'étape suivante. Si c'est un échec, l'enlumineur n'a perçu que des fragments de connaissance. Il sera gêné dans la reproduction par un malus de 5. Un échec critique le conduira sur une erreur impardonnable et l'enlumineur ne pourra reproduire l'icône avant qu'un de ses confrères le lui re-explique le schéma de l'Icône.

Enfin, il est possible de reproduire une icône sans la comprendre. L'étape suivante sera sanctionnée d'un malus de 5 et l'enlumineur ne pourra assurer de son fonctionnement si celui-ci n'est pas évident. Ensuite, malgré une réussite importante, l'enluminure ne sera jamais exceptionnelle.

Autre remarque importante, si l'enlumineur tente de reproduire une icône possédant plusieurs de niveaux de réussite son jet de reconnaissance sera majoré de 5 par niveau de réussite de l'icône copiée. Le jet d'enluminure, lui, ne sera pas majoré lors de la transcription. Cette règle à

pour but de montrer que la reproduction d'icônes exceptionnelles est dure à maîtriser dans la structure mais pas dans son exécution. L'enlumineur qui aura réussi la copie d'une oeuvre de qualité réussira ultérieurement à obtenir la même réussite sans modification de difficulté au jet de connaissance des enluminures.

 **Dessiner l'icône:** Pour cela, l'enlumineur devra réussir un test sous Enluminure + Manuel pour une difficulté de $10 + 5 \times \text{niveau de l'icône modifiée plus ou moins par le jet précédent}$. Par exemple, pour une enluminure de deuxième niveau la difficulté est de $10 + 5 \times 2$ soit 20.

Une réussite simple, et l'enlumineur a réussi son icône, elle fonctionnera classiquement. S'il y a des niveaux de réussite, au MJ de décider dans quelle mesure, l'icône est exceptionnelle. Un échec détruira la feuille en question et un échec critique endommagera l'ouvrage enluminé.



Les "Icônes" ou enluminures

Les enluminures sont avant tous des illustrations géométriques qui ornent les ouvrages de grande qualité. Les joueurs pourront en voir des centaines avant d'en voir une magique. Donc, il est important d'éviter une névrose obsessionnelle chez le joueur qui connaît l'existence de telles icônes et qui feuilletterait frénétiquement tous les ouvrages qui leur tombent sous la main. Seulement une fois devant l'une d'entre elles, il est difficile de passer à côté. Premièrement car la beauté presque surnaturelle sautera même aux yeux des aveugles. Secondairement, un léger mouvement de la feuille détachera de l'enluminure magique (ou icône) quelques paillettes multicolores et lumineuses, un mini feu d'artifice. Remarque lexicale, les enluminures magiques sont aussi appelées Icônes.

Voici un petit panel d'Icônes déjà existantes. Cette liste est non exhaustive, aussi n'hésitez pas à en inventer. Chacune des Icônes sera définie comme suit:

Nom: C'est le nom de l'Icône connue par les enlumineurs. Il est souvent explicite ou en rapport avec son créateur.

Niveau: C'est le degré de difficulté dans sa réalisation comme pour les sorts de magie. Le plus évident sont du type 0 au plus compliqué qui sont du type 3.

Durée : C'est le temps nécessaire pour dessiner ou reproduire l'Icône.

Consommation d'encre: Donné en unité, c'est la quantité nécessaire en encre pour réaliser l'Icône.

Représentation : Les Icônes, même si elles sont uniques représentent toujours les mêmes bases de dessins. C'est grâce à cela qui est possible de les identifier.

Effet: C'est le descriptif de l'effet du sort et de ses niveaux de réussite.

 **Nom:** Clarté du soir

Niveau: 0

Durée : 1 journée

Consommation d'encre: 2

Représentation: une étoile éclairant un vieil homme qui lit.

Effet: La page illustrée est légèrement lumineuse ce qui permet au lecteur de pouvoir la lire dans le noir. Cette source de lumière est insuffisante pour éclairer quoique ce soit et il faudra un test de perception pour la détecter de loin. Les niveaux de réussite permettent à loisir d'augmenter le nombre de pages lumineuses (2 / NR).



Nom: Clarté du sage

Niveau: 1

Durée : 1 journée par tranche de 10 page

Consommation d'encre: 4

Représentation: Un dragon de feu est lové au-dessus d'un vénérable qui lit.

Effet: L'ouvrage en entier est luminescent. Toutes les pages du livre rayonnent doucement. Cette source de lumière est insuffisante pour éclairer quoique ce soit et il faudra un test de perception pour la détecter de loin.



Nom: Le gardien de papier.

Niveau: 2

Durée : 1 journée

Consommation d'encre: 5

Représentation: Toujours sur la première page, un dragon debout l'air menaçant fixe le lecteur. Ses yeux semblent suivre le lecteur des yeux.

Effet: Le livre apparaît comme un bloc de page inséparable, il est même impossible de voir les tranches des feuilles. En prononçant le mot secret donné à l'inscription, devant la première page, les feuilles se détachent et le dragon s'endort. Une fois le livre refermé, les feuilles se soudent et le dragon reprend sa place. Le livre reste sensible à la dégradation.



Nom: Protection des mers

Niveau: 1

Durée : 2 jours

Consommation d'encre: 3

Représentation: Sur tout le pour d'un parchemin un liseré représentant des vagues, semble onduler.

Effet: Cette Icône protège le parchemin contre le feu mais ne peut rien contre le feu magique. Cette protection est rompue si le motif encadrant est interrompu par une tache ou une lame.



Nom: Protection d'Ozyl

Niveau: 2

Durée : 2 jours par tranche de 10 pages

Consommation d'encre: 5

Représentation : Une suite de Dragons des eaux entoure la tranche du livre. Ils semblent respirer et de plus, on peut entendre le bruit des vagues lorsque l'on fait attention.

Effet: Cette Icône protège l'ouvrage contre le feu, le papier est indéchirable, les encres coulent sur les feuilles, seule le sang peu tacher. Sa destruction devra toujours suivre un procédé de sorcellerie.



Nom : Tourbillon elliptique

Niveau : 3

Durée : 3 jours

Représentation : au début d'un texte, l'enluminure représente un tourbillon d'eau qui s'emble s'enroulé sur lui-même sans fin. En le fixant, on peut entendre le souffle d'une tempête qui approche.

Effet : Le lecteur tombant sur cette icône est plongé dans une contemplation hypnotique et devra réussir un Jet de Mental + Volonté contre une difficulté de 20 pour se détacher de l'Icône. Cette Icône est souvent présente dans les ouvrages interdits pour décourager les lectures solitaires. En effet certains novices sont morts d'épuisement, hypnotisés par l'Icône.



Nom : Le Sceau de la terreur

Niveau : 3

Durée : 5 jours

Représentation : Les écritures inscrites dans la marge sont toujours dans la langue du lecteur et le dessins qu'il représentent toujours une symboliques hérétiques qui intrigue toutes personnes ayant 3 ou plus en Humaniste.

Effet : Arrivé à la fin de la lecture du cours passage, la page semble s'ouvrir sur l'œil d'un dragon qui « aspire » le malheureux et lui donne la sensation que son être se disloque et doit réussir un jet de Mental + Volonté contre 25 ou mourir littéralement. Il ne peut y avoir, qu'une seule personne pouvant être affectée par l'icône. Les NR sont distribués sur la difficulté de résistance de Volonté ou le nombre de personnes pouvant être atteinte en même temps par l'icône.



Nom : La marque de l'Hérésie

Niveau : 2

Durée : 1 journée par tranche de 10 pages

Représentation : Sur les cornes des pages, de jolis symboles stylisés représentent des coquillages. Le dessin est si fin que ces coquillages semblent en relief et s'ouvrent quand on passe le doigt.

Effet : Pour toutes personnes ayant 2 ou plus en Humanisme, les doigts qui effeuillent seront marqué d'une encre indélébile pour une durée d'un cycle. Les NR pourront servir à augmenter la durée d'indébilite de l'encre.



Création de parchemins magiques.

Certains Enlumineurs ont élevé leur art encore plus haut et sont capables d'enfermer des effets magiques sur de simples feuilles de papier et libérer cette magie à la simple lecture. Autant dire qu'il s'agit de la pratique d'une forme magie et même Ozyr n'en comprend toutes les subtilités. Heureusement, on est loin de parchemins accessibles dans le commerce, mais il est possible d'en rencontrer dans les Universités, dans des laboratoires secrets et même sur certains marchés noirs comme à Havre. Nous allons développer ici les grands principes, au MJ d'en définir les limites.

Voici quelques impératifs pour créer un parchemin magique:

- Un support qui est généralement un parchemin. Selon la qualité, il pourra être stocké plus ou moins facilement.
- Des encres nécessaires pour l'enluminure comme pour l'écriture de parchemins magiques (plus d'informations dans le paragraphe sur les encres). Chaque fabrication entraîne une consommation d'encre en fonction du niveau du sort: 3 unités d'encre pour un niveau 1, 6 unités d'encre pour un niveau 2 et 9 unités d'encre pour un niveau 3.
- Une réserve de point de magie égale à la volonté de l'enlumineur. Comme le Mage, il peut grâce à un travail fatiguant utiliser ses cases égratignures comme points de magie, mais pas les niveaux de blessure supérieur. Ainsi, un sort consommateur de magie sera plus difficilement reproductible. Les points de magie se récupèrent au rythme de 2 par jours.
- Et le plus dur, un parchemin déjà existant, un grimoire ou un mage qui accepte de faire une démonstration.

En pratique, il y a trois possibilités:

- Soit, il s'agit d'une copie d'un parchemin magique et dans ce cas, il suffit de suivre la procédure habituelle d'enluminure mais en consommant les points de magie, l'encre et en substituant « Connaissance des enluminures » et « Perception magique ».
- Soit, un mage décide de faire une démonstration et l'enlumineur devra synthétiser le sort.
- Soit l'enlumineur travaille à partir d'un parchemin ou grimoire non magique.

Dans le cas où un mage est présent:

L'enlumineur observera le mage qui lancera le sort et tentera d'en comprendre l'alchimie des puissances. Il devra réussir un jet sous Perception + Perception de la magie contre une difficulté égale à celle du magicien qui l'exécute. *Par exemple, pour un sort de niveau 2, le mage a souvent une difficulté de 20, l'enlumineur devra faire son jet contre une difficulté de 20.*

Si le mage réussit avec un ou plusieurs niveaux de réussite, ces NR viendront s'additionner au jet de l'enlumineur. Plus un sort est bien exécuter plus il est simple d'en découvrir sa trame.

Si le jet est réussi, l'enlumineur tentera de le retranscrire. Si la marge de réussite lui permet d'acquérir des niveaux, l'enlumineur gagnera un bonus égale 2 par niveau de réussite sur le jet de transcription. En cas d'échec, l'enlumineur n'arrivera pas à comprendre le schéma du sort. Si c'est un échec critique, il ne pourra renouveler son expérience au bout de 4 semaines.

Pour la transcription, l'enlumineur devra réussir un test sous Manuel + Enluminure + bonus (s'il y a) contre la difficulté du sort. Une réussite simple permettra la transcription. S'il y a niveau de réussite, il sera inférieur ou égal à ceux du mage. Il n'est donc naturellement pas possible de retranscrire avec une qualité supérieure à celle du mage. En cas d'échec, le parchemin est inutilisable et en cas d'échec critique le sort se déclenche sous la plume de l'enlumineur.

Pour ce qui est de la transcription à partir d'un grimoire ou d'un parchemin non magique, les étapes sont identiques mais le jet de perception deviendra un jet de Mental + Compréhension de la magie et la difficulté augmentée de 5. De plus, il sera impossible d'obtenir des niveaux de réussite pour la transcription.



Utilisation d'un parchemin magique

L'utilisation de parchemin magique est accessible aux derniers des benêts qui savent lire, ce qui ne fait que 10% de la population du royaume de Kor. Pour les Castes dont lire et écrire ne fait pas forcément parti de la formation (toutes sauf les castes des érudits et des mages) il faut réussir un jet de lire et écrire difficulté 10.


Tout d'abord, il faut l'identifier avec un jet d'enluminure ou de connaissance de la magie pour prendre connaissance de l'effet du parchemin, si celui-ci n'a pas été divulgué avant.

Il faut lire à haute voix le parchemin pour qu'il prenne effet. Des chuchotements rendent inefficace le sort. Une fois que la lecture est commencée, elle ne doit pas être interrompue ou le sortilège s'échappe sans effet. Il faut 3 actions par niveau de sortilège.

Enfin, dès que la lecture a débuté, le parchemin commence à se consumer selon la sphère: Pour la pierre, le parchemin s'effrite; pour le feu, il s'enflamme; pour l'eau, les caractères coulent du parchemin, le salissant irrémédiablement; pour le métal, il se solidifie en feuille de plomb; pour l'air, il devient translucide et disparaît; pour la nature, il retombe en copeaux de bois; pour la cité, il disparaît dans une volute de fumée; pour les rêves, il se repli sur lui-même et laisse dans l'esprit une bride de l'incantation; Et enfin pour l'ombre, il noircit et se disloque en cendres.

Récapitulatif de règles

Enluminer un ouvrage.

 **Reconnaissance de l'icône :** Connaissance des enluminures + Mental contre une difficulté de 10 + 5x niveaux de l'enluminure.


Échec Critique

Échec + ré explication avec un maître.

Échec Simple

Malus de 5 à la transcription.


Réussite Simple	Pas de malus, ni de bonus.
Niveaux de réussite	Bonus de 2 par niveau de réussite sur le jet de transcription.

 **Dessiner de l'icône :** Enluminure + Manuel+ bonus de transcription* pour une difficulté de 10 +5x niveau de l'icône.

*La transcription sans reconnaissance de l'enluminure ajoute forcément un malus de 5.

Échec Critique	Ouvrage détruit.
Échec Simple	Feuille inutilisable.
Réussite Simple	Réussite.
Niveaux de réussite	Au Mjs de déterminer l'effet.


Créations de grimoires et de parchemins magiques.

 **Compréhension magique du sort :** Perception de la magie+ Perception contre une difficulté égale a celle du sort du magicien, si le mage exécute le sort devant l'Enlumineur.

Perception de la magie+ Mental contre une difficulté égale a celle du sort du parchemin, s'il s'agit d'une copie de parchemin magique.

Perception de la magie+ Mental contre une difficulté égale a celle du sort du parchemin + 5, S'il s'agit d'un parchemin ou grimoire non magique.

Échec Critique	Échec + ré explication avec un maître.
Échec Simple	Malus de 5 à la transcription.
Réussite Simple	Pas de malus, ni de bonus.
Niveaux de réussite	Bonus de 2 par niveau de réussite sur le jet de transcription

 **Transcription du sort :** Enluminure + Manuel+ bonus de transcription* pour une difficulté de 10 +5x niveau du sort.


*La transcription d'un parchemin ou grimoire non magie ajoute forcément un malus de 5.

Échec Critique	Le sort se déclenche sous la plume de l'Enlumineur.
Échec Simple	Le parchemin est détruit.
Réussite Simple	Réussite.
Niveaux de réussite	A déterminer comme les Sorts. Attention, le niveau de réussite est égale à celui du parchemin magique, égale ou inférieur à la réussite du mage et la réussite est toujours simple quand il s'agit de parchemin ou grimoire non magique.

Lancer un sort avec un parchemin magique.

 **Compréhension du sort inscrit (facultatif)**

Mental + Enluminure contre une difficulté de 10 + 5/niveau de sort

 **Lecture du sort :** Mental + Lire est écrire (automatique pour les mages et les érudits) contre une difficulté de 10.

Pas de niveau de réussite possible, seulement ceux du parchemin.



Table de modification

- 5 si l'enlumineur n'est pas dans une salle au sec.
- 5 si l'enlumineur n'est pas dans une salle bien éclairée.
- 5 si les encres sont de qualité médiocre.
- Impossible dans l'urgence
- +5 s'il possède des ouvrages de traité d'enluminure
- +5 si les encres sont d'une qualité extraordinaire.
- +10 s'il a un maître à ses coté.

C'est une production Azathoth and Cow