



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
RuneQuest 4



# EXPLORATION DES JEUNES ROYAUMES

## EXPLORATION DES JEUNES ROYAUMES

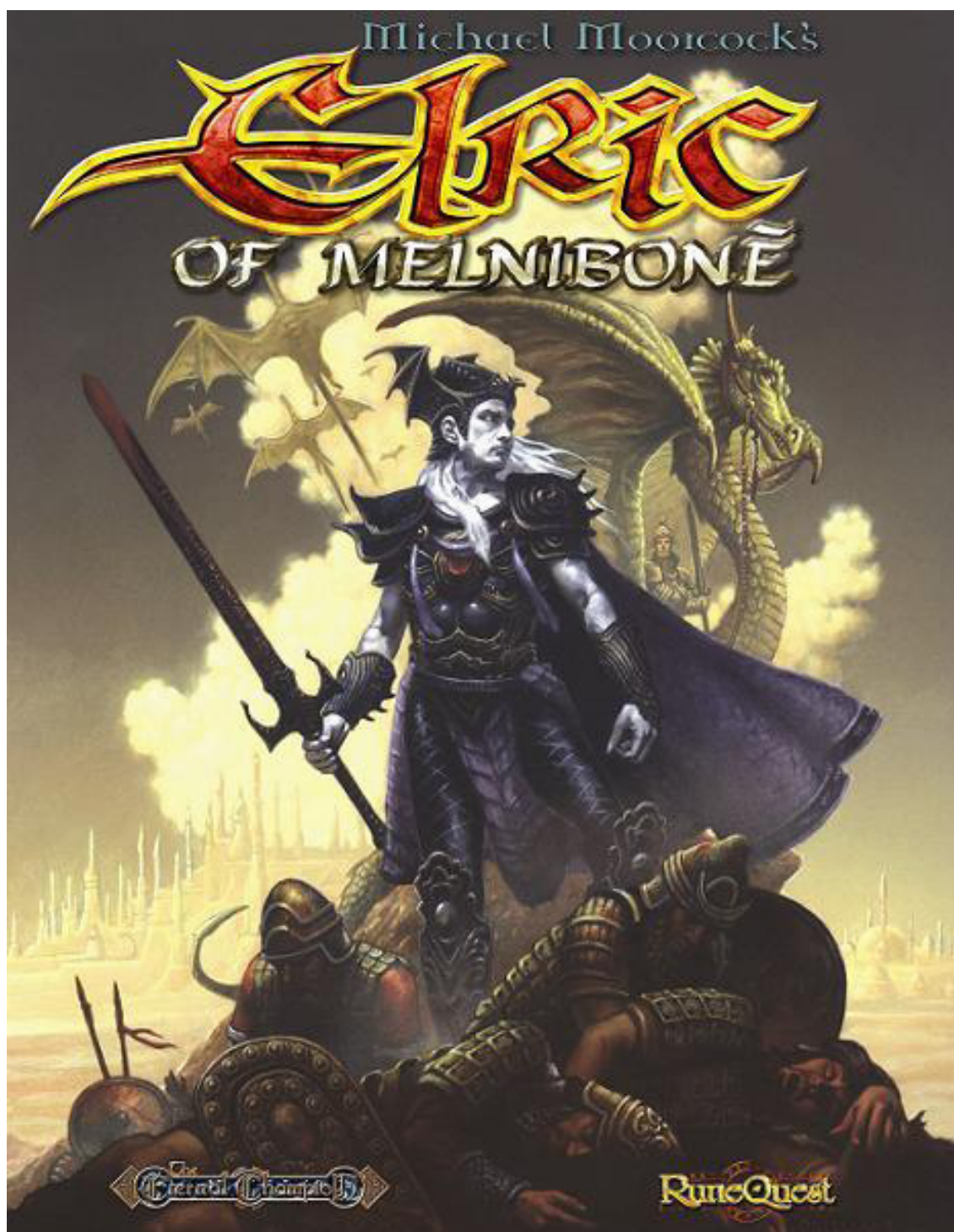


Image © Mongoose Publishing

UNE AIDE DE JEU POUR **ELRIC DE MELNIBONÉ**  
DE **LAURENCE WHITAKER**  
TRADUIT PAR **ARASMO ET KURGAN**

Un article de Laurence Whitaker dans *Signs & Portents* n°50 pour Elric de Melniboné.

Traduction par Arasmo et Kurgan.

Cartes et illustrations sont la propriété de Mongoose Publishing.

Au fil des années, Michael Moorcock a mentionné de nouvelles cités et contrées, de nouvelles cultures capables de rivaliser avec Melniboné, et a développé des thèmes centrés plus sur les personnages et les mythes que sur le détournement des clichés de la fantasy qui prévalait aux débuts de la saga d'Elric.

Cet article explore deux cités des Jeunes Royaumes mentionnées dans le roman « La Fille du Voleur de Rêves » et la nouvelle « Un Portrait en Ivoire. »

La première ville, Cesh, n'a reçu rien d'autre qu'un nom et une brève mention. Alors que la seconde, Séred Öma, est plus détaillée et ajoute un nouveau peuple, les Na'äne, au monde d'Elric.

D'autres lieux comme la légendaire Xanardwys seront explorés dans de futurs articles de *Signs & Portents*.

Cesh et Séred Öma sont toutes deux des cités des Jeunes Royaumes. Comme Cesh n'a pas été localisée sur le continent, j'ai décidé, dans le cadre de cet article, de la localiser dans le lointain sud de Pikarayd, où les terres sont relativement inexplorées et les barrières entre les Millions de Sphères sont les plus faibles. N'hésitez pas à relocaliser Cesh si cela convient mieux à votre campagne. Séred Öma est notée comme étant une petite cité du Désert des Soupîrs, entourée de murailles ; et j'ai décidé de la localiser loin de Quarzhasaat car elle semble s'être développée dans des directions très différentes que celles de l'empire qui défia Melniboné.

Vous trouverez dans les lignes ci-dessous des détails historiques sur les deux cités, quelques informations sur leurs peuples, ainsi que quelques règles de jeu particulières pour la création de personnage avec des compétences et habiletés adaptées à la nature de chaque cité.

## CESH

Cesh aspire à la grandeur. Peut-être l'a-t-elle connue autrefois, comme le suggèrent les imposantes portes et murailles qui entourent la cité. Mais quelles que soient les bonnes fortunes dont Cesh a pu jouir, son peuple les a dilapidées depuis longtemps.

La cité de Cesh est située dans le sud de Pikarayd, nichée entre les basses collines et les vallées abruptes qui séparent la région de Dorel, au sud-est. Le Glorieux Empire n'avait que peu d'intérêt pour cette partie du monde et Cesh demeure donc une cité à dimensions humaines, c'est-à-dire sans ambition dans sa conception, avec des bâtiments qui émulent la grandeur mais ne possèdent rien de plus qu'une belle façade.

Elle fut formée à partir de la forteresse d'un chef barbare local qui se donnait le nom de Cesh, ce qui veut dire « Celui qui est Grand et Exalté » dans le patois local. Les historiens de la cité prétendent que le Cesh fortifia son village en seulement quelques semaines alors qu'il se préparait à affronter les Dharzi qui déferlaient sur l'Empire Glorieux tels des anges vengeurs. En vérité, le village fut fortifié grâce à un pacte avec le Chaos, mais cela sera raconté plus tard.

Au fil du temps, les frontières du village s'étendirent et furent renforcées par le remplacement des palissades et entrées en bois par leurs équivalents en pierre. Cesh s'agrandit. Les chevriers qui y vinrent pour commercer n'en repartirent jamais. Le Cesh s'en prit aux villages voisins, sûrement frustré par le fait que l'attaque tant annoncée des dharzi ne s'était jamais produite, et la population locale s'accrut. Il prit de nombreuses femmes, qui donnèrent naissance à bien des enfants. Sa lignée devint tellement large que le Cesh décréta que la société serait séparée en deux : ceux de la lignée des Cesh, purs de cœur comme d'esprit, et ceux qui descendaient des chevriers ou des esclaves ramenés des villages voisins. C'est ainsi que furent créés les Cesh de Sang et les Cesh d'Os, et le Grand Cesh les dirigeait tous.

Cependant, la cité gardait une taille modeste. Le Grand Cesh, terrifié par la sorcellerie qui subsistait dans les étendues sauvages, décida que la cité avait tout ce dont elle avait besoin à proximité. Les Cesh de Sang le crurent car ils donnaient foi à tout ce que disait le Grand Cesh. Les Cesh d'Os n'étaient pas aussi crédules mais ils n'avaient guère d'autre choix que d'obéir. Quiconque partait de la cité devait renoncer à tout lien avec elle quelle que soit sa caste ; la plupart restèrent, car ils pensaient que rien n'existait au-delà des collines.

Cesh a peu changé depuis cette époque. Les Cesh de Sang contrôlent le peu de richesses de la cité tout en exploitant les Cesh d'Os, car ils ont toujours procédé ainsi. Les Cesh d'Os ont perdu toute ambition et acceptent leur misérable condition : ils



n'en connaissent pas d'autre. Les Cesh de Sang sont tous des descendants du Grand Cesh et se battent constamment entre eux pour hériter du titre de Cesh des Cesh. Les différentes familles des Cesh de Sang s'entretiennent avec une intensité qui aurait été appréciée par les Melnibonéens, mais ils retrouvent leur unité lorsque les intérêts de la cité sont menacés, notamment par des étrangers.

## L'IMPRUDENCE EST TOUJOURS PUNIE

Car si elle est bien cachée, Cesh reçoit tout de même des visites : les marchands intrépides de Filkhar, Argimiliar et Lormyr sont sans cesse à l'affût de nouveaux marchés et connaissent donc la cité. Les Cesh de Sang accueillent ces marchands avec méfiance ; afin de gagner les faveurs du marchand invité, elles se défient les unes les autres en sa présence au cours d'une cérémonie étrange où chacun bondit et danse tout en déclamant les exploits de ses ancêtres sur plusieurs générations. Les combats sont fréquents durant les déclamations car même les points les plus triviaux des histoires familiales sont des sujets de contentieux, et les Cesh de Sang n'hésitent pas à verser le sang pour défendre l'honneur familial.

A la fin de la cérémonie, l'invité doit choisir la famille qui lui fera office de « mécène ». Cette famille aura l'honneur d'amener chez elle l'invité, de lui dérober tous ses biens puis de le jeter dans la cité basse des Cesh d'Os, pour qu'il devienne un esclave comme ces derniers. La cité basse compte de nombreux infortunés de la sorte dans ses rangs.

Les Cesh d'Os sont toujours heureux d'accepter un nouvel arrivant, tant ils sont avides d'histoires et de nouvelles du reste du monde. Ils le harcèleront de questions, le presseront de raconter des histoires

et, si jamais le pauvre bougre n'a plus rien à dire, ils le battront jusqu'à ce qu'il parle à nouveau. Bientôt, le conteur comprendra que les Cesh prendront pour parole d'évangile n'importe quelle insanité, et il commencera à proférer mensonge sur mensonge jusqu'à en devenir fou. La seule autre échappatoire est la mort...

## LE CULTE DES ANCÊTRES DES CESH

Tous les Cesh, qu'ils soient de Sang ou d'Os, vénèrent les Ancêtres. Chaque dirigeant Cesh lie son âme à la mémoire immortelle de ses prédécesseurs. A sa mort, son âme est amenée dans les Foyers de Cesh dans le grand Hall des Cesh où elle résidera pour l'éternité, intriguant et souffrant à l'unisson des autres âmes qui ne connaîtront jamais le réconfort.

Autrefois, le premier Cesh renia un Pacte avec un seigneur mineur du Chaos qui lui avait offert le pouvoir. Toute sa lignée fut donc maudite et condamnée au purgatoire, chose que jamais les esprits ancestraux ne révéleront, bien sûr. Les âmes des Cesh défunts rejoignent celles de leurs semblables, unies pour l'éternité dans les limbes qui planent entre les murs craquelés de la cité prison et le borborygme grisâtre de l'autre monde. Elles tourmentent les autres esprits piégés ou se font tourmenter à leur tour, répétant ainsi dans la mort ce que les habitants de Cesh font dans la vie.

Les Cesh de Sang croient que leurs ancêtres les guident avec sagesse et chacun d'entre eux conclut un Pacte avec ses ancêtres. Ils vendent volontairement leur âme et, comme tout adorateur zélé, reçoivent certains cadeaux en échange. Ils voient le sacrifice de leur âme comme un moyen d'ouvrir un chemin vers le titre de Grand Cesh. De ce fait, ils pratiquent des cérémonies où chacun doit témoigner de son allégeance aux ancêtres d'une façon plus spectaculaire que ses rivaux. Celui qui a le plus montré son allégeance obtient le titre de Grand Cesh et devient le chef de la cité. En fait, c'est sa famille qui dirige, car les individus comptent énormément sur le soutien de leurs frères de sang. Et ce n'est qu'à sa mort que le dirigeant découvre l'affreuse vérité : un cauchemar éternel au lieu du paradis promis par les ancêtres...





## Personnages de Cesh

Malgré leur nature insulaire, les Cesh de Sang quittent parfois leur cité, en général sur l'ordre de leurs ancêtres suite au Pacte noué avec eux. Les voyageurs Cesh recherchent de nouvelles cités et de riches individus susceptibles de retourner à Cesh avec eux. Certains se rendent compte qu'une autre vie est possible à l'extérieur et ne reviennent jamais. Ces exilés vivent dans la peur des punitions que pourraient leur infliger leurs ancêtres ; ils deviennent suspicieux et superstitieux ; ils désirent tellement apaiser ces ancêtres implacables qu'ils sont prêts à toutes les compromissions dans l'espoir de se faire pardonner pour leur fuite.

Les personnages joueurs de Cesh sont humains et toujours des Cesh de Sang. Leur culture d'origine est *barbare*, comme indiqué dans les pages 37 et 38 des règles d'*Elric de Melniboné* (VO). Les professions disponibles sont les suivantes :

Artisan, Barde, Berger, Chasseur, Dresseur d'Animaux, Explorateur, Mercenaire, Soldat et Voleur.

Les joueurs de personnages Cesh doivent aussi :

- **Créer la lignée de Sang à laquelle appartient le personnage.** Ils doivent inventer une liste de frère, sœurs, tantes, oncles, cousins et ainsi de suite. Tous sont à la fois individuellement détestés, parce qu'un Cesh n'aime vraiment personne d'autre que lui-même, et collectivement adorés, parce que, pour un Cesh, la famille importe plus que tout le reste. La liste n'a pas besoin d'être exhaustive, mais quelques concurrents familiaux devraient être identifiés, ceux qui vivent pour la gloire et dont les noms sont utilisés pour invoquer insultes et serments, pour sceller des promesses ou bien les briser.
- **Dédier au moins la moitié de leur POU au Pacte (Ancêtres Cesh).** Les dons et les compulsions sont décrits plus bas.
- **Décider de son but :** attirer des étrangers vers Cesh pour qu'ils soient dérobés et réduits en esclavage ; ou passer sa vie en exil en essayant de calmer l'ire des Ancêtres par tous les moyens ?

## Dons et Compulsions

Tous les Cesh de Sang sont liés par un Pacte avec leurs Ancêtres. Contrairement aux Pactes normaux, ils ne gagnent des dons que pour chaque point de POU dédié qui *dépasse* la moitié de leur POU de départ.

### DONS

Familier Animal, Changement de sexe, Entraînement Divin, Endurance, Perfection, Esclave. Dans ce dernier cas, l'esclave n'est pas un serviteur démoniaque, mais un Cesh d'Os qui agit comme serviteur ou domestique ; créez un personnage secondaire avec la culture d'origine Esclave.

### COMPULSIONS

- Attiré par les vêtements (plus ils sont luxueux, mieux c'est)
- Attiré par les bijoux
- Attiré par l'argent
- Attiré par le pouvoir
- Développe une peur irrationnelle d'être hanté par ses Ancêtres
- Croit être traqué et développe à cet égard une peur de plus en plus irrationnelle
- Ne mange que de la viande de chèvre ; et ne boit que du lait de chèvre
- Craint toute sorcellerie
- Ne dit jamais la vérité
- Vole, ment et triche dès que l'occasion se présente

## Que devient la cité de Cesh ?

Dans un passage du roman « La Fille du Voleur des Rêves » (2002), les Cesh encourent la colère d'Elric pour l'avoir trompé ainsi que son compagnon Triste-Lune. Voilà ce qui provoqua ce destin :

Les Cesh attirent un sorcier de Phum dans leur cité et, une fois la cérémonie d'accueil terminée, tentent de le dépouiller et de l'envoyer avec les Cesh d'Os. Mais le sorcier, un chevalier de Tumburu lié au Chaos par des pactes puissants, devine la ruse ; après s'être enfui de la cité, il décide de se venger. Il en appelle à Mabelode, son protecteur, et le supplie d'envoyer une armée issue de la masse tourbillonnante du Chaos pour faire le siège de Cesh. Mabelode répond à l'appel ; viennent alors du bout du monde les Kelmain, avec à leur tête un guerrier-prêtre de Mabelode, le Prince Oomai. Terrifiés, plusieurs Cesh de Sang sont envoyés quérir de l'aide. Par chance, ils trouvent Elric et Tristelune dans une taverne de Ryfel, à la recherche d'un travail.

Elric, qui a déjà eu à affronter les Kelmain, vient en aide à la cité. Le Grand Cesh lui promet tout le trésor de la lignée royale s'il parvient à briser le siège. Elric et Tristelune vont alors au combat,

soutenus par de peu enthousiastes guerrier Cesh d'Os ; grâce au concours des élémentaires de terre, ils défont les forces d'Oomai et les renvoient dans leur propre plan. Mais lorsqu'Elric réclame son dû, il se rend compte que les Cesh l'ont dupé, comme ils en ont dupé tant d'autres avant lui. Le fameux trésor se résume à une paire de pièces d'or frappées aux premiers jours de l'Empire Glorieux, et l'une des pièces est une simple copie ! Le véritable trésor a en fait été caché par les esprits maléfiques des Ancêtres Cesh. Tout à sa colère, Elric passe une journée et une nuit à tuer les habitants de Cesh, laissant leurs restes éviscérés pendus au dessus des portes de la cité en tant que symbole du sort qui attend ceux qui refusent à Melniboné son dû. Les familles de Cesh de Sang survivantes vont alors quitter la cité pour poursuivre le Prince des Ruines.



*Emplacement de Cesh*

## SÉRED ÖMA ET LES NA'ÄNE

Séred Öma se trouve au nord des montagnes qui marquent la frontière Ilmiorienne et la fin du Désert des Soupîrs. Son enceinte et ses maisons à plusieurs étages sont toutes faites de la même brique couleur de sable. Les habitants de la ville, les Na'äne (prononcé Nayyain) prétendent que Séred Öma serait aussi vieille que la rêveuse Imrryr. Il est vrai que la

cité a traversé de maints cycles de prospérité et de foi : d'un âge païen, à l'époque où Imrryr ne portait pas encore son nom et où l'Empire Glorieux n'était pas encore formé, en passant par une époque où les dieux furent rejetés, jusqu'à l'ère actuelle où tous les Dieux, de la Loi comme du Chaos, sont accueillis avec la même joie. Les prêtres de cet âge religieux créèrent alors) une grande université au cœur de Séred Öma et ce fut à partir de ce moment que les arts, encouragés à la fois par la Loi et le Chaos, prirent une telle importance dans la culture Na'äne. L'université est toujours debout, même si celle-ci et les prêtres qui l'ont fondée ont perdu de leur prestige alors que les Seigneurs d'en Haut, sans être rejetés, ne sont plus considérés comme essentiels à la créativité.

## Les Na'äne

Ce peuple à l'apparence humaine a la peau dorée comme les sables lumineux du désert entourant la cité. Fut un temps, les Na'äne dominaient toute la région entre Quazhasaat, perdu à présent dans les sables, et les grandes cités d'Ilmoria au sud ; mais il ne reste désormais de ce pacifique empire commercial que la seule Séred Öma. Les Na'äne ont plutôt bien pris la chose. Ils sont au courant de la chute du Glorieux Empire et regrettent le sort de Melniboné, mais ils jouissent de relations solides avec les Jeunes Royaumes, notamment avec Ilmar, Bakshaan, Karlaak et les autres cités-états Ilmoriennes, au point que l'on peut presque considérer Séred Öma comme une extension des Jeunes Royaumes.

Les Na'äne sont grands et minces, avec crâne, doigts et membres tout en longueur. Leur maintien aristocratique rappelle à tous l'ancienneté de leur culture. Ils sont aussi très sensibles, circonspects et naturellement curieux. Mais leur trait le plus distinctif provient de leur talent inné pour les arts, que ce soit la danse, la musique, la peinture, la sculpture, la poésie, les récits oraux... Chaque Na'äne naît avec une inclinaison artistique, et sa famille va couvrir ce talent brut pendant de nombreuses années au détriment de pratiquement tout autre sujet d'étude.

La société de caste des Na'äne est dominée par les grandes familles de la cité qui gouvernaient autrefois l'Hégémonie Na'äne. Chaque famille dirigeait une Maison dont les noms sont connus de tous : Ay'aiö, Ch'yu, Da'rä, Fh're, N'ofd, Th'ee et Sh'nés. De ces Maisons proviennent les Na'än de sang-purs, dont le sang n'a pas été dilué par les alliances avec



les peuples du sud ou de l'est. En dessous d'eux, les Artisans sont des Na'äne à la lignée souillée. Les divisions sociales entre les Maisons et les Artisans furent profondes à une époque, mais le temps a largement refermé la brèche : les différences entre les deux castes sont désormais minimales. Ceux des Maisons gardent toutefois une allure plus guindée et leur statut est dénoté par leurs chapeaux : grands, coniques et voilés pour les femmes ; grands, cylindriques et recouverts de plumes pour les hommes. Quand aux Artisans, ils s'expriment plus à travers leur travail que leur parures mais ne sont pas mal disposés pour autant envers ceux des Maisons.

## La vie à Séred Öma

La vie tourne autour de l'art. Tout le monde est artiste ; même ceux qui ne vivent pas de leur art sont doués ou élèvent leur travail au rang d'art. L'amélioration constante, expérimentation, les expériences nouvelles, l'expression personnelle... Tels sont les principes de Séred Öma.

Mais si la cité ne s'était souciee que d'art, elle n'aurait jamais survécu aussi longtemps. L'art ne répare pas un toit ou ne moud pas la farine pour en faire du pain. De ce fait, à Séred Öma, chacun doit disposer d'une licence s'il veut vivre de son art. C'est seulement dans le plus vieux quartier de la cité, contrôlé par la Maison de Th'ee, que les artistes peuvent poursuivre leur passion sans licence. Ailleurs, les résidents doivent prouver leur talent, toujours considérable comparé au reste des Jeunes Royaumes, en réalisant, à l'âge de 16 ans, une chef d'œuvre dans leur domaine artistique. La qualité du chef d'œuvre est jugée par les chefs des sept Maisons ; si elle est suffisante, la licence est délivrée et son bénéficiaire peut librement vendre les produits de son art.

Aussi animées que celles d'Ilmar, Elwher, Dhakos, Rashcil ou Menii, les rues étroites et sinueuses sont occupées par les échoppes et galeries des artistes, alors que les tavernes et les magasins sont confinés aux ruelles. Et dans les demeures à plusieurs étages des Maisonnées travaillent ceux qui, à l'instar de la mélancolique Dame Rai-u Th'ee, se livrent à un labeur solitaire, recherchant la perfection plus que le profit. La cité bat au rythme des négociés et des contrats, mais aussi du bruit des coups de ciseaux, de la brosse et du couteau sur les métiers à tisser ou des douces notes du Murmerlan aux (à) neuf cordes, tant apprécié par le Grand Roi Alo'ofd qui gouver-

nait la cité il y a mille ans. Les marchands des cités des Jeunes Royaumes affluent ici à la recherche de trésors pouvant être échangés dans les grands marchés du sud ; les nomades du Désert des Soupîrs et de la lointaine province de Kwan aspirent à oublier quelques temps les sables impitoyables et à trouver des cadeaux à offrir aux khans de leurs peuples.

Il existe encore quelques temples dédiés à la fois à des nobles mineurs du Chaos, comme Mashabak et Haldor'jyn du Subtil Voile, et les Seigneurs de la Loi comme Donblas ou Mlggea, mais nul prêtre ne les dessert plus : les Na'äne ne désirent plus se plier au joug d'une quelconque divinité. Même l'université au cœur de la cité a été convertie en place de marché pour les arts ; une fois par année, c'est là que les jeunes de la cité se rendent avec leur œuvre dans l'espoir d'obtenir une licence et ainsi déterminer la direction que prendra leur vie.

## Les personnages Na'äne

Les personnages Na'äne sont humains mais tous arborent la grâce naturelle et la peau dorée de leur peuple. Ils peuvent bénéficier d'un bonus de 1 à leur DEX et leur POU si leur FOR pour peu qu'ils diminuent dans le même rapport leur FOR et leur CON. Ils peuvent bénéficier d'un bonus de 1 à leur DEX et à leur POU pour peu qu'ils diminuent dans le même rapport leur FOR et leur CON. En dehors de cela, les caractéristiques sont déterminées normalement.

L'origine culturelle est Civilisée, comme indiqué dans la page 38 des règles d'*Elric de Melniboné* (VO). Si la caractéristique de POU est de 15 ou plus, le personnage provient alors d'une des Maisonnées Nobles et prend donc un des noms indiqués plus haut. Sinon, il est de la caste des Artisans et peut être nommé selon l'envie du joueur.

Tous les personnages de Séred Öma disposent de la compétence Expression Artistique (voir page 50 des règles d'*Elric de Melniboné* (VO)) en tant que compétence de base, et gagnent donc en plus un bonus de +20 à cette compétence. Tous les personnages doivent choisir un domaine artistique en tant que spécialité personnelle. Avant de déterminer la profession, un test simple d'Expression Artistique devrait être effectué. Si le test est réussi, le personnage est automatiquement un Artiste Autorisé bénéficiant d'une licence. Sinon, une profession peut être choisie dans la liste de la culture Civilisée, à l'exception des professions de Barde et de Marin.



## PROFESSION ARTISTE

Les Artistes Autorisés peuvent officier partout dans la ville et vendre le fruit de leur travail pour le prix qu'ils veulent. La profession donne les bonus suivants : Expression Artistique +20% ; Evaluer +5% ; Influence +5%. Choisissez deux compétences avancées parmi : Courtoisie, Artisanat, Danse, Guérison, Langage, Connaissance (Million de Sphères) ou Éloquence.

Tous les Artistes Autorisés disposent d'une échoppe ou d'une petite galerie où ils peuvent travailler, probablement héritée de leurs parents ou louée à un membre d'une des Maisons.

## Créer des chefs-d'œuvre

Cette règle optionnelle pour *Elric de Melniboné* aide à simuler la création d'œuvres artistiques hors du commun.

Avant de commencer leur ouvrage, les personnages Na'ane peuvent choisir d'investir des Points de Magie dans une œuvre. Cela ne rend pas l'œuvre magique pour autant, mais lui donne une beauté et un attrait particulier.

L'artiste peut investir 1 PM par tranche de 20 points dans sa compétence d'Expression Artistique. Les PM investis donneront à l'œuvre une des qualités indiquée dans le tableau présent ci-dessous, la qualité étant plus prononcée si la dépense de PM

est élevée. La qualité est choisie par le personnage ou décidée aléatoirement, le nombre de PM investis déterminant l'ampleur de cette qualité. Chaque PM investi rajoute un jour complet à la réalisation de l'œuvre et le résultat final ne permettra pas forcément de lier avec succès les PM à l'œuvre.

Un test d'Expression Artistique est requis à la fin de la période de création et l'œuvre ne bénéficie de sa qualité qu'en cas de réussite du test. Sinon les PM sont perdus, bien qu'ils puissent être regagnés comme indiqué sur la page 113 des règles d'*Elric de Melniboné* (VO).

### D10 Qualité artistique

- 1 **Splendide** : l'œuvre est sans égale. Chaque PM investi augmente la valeur potentielle de l'œuvre de +10%
- 2 **Chaotique** : l'œuvre revêt une signification et une attirance particulières pour les adeptes du Chaos, et seulement pour eux. Un adepte du Chaos peut utiliser les PM de l'œuvre lors de cérémonies ou de rituels chaotiques, si l'œuvre se trouve dans son champ visuel.
- 3 **Dérangante** : l'étrangeté de l'œuvre la rend difficile à oublier. Contempler l'œuvre réduit toutes les compétences basées sur l'INT d'une valeur égale aux PM investis × 3 pour 1D6 heures après qu'elle ait été observée.
- 4 **Élémentaire** : l'œuvre revêt une signification et une attirance particulières pour les adeptes d'un élément particulier et seulement pour eux. Un adepte de cet élément peut utiliser les PM de l'œuvre lors de cérémonies ou de rituels concernant l'élément, si l'œuvre se trouve dans son champ visuel.
- 5 **Lumineuse** : le possesseur de l'œuvre voit dans celle-ci une vérité absolue qui affecte profondément la relation qu'il entretient avec une force qu'il vénère : il peut augmenter ou diminuer la valeur d'un Pacte du nombre de PM investis dans le travail.
- 6 **Inspirante** : l'œuvre inspire quiconque la contemple à créer des œuvres d'art de son cru. Chaque PM investi dans l'œuvre ajoute 5% à l'Expression artistique de son possesseur.
- 7 **Loyale** : l'œuvre revêt une signification et une attirance particulières pour les adeptes d'un élément particulier, et seulement pour eux. Un adepte de cet élément peut utiliser les MP de l'œuvre lors de cérémonies ou de rituels ayant trait à la Loi, si l'œuvre se trouve dans son champ visuel.
- 8 **Mystique**. L'œuvre offre un aperçu du fonctionnement du Million de Sphères. Chaque PM investi donne un bonus de +5% à la compétence Connaissance (Million de Sphères).
- 9 **Fidèle**. L'œuvre capture l'essence même de son sujet, que ce soit en esprit ou en précision. Celui qui contemple cette œuvre pour 1D6 heures obtiendra un indice, pour chaque PM investi, sur la nature véritable du sujet de l'œuvre.
- 10 **Esotérique**. Celui qui admire l'œuvre y voit de nombreuses métaphores et symboles. Contempler la pièce pour 1D4 heures donne un bonus de +5% à une seule compétence de Connaissance pour chaque PM investi.



Emplacement de Séréd Öma

