

Index des Artefacts du Sixième Monde

Basé sur la version originale du 6 novembre 2004

Cet index est une traduction libre du « [Uncle History's Artifact Index](#) », d'Ancient History, dont je salue ici le travail.
> [Namergon](#)

J'ai essayé de regrouper ici l'ensemble des artefacts mentionnés dans Shadowrun et / ou qui ont un minimum de sens dans le Sixième Monde (selon moi du moins) en tant qu'objets de pouvoir magique, de connaissance ou chargés d'histoire.
> [Ancient History](#)

Index des Artefacts du Sixième Monde	1
Al Azif.....	3
L'anneau Ouroboros	3
L'Anneau de Teachdaire	4
L'Anneau de Vérité.....	4
Les Arcanes.....	5
Le Chaudron de Dagda	5
L'Épée de Nuada.....	5
La Lance de Lugh.....	5
La Pierre de Fal	6
L'Avaleur d'Âmes	6
La Bannière du Dragon Rouge	6
La Claymore des MacDonald	6
Les Cendres du Grand Arbre.....	7
Le Chaudron Doré.....	7
La Clef d'Orichalque	7
Le Coeur de Dragon.....	8
Le deck de Vif-Argent.....	8
Le Dragon en Jade du Vent et du Feu	9
Le Drapeau Féérique de Dunvegan.....	9
Excalibur	10
Le Filet de Neptune	10
La flèche tueuse de dragon rouge	10
La Fleur Éternelle	11
Le focus d'essence de de Vries	11
L'héritage de Craig Sanchez	12
L'Idole.....	12
Le Joyau de Mémoire.....	13
La Lance du Destin	13
La Licorne d'Onyx.....	14
Le Linceul des Ombres	14
Le livre de Gaf	15
Le livre des feuilles mortes	15
Les locus (Mel'thelem)	16
Le Manuel de Tradeus	16
Les Manuscrits Élémentaires d'Ak'le'ar	17
L'Orchidée Blême	18
Les Pièces de la Chance.....	19
La Première Pièce de la Chance : Prospérité / Richesse (Lu)	19
La Deuxième Pièce de la Chance : Longévitité (Shou)	19
La Troisième Pièce de la Chance : Fertilité (Feng).....	20
La Quatrième Pièce de la Chance : Bonne Fortune / Joie (Fu).....	20
La Pierre Pleureuse de Ta'bel	20
La Première Clef du Pouvoir	21
Le Roggoth'Shoth.....	21
Rognures de Griffes.....	21
La Rose de Cristal.....	22
Le Rossignol d'Argent	22
Le Saphir des Utsuro	22
Le Sceau des Gants Verts	23
Le Sacristain des Mondes	23
La Tapisserie du Destin	23
Le Tome de Terrin	24
La Torque de Rhiannon.....	24
Wyrmostooth	24

Al Azif

Description :

Inconnue. Si cet objet est authentique, ce serait probablement un livre ou un parchemin ancien en langue arabe ou assimilée.

« Les signes et les présages sont là. C'est écrit dans les étoiles, annoncé dans le ciel nocturne. »
- Dr. Alan Gordon, roman *Crossroads*, p. 173.

Historique :

Al Azif, de l'arabe fou Abdul Alhazred, est le texte précurseur dont le légendaire *Necronomicon* est inspiré. Les deux livres sont des exemples de pseudobibles, des livres qui n'existent pas mais sont référencés par des écrivains, dans ce cas H. P. Lovecraft et son cercle d'écrivains. Quoi qu'il en soit, en 2057 Dunkelzahn a légué un exemplaire de Al Azif. Que cela prêche de l'authenticité au livre fictif dans *Shadowrun*, qu'il soit l'un des livres conçus d'après le livre mythique, ou que ce soit une farce, on ne sait pas. On ne sait pas non plus si en 2063 le Dr. Gordon a pris possession de son legs ou pas, mais cela semble probable.

Le Dr. Alan Gordon était un brillant chercheur au MIT&T qui essayait de cartographier les métaplans. Ses recherches furent interrompues par un accès de folie et son enfermement dans un établissement psychiatrique, dont il a pu sortir plus tard. Toujours assez dérangé, le Dr. Gordon a pu réaliser au moins une partie de la carte avant sa mort et la destruction de tous ses papiers par un élémentaire de feu en 2060.

« Au Dr. Alan Gordon, je lègue mon édition First Folio de Al Azif. Fais-en bon usage, quand et si tu le dois. » *Portfolio of a dragon*, p. 27, par. 3.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Si l'objet est réellement un texte d'arcane, il peut très bien contenir des rites, des rituels, et des formules de sorts, ainsi que les descriptions d'entités et de plans anciens et à peine concevables. Comme tel, le livre se verrait attribué une valeur considérable pour son savoir, même son contenu défie la santé mentale du lecteur.

Références : Portfolio of a Dragon, roman *Crossroads*

L'anneau Ouroboros

Description :

Ouroboros est un dragon ou serpent mangeant sa propre queue, une forme pratique pour un anneau. On pense que l'anneau fait plusieurs mètres de diamètre, en faisant soit une sculpture, soit un véritable accessoire de mode draconien.

Historique :

Dunkelzahn a légué cet objet à Ryumyo en 2057, peut-être pour rappeler à celui-ci l'importance de l'équilibre.

À Ryumyo, le premier de notre espèce à avoir été vu dans cet âge moderne, je lègue ma jalousie de m'être fait voler ma chance d'être le tout premier dragon ainsi que l'Anneau Ouroboros, puisque c'est l'oiseau matinal qui attrape le ver.

Pouvoirs / fonctions :

Si cet anneau a des propriétés magiques, elles impliquent probablement l'interaction de forces opposées (yin et yang) ou l'équilibre. De ce point de vue, il pourrait avoir des utilisations en géomancie, ou influencer la mentalité du porteur/propriétaire.

Références : Portfolio of a dragon, *Dragons in the Sixth World*.

L'Anneau de Teachdaire

Description :

Il s'agit d'un anneau en or, de style celtique et vieux de 4.000 ans.

Historique :

L'assassin énigmatique Teachdaire a, outre ses autres avantages, cet objet magique qu'il a obtenu on ne sait où.

Pouvoirs / fonctions :

Ce focus en forme d'anneau peut être lié pour 24 points de Karma Utile. Une fois par tour de combat, le propriétaire peut utiliser une Action Complexe, fixer n'importe qui dans les 20 mètres et, si la cible n'obtient pas au moins 3 succès excédentaires dans un test d'opposition de Volonté, elle oublie alors complètement avoir rencontré le porteur, et ne peut le détecter d'aucune manière. Cet effet dure le temps de la rencontre et est annulé si le porteur fait quoi que ce soit de violent à la personne qu'il a hypnotisée.

Références : Prime Runners.

L'Anneau de Vérité

Description :

Apparence inconnue. À priori, un anneau quelconque, peut-être de style celtique ou elfique antique.

Historique :

Dunkelzahn a légué cet anneau à Niall O'Connor en 2057, en reconnaissance pour son dossier sur Tír na nÓg.

À Niall O'Connor : je salue ton dévouement à répandre la vérité et je te lègue donc l'Anneau de Vérité. Puisse-t-il te donner la voix de la prophétie comme aux bardes d'autrefois.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. D'après la description, cet anneau améliore peut-être les pouvoirs de la voie du Barde, ou il s'agit peut-être d'un genre de focus de divination.

Références : Portfolio of a Dragon, Shadows of Europe

Les Arcanes

Ce sont des artefacts d'importance symbolique et de pouvoir magique associées aux Voies et Chemins de Tír ná nŌg. Chacun de ces artefacts est très représenté dans le mythe celte et on dit d'eux qu'ils viennent chacun d'une des Quatre Cités des Îles du Nord.

Le Chaudron de Dagda

Description :

Le chaudron de Dagda peut être une coupe, un bol ou un véritable chaudron. Le matériau dont est fait le chaudron est probablement inconnu. Au sein de la Cour Seelie, on peut trouver une coupe pleine grossièrement taillée dans une corne, et pourrait, ou non, être le chaudron de Dagda.

Historique :

Encore un objet du mythe celte avec une signification dans le mythe des elfes de Danaan de Tír na nŌg. On dit du chaudron de Dagda qu'il vient de la cité elfique de Murias. Longtemps considéré comme la base de l'histoire du Saint Graal. Le chaudron de Dagda est associé avec l'élément Eau et l'Ordre d'Ogma. On le supposait détenu sous bonne garde par la Cour Seelie, mais il semble depuis 2063 qu'il ait été dérobé.

Pouvoirs / fonctions :

Dans le mythe, On accorde au chaudron de Dagda de grands pouvoirs de guérison, et même la capacité de relever les morts. Les pouvoirs qu'il pourrait tirer de son affinité avec l'élément de l'Eau ou avec les druides de l'ordre d'Ogma sont inconnus. Dans le Sixième Monde, on dit du chaudron qu'il est le plus prisé de tous les Arcanes et qu'il possède un pouvoir sur les esprits (sans qu'on sache s'il s'agit des esprits de l'eau, des « morts » comme les esprits des ancêtres, les shedim, les esprits de sang, ou les esprits en général).

Références : Tír na nŌg, Shadows of Europe.

L'Épée de Nuada

Description :

L'épée de Nuada est une longue lame d'argent de fabrication elfique, dont la garde était plaquée d'or et sertie d'émeraudes en cabochon et de rubis. Le style précis de l'épée est inconnu.

Nichée dans du verre, une longue épée d'argent brillait de tous les feux de sa garde dorée sertie d'émeraudes en cabochon et de rubis. Ainsi c'était là qu'avait fini l'Épée de Nuada... (Temps Sans Fin, p. 109)

Historique :

Également connu sous le nom d'épée de Nuadha, cet artefact est censée être l'épée de ce héros de la mythologie celtique et de Tír na nŌg. Il est peut-être la base d'autres épées légendaires, comme l'épée Excalibur du roi Arthur. Réputé pour être originaire de la cité de Findias du mythe de Danaan, il a été supposé perdu pendant une durée inconnue avant de refaire surface. Vue pour la dernière fois en possession de la Cour Seelie en 2056, on suppose que l'épée y demeure encore. Elle est associée à l'élément de l'Air et à l'ordre d'Etain, qui la voit comme le symbole de la raison, capable de trancher dans le cœur du problème.

Pouvoirs / fonctions :

On suppose que l'épée de Nuada est une arme enchantée, capable de blesser des créatures immunisées aux armes normales, et possède peut-être des capacités similaires à celles d'un focus d'arme. On ne connaît aucune autre capacité de l'épée, comem une éventuelle affinité avec l'élément de l'Air.

Références : Tír na nŌg, Shadows of Europe, roman Temps Sans Fin.

La Lance de Lugh

Description :

La lance de Lugh, comme son nom l'indique, est une lance. Plus que probablement, cette arme ancienne et de conception celtique ou elfique antique. Selon l'âge réel de l'arme, il est probable que la lame soit en bronze, fer ou orichalque.

Historique :

Arme fabuleuse des mythes de l'Eire, en particulier ceux des Us et Voies remises au goût du jour du Tír na nŌg. Prétendument venue de la ville de Gorias, cette arme magique (dont certains disent qu'elle est la lance de Longinus, qui perça le flanc du Christ ; également connue sous le nom de lance du destin) était supposée être portée par le héros Lugh (tout lien éventuel avec Lugh Surehand, Haut Prince de Tír Tairngire, est pure spéculation). A Tír na nŌg, elle est associée à l'élément du Feu et à l'ordre de Brigid. Elle est censée être sous la garde de la Cour Seelie.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs exacts de la lance de Lugh sont inconnus, mais on suppose qu'il s'agit d'une arme magique capable de blesser des créatures immunisées aux armes normales. Elle possède peut-être des capacités similaires à celles d'un focus d'arme, ou le pouvoir légendaire de revenir dans la main de son lanceur. On ignore également si l'affinité de la lance avec l'élément du Feu dans le mythe elfique se traduit par un pouvoir sur les flammes.

Références : Tír na nŌg, Shadows of Europe.

La Pierre de Fal

Description :

La pierre de Fal est, comme son nom le suggère, une roche. Ses descriptions physiques dans le mythe varient, mais le « siège des rois » pourrait être grossièrement façonnée dans une roche facilitant l'assise.

Historique :

D'après les mythes des Iles Britanniques, et plus récemment dans les Us et Voies remises au goût du jour au Tír na nÓg, la pierre de Fal serait originaire de la cité de Falias, une des villes d'origine des familles de Danaan. Actuellement, la pierre de Fal est associée à l'élément de la Terre et à l'ordre de Cu Chulainn, et supposée être sous la protection de la Cour Seelie.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs exacts de la pierre de Fal sont inconnus, mais on les suppose liés d'une quelconque manière à l'élément de la Terre, et/ou au règne.

Références : Tír na nÓg, Shadows of Europe.

L'Avaleur d'Âmes

Description :

Il s'agit d'une grosse gemme avec une sphère d'orichalque nichée en son sein.

Historique :

Ce focus mystérieux et apparemment puissant fut utilisé par un mage possédé par un esprit malin et récupéré par un chaman chat curieux à la mort de ce mage.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Il a été suggéré que l'Avaleur d'Âmes puisse en fait être un conteneur pour les esprits de certains êtres décédés, ou un puissant focus de pouvoir.

Références : roman Striper Assassin.

La Bannière du Dragon Rouge

Description :

On suppose que cet artefact est une bannière ou un drapeau d'une quelconque sorte, des plus probablement arborant l'image d'un dragon rouge.

Historique :

Un autre legs du testament de Dunkelzahn. Derrick Erding était un personnage joué par Eric Jameson de ShadowRN. Le personnage de Erding était un descendant des Rois Gallois, et ses aventures l'amènèrent à rencontrer un dragon rouge (Rhonabwy?).

A Darrick Erding, je lègue la Bannière du Dragon Rouge par respect pour son héritage. Faites-en bon usage.

Pouvoirs / fonctions :

On ignore tout des pouvoirs de cette bannière.

Références : Portfolio of a Dragon

La Claymore des MacDonald

Description :

Il s'agit d'une antique claymore écossaise, en bon état.

Historique :

Héritage ancestral du clan MacDonald, cette claymore repose au Château de Laidon au moins depuis 2053.

Pouvoirs / fonctions :

La Claymore projette une barrière astrale d'Indice 7 autour du Château de Laidon qui arrête tous les magiciens en dehors de ceux des MacDonald.

Références : Imago

Les Cendres du Grand Arbre

Description :

On suppose qu'il s'agit de cendres dans une sorte de récipient. S'il s'agit des cendres de l'Arbre Blanc, il se pourrait qu'elles contiennent des fragments d'orichalque et d'autres éléments magiques.

Historique :

Cet objet faisait partie des legs du Testament de Dunkelzahn en 2057. On ignore s'il a ou non été réclamé. L'identité du « Grand Arbre » est inconnue, bien qu'il y ait deux principaux suspects : l'Arbre Blanc et Coeurdechêne.

Au gouvernement de l'Amazonie, je laisse la l'Orchidée Blème et les Cendres du Grand Arbre. Utilisez-les pour aider à protéger le monde de lui-même, mais n'oubliez pas les leçons du passé ni ne vous attribuez une sagesse plus grande qu'à la Nature.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs des cendres du grand arbre, s'ils existent, sont inconnus. Il est possible qu'elles fassent un fertilisant magique puissant.

Références : Portfolio of a Dragon

Le Chaudron Doré

Description :

Il s'agit d'un chaudron en métal doré, de style celte.

Historique :

Aux dernières nouvelles, en 2055, ce chaudron était la propriété de Dominic O'Brien, membre de l'Ordre d'Oghma.

Pouvoirs / fonctions :

Il s'agit d'un Focus Unique qui permet aux druides de bénéficier des pouvoirs d'esprit Attributs physiques améliorés, Mouvement et Contrôle de la météo, pour un drain de 6L.

Références : *scénario* Celtic Double-Cross.

La Clef d'Orichalque

Description :

Il s'agit d'une clef ornée de type mécanique, d'environ 10 centimètres de long et conçue dans un style très riche de sorte que la tige et la tête de la clef sont taillées en forme d'arbre. La clef est par ailleurs entièrement faite d'orichalque.

Historique :

Vue pour la première fois durant la période électorale des UCAS de 2057, la clef fut dérobée à certains nobles du Tir Tairngire par un groupe de shadowrunners employés par le Docteur Nicholas Grace des Illuminés de la Nouvelle Aube. Ensuite, cette clef (ou du moins une clef lui ressemblant beaucoup) fut livrée par Talon à un certain Brackhaus, qui la subtilise à un certain Dr Grace.

Pouvoirs / fonctions :

Tout d'abord, la clef est virtuellement indestructible. Ce focus agit comme un focus de pouvoir de Puissance 8 pour ouvrir, délier, bannir magiquement. Enfin, ce focus ne nécessite aucun karma pour s'y lier.

Références : Super Tuesday, *roman* Ragnarock.

Le Coeur de Dragon

Description :

Le Cœur de dragon est une statue d'un cœur à 4 cavités, faisant 4 fois la taille d'un cœur humain et entièrement constitué d'orichalque.

Historique :

Suite à la découverte, la nuit de son Investiture en 2057, qu'Aztlan avait trouvé et, au moins partiellement, activé un Locus, Dunkelzahn s'est sacrifié (en détruisant sa forme physique et en ouvrant une déchirure astrale) afin de compléter l'enchantement du Cœur de dragon. Cet artefact, légué à son agent de confiance Ryan Mercury afin d'être utilisé contre les Horreurs sur le point de venir, il a été dérobé peu après et a transité par diverses mains. Finalement, les magiciens Talon et Harlequin ont réussi à faire passer le Cœur de dragon du plan physique aux métaplans. Là, Harlequin, Aina, Talon et Ryan Mercury ont livré bataille contre les Horreurs qui traversaient le Pont construit par Darke, la Gestalt des mages de sang et le Locus corrompu, tandis que Billy (anciennement Burnout) le cyberzombie et l'esprit libre Lethe (qui s'est souvenu être l'esprit de Dunkelzahn) sont restés avec le Cœur de dragon dans les métaplans, pour dissiper les pics de mana au fur et à mesure de leur formation.

A Ryanthusar, je laisse mon cœur, que tu trouveras à ma résidence du Lac Louise.

Pouvoirs / fonctions :

Le Cœur de dragon est à première vue un focus universel, utilisable par celui qui le touche pour augmenter toute capacité magique qu'il possède, que ce soit du lancement de sort, des pouvoirs d'adepte, etc. Le véritable pouvoir du Cœur de dragon est la capacité de manipuler le mana sur une échelle incroyable, comme de retirer les pics de mana créés par la Grand Danse Fantôme ou de créer une vague temporaire de mana dans des individus précis pour leur faire manifester des formes possibles seulement dans des environnements où le niveau de mana est plus élevé (par exemple : Ryan Mercury a exprimé sa nature de Drake des années avant que le niveau de mana ne monte naturellement suffisamment pour permettre une telle expression). Le magicien elfe Harlequin prétend qu'un tel artefact ne devrait normalement pas pouvoir être créé dans un environnement aussi pauvre en mana que l'est le monde de 2057. Et même alors, il ne devrait pas être à sa puissance optimale. Le sacrifice de Dunkelzahn était le seul moyen pour qu'un tel artefact atteigne son plein potentiel si tôt dans le cycle de mana.

Références : Portfolio of a Dragon, *romans de la Saga de Ryan Mercury* (Mort d'un président, Le cœur du dragon, Mise à l'index).

Le deck de Vif-Argent

Description :

L'extérieur du deck ressemble à une Fairlight Excalibur standard, mais l'intérieur du deck est une sorte de bio-ordinateur ou de processeur à interface biologique. Tous les composants sont uniques et reflètent les fonctions normales d'un deck, mais avec une perspective profondément différente et étrange.

Historique :

En 2053, le mystérieux elfe appelé Vif-Argent construisit ce deck, investissant des parts de lui-même dans 4 puces données à des amis, des alliés et son amour. Il fut assassiné peu après. Son essence spirituelle persista dans les puces et, lorsque les puces furent réunies dans le deck avec son imago, l'esprit de Vif-Argent fut réincarné. Après avoir déjoué la mort, il choisit de mourir à nouveau, pour accorder le repos à l'esprit tourmenté de son amour qui était devenu un fantôme. Le deck devint inerte après la mort de Vif-Argent et est conservé par le père de son amante, le Directeur Général de Transys Neuronet MacDonald.

Pouvoirs / fonctions :

La conception unique du deck de Vif-Argent, qui combinait l'état de l'art de la technologique, magique et une vision du monde radicalement différente, permit à celui-ci de sauvegarder son âme ou esprit dans une sorte de programme. Il put également mettre un terme à cette existence artificielle afin de s'unir à la dame de ses rêves.

Références : *aventure* Imago.

Le Dragon en Jade du Vent et du Feu

Description :

Le Dragon en Jade de Vent et de Feu est une statue de 25 kg représentant trois poissons bondissant hors de l'eau, sculptée dans du jade d'un vert vif. Dans l'astral, la statue semble astralement active, et il se pourrait qu'elle renferme en son sein un esprit d'un type inconnu.

Historique :

On dit que dans la Chine antique, lors de l'ère du Premier Empereur, celui-ci demanda au grand sculpteur Chan Lo de sculpter un dragon de vent et de feu à partir d'un grand bloc de jade d'un vert de qualité. Après y avoir beaucoup songé, le sculpteur façonna le jade en trois poissons bondissant, et expliqua à l'Empereur qu'il n'avait pas pu voir le dragon dans le jade. L'Empereur fut dans un premier temps furieux après Chan Lo, mais après plus ample réflexion, il finit par comprendre que le sculpteur avait raison et le récompensa.

Pendant l'âge d'Earthdawn, Ombre-la-Montagne récupéra un gros bloc de jade dans le Coffre de El-Aethor. À sa mort, Dunkelzahn léga la statue à Wu Lung-Wei, géomancien et Directeur Général de Wuxing. Après avoir refusé toutes les propositions d'achat (dont une de Lofwyr), Wu plaça la statue sur un lieu de pouvoir situé sur un croisement de lignes mana, canalisant ainsi avec précaution le mana dans la statue, et provoquant ainsi un certain nombre d'effets intéressants. Ces effets furent quelque peu inversés lors du Rite de Succession, lorsqu'un groupe de runners altéra la géomancie de la pièce autour du Dragon en Jade de Vent et de Feu afin de dévier une quantité massive de mana pendant un court moment.

À Wu Lung-Wei, je laisse le Dragon en Jade du Vent et du Feu.

Pouvoirs / fonctions :

Le Dragon en Jade de Vent et de Feu est une sorte de focus, c'est ce qui semble le plus évident. Certains disent qu'il révèle la Vérité, mais rien ne le confirme. Ce qui *est* confirmé, c'est que la statue semble posséder des propriétés favorisant la géomancie, servant potentiellement à amplifier ou à utiliser le mana obtenu par une utilisation appropriée de cette compétence. En septembre 2061, l'Année de la Comète, un haut-fond astral s'est développé autour du gratte-ciel de Wuxing à Hong Kong, où se trouve un site de pouvoir puissant dont le mana est canalisé dans la statue conservée sur place. L'effet prend fin en 2062, lorsque des manipulations de géomancie ont délicatement établi un équilibre entre des lieux de pouvoir de Hong Kong (Wuxing), Vladivostok (Buttercup), la partie continentale de la Chine (Lung) et le Japon (Ryumyo). Il apparaît que, situé comme il l'est, le Dragon en Jade peut modifier l'équilibre du mana sur tout le réseau de lignes dragon, s'il est manipulé avec la connaissance et la compétence appropriée.

Références : Portfolio of a Dragon, L'Année de la Comète, Survival of the Fittest, [ED] Book of Dragons (Revised and Expanded).

Le Drapeau Féérique de Dunvegan

Description :

Le Drapeau Féérique de Dunvegan est un antique drapeau de tissu, d'aspect très usé.

Historique :

Cet artefact du monde réel est un objet très ancien et révérend en Écosse. Les histoires le concernant varient, mais dans un passé lointain les Shidhe (le peuple des fées) donnèrent cette bannière à MacLeod du clan MacLeod. Le drapeau a été brandi dans deux batailles par le clan MacLeod et pendant la Deuxième Guerre Mondiale, les pilotes de ce clan gardaient des images de ce drapeau comme porte-bonheur. Il est depuis exposé au Château de Dunvegan, qui se dresse sur la Scythe Ley. Le clan MacLeod a décliné toutes les offres pour son achat, mais une très généreuse de la part du Tír na nÓg en 2035 (la sécurité du drapeau a été renforcée peu après). Depuis Yuletide 2061, on prétend qu'on peut entendre le son lointain de trompettes annonçant l'approche d'une armée aux alentours du château de Dunvegan, et que le Drapeau Féérique luit fortement dans l'astral.

Pouvoirs / fonctions :

On prétend que, en accord avec leur promesse, les MacLeod du clan MacLeod peuvent en appeler à l'aide des Shidhe jusqu'à 3 fois en agitant le Drapeau Féérique. Il a été brandi 2 fois en bataille, donc il devrait rester un appel possible. Les légendes écossaises prêtent d'autres pouvoirs au drapeau.

Références : Terres d'Éveil.

Excalibur

Description :

On ignore tout du style, de la substance, et du matériau d'Excalibur : les contes et légendes comportent d'innombrables variations.

Historique :

L'épée Excalibur est légendaire, et les mythes et contes la concernant se sont entremêlés. La plupart s'accordent sur le fait qu'Excalibur était l'épée portée par le Roi Arthur, qu'il reçut de la Dame du Lac selon le conseil de Merlin, et qui fut restituée à la Dame du Lac à la mort d'Arthur. En 2055, le mage elfe Harlequin s'engagea dans une quête astrale de dimension épique pour empêcher l'Ennemi de d'atteindre notre monde. Dans un des Lieux de ce périple, les participants croisèrent l'épée Excalibur. En 2057, Dunkelzahn légua l'épée Excalibur à Harlequin, si jamais la Fondation Draco la trouvait. Peu après, Harlequin admit qu'il pensait que l'épée n'était qu'un mythe. En 2063, un singulier professeur connu comme le Pendragon, arborant une épée, fait des apparitions dans toute la Grande Bretagne. Si le Pendragon est Arthur, alors l'épée est peut-être Excalibur.

Au dernier Chevalier de la Crying Spire, je laisse l'armure portée par Richard Coeur de Lion pendant sa Croisade, car c'est à toi qu'il revient de conduire la prochaine. Je te laisse également l'épée Excalibur –malheureusement, il semble que je ne l'ai pas encore trouvée pour le moment. A quiconque trouve Excalibur, remettez-la à la Fondation Draco en échange d'une récompense et d'un titre. La Fondation Draco te retournera l'épée promptement, mon chevalier.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs exacts d'Excalibur sont inconnus, mais il s'agit sans nul doute d'une arme magique au moins aussi puissante qu'un focus d'arme de même type et d'indice élevé. Dans les métaplans, la puissance d'Excalibur était visible de tous les magiciens aux alentours, même sans les perceptions astrales habituellement à leur disposition dans ce lieu.

Références : Portfolio of a Dragon, Harlequin's Back, Shadows of Europe, *nouvelle* Post Mortem.

Le Filet de Neptune

Description :

Apparence inconnue. On suppose que l'objet ressemble à un filet de pêche.

Historique :

En 2057, Dunkelzahn a légué cet objet à la même filiale de Cross que celle qu'il a chargé de retrouver le Monocle de la Matrice.

À Xerxes Positive Research Tank, et plus spécialement à leur Laboratoire Mendocino, je laisse le Filet de Neptune.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Neptune est le dieu romain des océans, ce qui peut impliquer que cet artefact ait des pouvoirs magiques liés à l'eau ou à la mer. Cet objet peut (ou pas) être lié à la Toile des Rêves, un objet magique de l'âge d'Earthdawn tissé par un grand dragon.

Références : Portfolio of a Dragon.

La flèche tueuse de dragon rouge

Description :

On suppose généralement que cet artefact à la forme d'une flèche, mais cela est pure conjecture.

Historique :

Cet artefact faisait partie du testament de Dunkelzahn. On ne sait pas s'il a été réclamé ou non. Cet artefact est peut-être lié à **la bannière du dragon rouge**, détaillée dans ce document.

« Au premier groupe à découvrir ce qui se trouve derrière la porte de la chambre 429 des bureaux de la Sæder-Krupp à Berlin et à rapporter ses découvertes à Lofwyr, je laisse la Flèche Tueuse de Dragon Rouge. »

Pouvoirs / fonctions :

On suppose que la flèche tueuse de dragon rouge est un projectile ayant une efficacité particulière contre les dragons « rouges ». Ryumyo et Rhonabwy ont des écailles rouges, mais on ignore si l'objet a été conçu pour l'un ou l'autre de ces dragons.

Références : Portfolio of a Dragon.

La Fleur Éternelle

Description :

La Fleur Éternelle est une rose parfaitement conservée à l'intérieur d'un bloc scellé de cristal. La rose est noire en temps normal.

Historique :

Lors de l'âge d'*Earthdawn* avant le Châtiment, les elfes de Shosara obtinrent une rose des jardins qui fleurissaient autour du Palais de la Reine du Bois du Wym. Ils enchantèrent cette rose afin qu'elle dure éternellement, symbole de la nature immuable et immortelle de la culture elfique. Puis ils la placèrent dans une boîte magique scellée en cristal et l'envoyèrent à la Reine Failla. Cependant, quelque part sur le trajet entre Shosara et le Bois du Wym, la Fleur Éternelle disparut, pour réapparaître dans la capitale thérane de Parlainth, où elle demeura jusqu'au retour de cette ville après le Châtiment. Le sorcier Hiermon de Haven engagea un groupe d'aventuriers pour récupérer la fleur, et elle fut remportée à la Cour de la Reine Alachia du Bois de Sang.

Le dragon Ombre-la-Montagne envoya un groupe d'adeptes s'introduire dans le Bois de Sang pour y dérober la Fleur Éternelle et y laisser à la place la Rose de Cristal, pour faire croire à Alachia que les thérans avaient (de nouveau) volé la Fleur. Alachia a mordu à l'hameçon et a envoyé ses forces contre les thérans.

En 2057, Dunkelzahn léga la Fleur Éternelle à Alachia.

À Alachia, je lègue la Fleur Éternelle. Je n'en ai plus l'usage.

Pouvoirs / fonctions :

La Fleur Éternelle est noire en temps normal, mais luit d'un rouge vif en présence de « dragonkin » (elfe immortel). La rumeur prétend que quiconque se fait piquer par les épines de la Fleur se verra accorder l'immortalité, même si personne n'a encore découvert comment ouvrir la boîte en cristal pour essayer. On prétend également que la Fleur Éternelle pourrait jouer un rôle dans la guérison de la Corruption du Bois de Sang.

Références :

Portfolio of a Dragon, [ED] (Mists of Betrayal, Denizens of Earthdawn: Volume I, The Blood Wood, Barsaive at War)

Le focus d'essence de de Vries

Description :

Il s'agit d'une statue de jade représentant une démonsse à quatre bras.

Historique :

Martin de Vries, un vampire et un chasseur de vampires, a découvert ce focus antique et apparemment unique lors d'un voyage en Indonésie en 2045.

Pouvoirs / fonctions :

Le focus ajoute 4 à l'indice d'Essence de tout vampire en sa possession, et accroît également son Essence maximum d'autant. Si l'Essence du vampire atteint 4 (elle atteindrait donc 0 sans le focus), le vampire ne meurt pas mais subit un malus de +1 cumulable à ses seuils de réussite, et son Essence continue de diminuer normalement.

Références : Prime Runners, Threats.

L'héritage de Craig Sanchez

Description :

Une amulette en pierre de couleur verte.

Historique :

En 2033, Dunkelzahn a administré une leçon à l'esprit Buttercup en la liant à l'esprit d'un ork démuni nommé Craig Sanchez pendant un an et un jour. Après cette période, Craig Sanchez est resté le même, mais connaissait le nom véritable de Buttercup. Lorsque Dunkelzahn est mort en 2057, Sanchez s'est vu hériter de cette amulette pour le protéger au cas où Buttercup chercherait à éliminer la menace qu'il représente. Finalement, il semble que Buttercup ait retenu la leçon car elle prend soin de Craig Sanchez.

À Craig Sanchez, je laisse un petit témoignage de mon estime, à remettre par la Fondation Draco.

Pouvoirs / fonctions :

L'amulette camoufle l'aura de quiconque la porte, donnant l'apparence d'être complètement Ordinaire. L'amulette est aussi efficace qu'un initié de grade 5 avec un attribut Magie de 11.

Références : Blood in the Boardroom, Portfolio of a Dragon.

L'Idole

Description :

L'Idole mesure exactement 30 centimètres de longueur. Elle est sculptée dans une pierre rouge sang couverte de gravures presque complètement effacées, symboles et motifs patinés par le temps ou par l'usage. Sa forme est démoniaque et tient une sorte de globe dans ses mains contre sa poitrine. Avant d'être neutralisée, ses yeux et le globe brillaient. Elle pèse un peu plus de 2 kilos.

Historique :

Pietr Fidgeton découvrit l'Idole dans le Pacifique Sud en 2050, et la remporta à Seattle. Après une tentative avortée pour la vendre à un noble anonyme de Tir Tairngire, l'objet a fini dans les « mains » du dragon occidental Lochlann, et finit par corrompre ce dernier. Finalement, Arleesh, un Grand Serpent à Plumes, récemment Éveillée, a neutralisé l'Idole. Les restes de l'Idole ont été emportés par Blackwing, un assassin, qui les rapporta au noble anonyme du Tir. La boutique occulte du nom de Phoenix à Denver a également vendu un objet à l'apparence très similaire de celle de l'Idole.

[NdT : Steve Kenson en a écrit davantage sur le sujet, que l'on peut retrouver sur son site Internet : <http://members.aol.com/talonmail/bottle.html>.]

Pouvoirs / fonctions :

L'Idole est un focus de pouvoir d'indice 12, utilisable par quiconque le touche. L'Idole ne tire pas son pouvoir de l'espace astral, mais d'un autre plan. L'Idole finit toujours par corrompre son utilisateur, physiquement et mentalement, jusqu'à ce que celui-ci devienne dépendant de son pouvoir et finisse par en mourir.

Références : *aventure* Le Démon dans la Bouteille, Denver Boxed Set.

Le Joyau de Mémoire

Description :

Il s'agit d'un gros cristal, d'une teinte rougeoyante, d'environ 1 mètre de hauteur. Il semble brut, pas taillé, mais très bien poli. Et il rayonne complètement d'une énergie magique à peine contenue. Un de mes amis dit qu'il a vu des formes bouger à l'intérieur lorsqu'il y a jeté un œil astral.

(Portfolio of a Dragon, p. 42, col 1).

Historique :

Lors de l'âge d'Earthdawn, Ombre-la-Montagne, était le gardien du Joyau de Mémoire. Lorsque Dunkelzahn meurt en 2057, il lègue le Joyau à Lofwyr, qui l'utilise comme base de sa prétention au titre de Maître du Savoir. Lofwyr a remporté le Joyau avec lui en Allemagne, malgré qu'un zoocanthrope du nom de Romulus y accède en 2061. Le Joyau et le titre de Maître du Savoir restaient contestés, et un Rite de Succession se déroula en 2062. Lofwyr envoya l'essence magique du cristal dans un métaplan distant : une manœuvre audacieuse et prudente à la fois, car son frère Alamaise déroba le cristal physique devenu sans valeur. À la suite du Rite, Lofwyr maintint intacts le Joyau de Mémoire et sa position de Maître du Savoir.

Pouvoirs / fonctions :

Pour enregistrer leurs connaissances, plutôt que des livres ou des manuscrits, les dragons créent des « cristaux de mémoire » en enchantant des cristaux en draconique. Le Joyau de Mémoire, ne serait-ce que par sa taille, pourrait contenir une énorme quantité de connaissances s'il était un cristal de mémoire classique, mais il possède d'autres enchantements. L'esprit libre Muirico prétend que le Joyau renferme tous les souvenirs oubliés de tout le monde, et que chaque fois que quelqu'un se souvient de quelque chose, il accède au Joyau. La forme astrale du zoocanthrope Romulus est parvenu à accéder au Joyau et à retrouver les souvenirs perdus de quelqu'un d'autre en se rappelant de quelque chose qu'il avait oublié, puis en suivant ses souvenirs dans le Joyau. Lofwyr s'est montré capable de séparer l'essence magique du Joyau de son enveloppe physique ; et de diviser cette essence magique en plusieurs parties.

Références : Portfolio of a Dragon, Survival of the Fittest, [ED] (Dragons PDF, Book of Dragons (Revised and Expanded)), *roman* Le Sourire de la Mort.

La Lance du Destin

Description :

Une lame de bronze, qui pourrait convenir comme pointe de lance.

Historique :

En 2057, Dunkelzahn légua une lame de bronze ancienne qu'il désigna comme « Lance du Destin ». Il est à remarquer que la Lance de Longinus, le romain qui perça le flanc du Christ, était également connue sous le nom de Lance du Destin. Cette relique était convoitée par Hitler, qui croyait que toute armée qui possédait la Lance était invincible.

À Darius Vemizelos, soigneur, et l'Érudit Zaimis Kaphandaris du Muséum Occulte de Crète, je lègue la boîte d'acier numéro 212, qui contient l'épée de bronze ancienne que j'ai surnommée la Lance du Destin. À charge pour eux de prouver si ce nom s'y applique ou non. Ou de prouver le contraire. Personnellement, je n'ai jamais eu le temps de découvrir la vérité.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Il est probable que la lame est au moins un focus d'arme d'un certain potentiel.

Références : Portfolio of a Dragon.

La Licorne d'Onyx

Description :

Apparence inconnue. On pense que cet objet est peut-être une petite sculpture de licorne en onyx.

Historique :

En 2057, Dunkelzahn a légué cet objet à un groupe inconnu appelé les Filles du Cercle, peut-être un groupe magique centré sur les licornes. On ignore si elles ont trouvé ou non le « véritable propriétaire ».

Aux Filles du Cercle, je lègue la Licorne d'Onyx dans l'espoir qu'elles découvrent son véritable propriétaire. Si elles n'y parviennent pas dans l'année suivant ma mort, la propriété en reviendra à la Fondation Draco.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Les licornes symbolisent la pureté. L'objet est peut-être un focus qui détecte ou neutralise le poison ou les impuretés.

Références : Portfolio of a Dragon.

Le Linceul des Ombres

Description :

Cet artefact est une pièce de tissu carrée de trois mètres de côté environ. Le tissu est aérien, noir, fin comme de la soie. Des veines d'argent scintillantes le parcourent, et un ourlet brodé d'argent en forme de petites fleurs entrelacées en fait le tour.
(*Survival of the Fittest*, p. 105, col 2)

Historique :

Dunkelzahn a légué cet objet à Aden en 2057. Cependant, Aden se moque de perdre son sang-froid, et a placé l'artefact dans une mosquée en ruine à Téhéran. Il est devenu un centre d'intérêt du Rite de Succession plus tard en 2062.

À Aden, je lègue le Linceul des Ombres. Puisse son ombre calmer la chaleur de ton foyer du désert ainsi que les humeurs qui s'y déchainent alentour.

Pouvoirs / fonctions :

Quiconque est drapé dans le Linceul des Ombres bénéficie de 12 points d'armure blindée, aussi bien en balistique qu'en impact. En astral, le linceul dégage un sentiment de paix et de sérénité qui réduit les champs magiques temporaires associés aux émotions négatives de 1 point par minute. Il a le même effet sur un champ magique permanent, sauf que ce dernier n'est que gommé. Il revient à son niveau d'origine au rythme d'1 point par heure après que le linceul soit retiré. Cet effet n'a lieu que sur une surface recouverte par le Linceul. Le Linceul des Ombres apaise et calme les émotions négatives. Quiconque le touche est comme sous l'effet d'un sort Contrôler les Émotions de Puissance 12 qui ne lui fait ressentir que paix et sérénité, quoi qu'il ressente auparavant. Entre autres choses, cela signifie qu'il est très difficile pour celui qui porte le Linceul de faire quoi que ce soit de violent. Si le Linceul des Ombres est drapé sur une personne possédée par un esprit (y compris un cadavre possédé par un zombie ou un shedim), l'esprit doit remporter un test d'opposition de Puissance contre la Puissance de 12 du Linceul, ou être immédiatement dissipé, renvoyé dans les méaplans. Ce test est nécessaire à chaque tour où le Linceul recouvre la forme possédée. Si un spectre ou un esprit de sang est couvert par le Linceul, il doit réussir un test d'opposition de Puissance comme ci-dessus, ou être immédiatement détruit. Le test est nécessaire à chaque tour où l'esprit est recouvert par le Linceul, qui est de nature duelle et peut affecter l'esprit même en forme astrale. Un esprit peut être couvert par le Linceul en réussissant contre lui un test d'opposition de Combat à mains nues (4) avec au moins 2 succès excédentaires. Enfin, toute créature ou tout objet recouvert par le Linceul des Ombres augmente le Seuil de Réussite des tentatives pour le localiser magiquement (par des sorts de détection, la sorcellerie rituelle, le pouvoir Recherche d'un esprit, etc.) de +12. Cette propriété s'étend au Linceul lui-même, le rendant très difficile à localiser et à pister par des moyens magiques.
(*Survival of the Fittest*, p. 105, col 2)

Références : Portfolio of a dragon, Survival of the Fittest.

Le livre de Gaf

Description :

Les couvertures de cet ancien ouvrage sont prétendument martelées d'orichalque, et ses pages sont présumées pleines d'écrits occultes en atlante (ou théran).

Historique :

Prétendument un artefact du Quatrième Monde, écrit par des atlantes qui auraient voyagé vers les étoiles après une sorte de grand cataclysme. Le livre de Gaf est censé avoir été découvert par une expédition russe en Antarctique au début du siècle mais resta inconnu jusqu'à ce que le Dr Mike Nickson découvre le livre aux alentours de 2052-2053. Le livre gagna en notoriété avec le groupe qui commença à en appliquer les principes, le Cercle d'Alep. Aucune preuve tangible de l'existence du livre n'a été mise en lumière.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs du livre de Gaf, s'ils existent, sont inconnus. S'il est authentique, le livre a probablement été enchanté pour résister aux éléments, ce qui expliquerait comment il a survécu aussi bien au passage du temps. De même, on suppose que le livre contient des informations occultes, comme d'antiques formules de sort, des descriptions de l'esprit Gaf, des descriptions métaplanaires de la Lune Noire et potentiellement une documentation de techniques métamagiques comme celle du Sacrifice. On dit que le livre de Gaf contient un rituel permettant de trouver le « trône de l'âme » d'un magicien donné et de le lier à la « Lune Noire », en pratique une procédure similaire à l'initiation qui crée un pacte avec Gaf, qui pourrait restaurer les capacités magique d'un magicien grillé.

Références : Threats 2

Le livre des feuilles mortes

Description :

Inconnue, mais on suppose que l'artefact a la forme d'un livre.

Historique :

Cet objet était répertorié dans le testament de Dunkelzahn comme un legs destiné à Jenna Ni'fairra. On ignore si elle a accepté cet héritage.

À Jenna Ni'Fairra, je laisse le Livre des Feuilles Mortes. Ceux qui ne retiennent pas les leçons de l'histoire sont condamnés à la répéter, d'après les humains. Si cela est vrai, et cela semble probable, alors peut-être est-il temps pour nous tous d'apprendre.

Pouvoirs / fonctions :

Si ce livre recèle des pouvoirs ou des connaissances, ceux-ci sont inconnus.

Références : Portfolio of a Dragon.

Les locus ([Mel'thelem](#))

Description :

Les Mel'thelem sont de gros blocs de roche sombre polie, de forme géométrique, avec d'énormes veines d'orichalque.

Historique :

Un Mel'thelem est un gros artefact construit sur un carrefour de lignes mana durant le 4^{ème} Age. A ce jour, on a localisé des locus en Aztlan et au Tír na nÓg. Des rumeurs ont démarré en 2055 racontant que la Gestalt des mages de sang était en train de relier les auras de ses *teocalli* dans tout l'Aztlan afin de surveiller le mana dans le tout le pays, et de cartographier l'espace astral correspondant. Cette pratique a permis au magicien Darke de trouver, excaver et activer partiellement un locus à San Marcos, près de la frontière aztlane avec Pueblo. La menace d'un locus actif corrompu était telle que Dunkelzahn a mis en scène son assassinat pour charger en pouvoir du Cœur du Dragon. Darke utilisa la magie de sang pour activer complètement le locus et, avec la Gestalt des mages de sang, il détruisit Thayla et reconstruisit le Pont entre les métaplans pour permettre aux Horreurs de passer. Aina, Harlequin, le mage humain Talon et le drake Ryan Mercury retinrent les Horreurs tandis que l'esprit de Dunkelzahn utilisa le Cœur du Dragon pour détruire le Pont, le Point du Pic, ainsi que le locus de San Marcos et la Gestalt des mages de sang et peut-être également Darke.

Pouvoirs / fonctions :

Ils furent créés il y a longtemps afin de servir de réservoir, comme des batteries devenues inertes par le bas niveau de mana. Mais s'ils sont activés, ils peuvent être utilisés stocker, accroître et concentrer la puissance magique à grande échelle.
(*Mise à l'index*, p. 77)

Références : Aztlan, Tír na nÓg, *romans de la saga de Ryan Mercury* (Mort d'un président, Le cœur du dragon, Mise à l'index).

Le Manuel de Tradeus

Description :

Apparence inconnue. On présume qu'il s'agit d'un genre de livre.

Historique :

En 2057, Dunkelzahn légua cet objet à Jill Taylor, si elle pouvait le trouver.

A Jill Taylor, je lègue le Manuel de Tradeus – si tu peux le trouver. Commence à Canal Park.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus, mais on présume qu'il contient des connaissances magiques.

Références : Portfolio of a Dragon.

Les Manuscrits Élémentaires d'Ak'le'ar

Description :

Cinq Manuscrits au total sont écrits sur ce qui semble être du vélin au toucher mais ressemble à du parchemin épais. Chaque Manuscrit fait environ 1 mètre de haut et approximativement 33 centimètres de diamètre une fois roulé. Chacun mesure 50 mètres de long déroulé. Les bobines sont en métal et leurs extrémités sont vernies.

(*Corporate Punishment*, p. 58, col 2)

Les Manuscrits sont fixés à des bobines métalliques avec des poignées circulaires en métal à leurs extrémités, une poignée gravée d'un pentagramme, l'autre d'une roue à huit rayons.

(*Survival of the Fittest*, p. 59, col 1)

Chaque Manuscrit est rangé dans un étui de cuir sombre (Protection 0/1), qui a un pentagramme marqueté d'un côté et un dessin rappelant une roue de l'autre. Une caisse en bois (Indice de Barrière 3) peut contenir les cinq Manuscrits ; ils étaient stockés dans cette caisse lorsqu'ils étaient en possession du dragon.

(*Corporate Punishment*, p. 84, col 2)

Des écritures apparaissent sur les deux faces, mais une des deux comporte davantage de signes. Ceux-ci sont du texte, des diagrammes, des runes, des sigils et d'autres images qui peuvent être des cartes ou des diagrammes astrologiques quelconques. Au moins trois langages sont employés, parmi lesquels un est certainement magique. Aucun n'est un langage moderne (pré-1500) et aucun des trois langages n'a encore été décrypté.

(*Corporate Punishment*, p. 84, col 2)

Pouvoirs / fonctions :

Les Manuscrits d'Ak'le'ar ne confèrent aucun pouvoir ou capacité, autant qu'on le sache. Ils renferment sans nul doute un certain savoir occulte, mais comme les Manuscrits n'ont pas été traduits, la nature exacte de ce savoir reste inconnue hormis son apparent rapport avec la magie et les esprits élémentaires. Les Manuscrits sont protégés par une espèce d'esprit allié, élémentaire de feu sous forme majeure qui apparaît sous les traits d'un humain portant une robe flottante, entouré de flammes, aux traits sombres et avec des yeux brillant comme des fournaies jumelles. Cet élémentaire de feu est puissant, intelligent, et lié aux Manuscrits. Dans un rayon d'un kilomètre autour des Manuscrits, la zone peut être sujette à de la magie sauvage, des déchirures mana, ou des champs magiques spécialisés contre la magie non élémentaire ; ces effets durent rarement très longtemps. Des élémentaires ainsi que des esprits des éléments d'indices de Puissance de 2D6 apparaissent spontanément et aléatoirement près des Manuscrits ; ils ont tendance à être curieux plutôt que hostiles sauf si un magicien essaie de les lier, de les bannir ou de les attaquer.

Les analyses astrales et chimiques donnent des résultats contradictoires quant à l'âge et la composition des Manuscrits. Un jour, un test leur donnera 7.000 ans, mais le lendemain le même test ne leur donnera que 7 ans. Parfois l'objet semble enchanté, d'autre fois non.

(*Corporate Punishment*, p. 84, col 2)

En dépit de leur apparence, les Manuscrits sont très robustes et peuvent supporter d'être manipulés avec rudesse. Le matériau est très dur à couper et ne s'oxyde pas. Il est résistant au feu et à l'acide. L'eau et les solvants ne peuvent pas pénétrer la surface ni diluer l'encre. Pour ce qui est de résister à des attaques, considérer que les Manuscrits ont des indices de Protection/Protection Mystique de 20 et une Constitution de 13.

(*Corporate Punishment*, p. 84, col 2)

Références : Corporate Punishment, Portfolio of a Dragon, Survival of the Fittest, [Site web de Steve Kenson](#)

Historique :

Ces rouleaux presque indestructibles ont été créés durant le Quatrième Monde (à l'époque d'*Earthdawn*) par un élémentariste nommé Ak'le'ar, personnage d'une campagne *Earthdawn* créée et menée par Steve Kenson. A l'époque Shadowrun, ces rouleaux sont légués par Dunkelzahn à Hualpa, le Grand Serpent à Plumes dirigeant l'Amazonie. Hualpa lui-même les remet au MIT&M pour étude, qui sous-traite via Mitsuhama Computer Technologies. Ces rouleaux sont dérobés par des runners, mais par des chemins divers variés, ils finissent entre les pattes d'Hestaby, qui le remet à Hualpa en 2062 dans le cadre du Rite de Succession.

À Hualpa, qui a déjà tant accompli, je lègue les Manuscrits Élémentaires d'Ak'le'ar. Bien qu'ils ne soient pas notre œuvre, il y a beaucoup de sagesse à apprendre d'eux. Puisse tes efforts continuels pour protéger ce que d'autres voudraient détruire être couronnés de succès.

L'Orchidée Blême

Description :

Apparence inconnue, mais on présume qu'il s'agit d'une fleur d'orchidée très délicate et pâle.

Historique :

Dunkelzahn a fait ce legs à l'Amazonie, en 2057. Il s'agit peut-être, sans certitude, de l'Orchidée de Givre Scintillant autrefois en possession d'Aile-de-givre.

Au gouvernement de l'Amazonie, je laisse l'Orchidée Blême et les Cendres du Grand Arbre. Utilisez-les pour aider à protéger le monde de lui-même, mais n'oubliez pas les leçons du passé ni ne vous attribuez une sagesse plus grande qu'à la Nature.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Si cette fleur est l'Orchidée de Givre Scintillant, alors le toucher d'une seule de ses pétales peut briser n'importe quelle armure.

Références : Portfolio of a Dragon.

Les Pièces de la Chance

Lorsque Dunkelzahn est mort en 2057, il a laissé quatre pièces dans son testament, connues sous le nom des Pièces de la Chance. Ces antiques artefacts magiques ressemblent aux premières pièces chinoises en bronze. Chacune d'entre elles est ronde, gravée de caractères effacés, et possède un trou carré en son centre. Chaque pièce vaut presque un million de nuyens rien que par son ancienneté : les pièces datent d'au moins deux mille ans, de la dynastie Xia. Elles ressemblent à toutes les pièces de la dynastie Xia, mais ne se ternissent pas.

Les pièces sont censées avoir été utilisées pour la dernière fois en 1281. Lorsque les Mongoles ont envahi le Japon cette année-là, l'empereur du Japon utilisa les pièces pour prédire le moment précis où ses prêtres devraient invoquer un « Vent Divin » (un ouragan) pour balayer la flotte mongole.

Selon les contes populaires, les Rois Dragons firent don de 4 pièces à l'humanité dans un lointain passé, chacune représentant un type particulier de bonne fortune. Les Rois Dragons, serviteurs de l'Empereur Céleste, régnaient chacun depuis un palais de cristal dans une des quatre mers entourant la Chine et étaient les maîtres de la pluie dont dépendait la Chine. On dit qu'il porte malheur de vendre ou de dépenser une de ces pièces : elles doivent être données.

Les pièces, ou autre chose de similaire, remontent à l'époque d'avant le Châtiment de l'époque d'Earthdawn, où elles étaient la propriété du dragon Ombre-la-Montagne. Les pièces, ainsi que d'autres trésors, furent enfermées par des serviteurs elfes rebelles dans le Coffre de El-Aethor jusqu'après la Deuxième Guerre Thérane, quand les ruines de El-Aethor et de Stormhead furent découvertes.

Les pièces sont difficiles à distinguer, car toutes possèdent les mêmes quatre caractères effacés et aucune ne ternit. De plus, les auras des pièces sont camouflées, et ne peuvent être percées à jour que par un magicien compétent. Toutefois, une fois le camouflage percé, un des caractères sur la face de la pièce (*fu*, *lu*, *shou* et *feng*) se met à luire, révélant de quelle pièce il s'agit.

Bien que chaque pièce ait des pouvoirs individuellement, on suppose que les pièces ont certains pouvoirs lorsqu'elles sont utilisées collectivement. Lorsqu'on s'en sert ensemble, les pièces peuvent prédire le meilleur moment pour lancer un sort.

Le grand dragon Lung a exprimé de l'intérêt pour l'acquisition de la 1^{ère} et de la 4^{ème} Pièces de la Chance, car il croit que posséder trois des quatre pièces apporte beaucoup de chance, tandis que posséder les quatre apporterait beaucoup de malchance. Wuxing s'intéresse à l'obtention des quatre pièces.

La Première Pièce de la Chance : Prospérité / Richesse (Lu)

Description :

La Première Pièce de la Chance ressemble à une pièce chinoise de bronze, très vieille et usée avec un trou carré percé en son centre. On peut encore distinguer des caractères effacés sur sa surface.

Historique :

Après la mort de Dunkelzahn, la Première Pièce de la Chance a été donnée, selon les termes de ses dernières volontés, au vieux pêcheur Sun Yat-Sun de Hong Kong (dont la rumeur dit qu'il aurait rendu service à Dunkelzahn). Malheureusement, Sun Yat-sun a été tué, par les Yakuzas semble-t-il (déguisés en membres des Triades). Ryumyo a ensuite été en possession de la pièce jusqu'en 2062, puis elle a été à nouveau volée, cette fois par Ghostwalker ; mais son agent a été tué à peine arrivée à Denver. On ignore ce que la pièce est devenue depuis, et qui peut bien en être le propriétaire.

Pouvoirs / fonctions :

On ne connaît pas les pouvoirs exacts de la Première Pièce, mais on suppose qu'elle accorde à son propriétaire une certaine richesse matérielle... s'il parvient à la garder. La pièce peut aussi porter malheur si on en fait mauvais usage.

Références : Portfolio of a Dragon, Dragons in the Sixth World, *roman* Tails You Lose, [ED] The Book of Dragons.

La Deuxième Pièce de la Chance : Longévité (Shou)

Description :

La Deuxième Pièce de la Chance ressemble à une pièce chinoise de bronze, très vieille et usée avec un trou carré percé en son centre. On peut encore distinguer des caractères effacés sur sa surface.

Historique :

Dans son Testament, Dunkelzahn a légué la Deuxième Pièce de la Chance au grand dragon Lung.

A Lung, je lègue la Deuxième Pièce de la Chance dans l'espoir qu'il puisse éventuellement bénéficier, comme moi avant lui, d'une vision à long terme.

Pouvoirs / fonctions :

On ne connaît pas les pouvoirs exacts de la Première Pièce, mais on suppose qu'elle accorde à son propriétaire une grande longévité. La pièce peut aussi porter malheur si on en fait mauvais usage.

Références : Portfolio of a Dragon, Dragons in the Sixth World, *roman* Tails You Lose, [ED] The Book of Dragons.

La Troisième Pièce de la Chance : Fertilité (Feng)

Description :

La Troisième Pièce de la Chance ressemble à une pièce chinoise de bronze, très vieille et usée avec un trou carré percé en son centre. On peut encore distinguer des caractères effacés sur sa surface.

Historique :

Le Testament de Dunkelzahn attribue la Troisième Pièce de la Chance à Sharon Chiang-Wu, la femme de Wu Lang-Wai, Président de Wuxing. Depuis, Wuxing a eu une croissance fulgurante, et M. et Mme Wu sont devenus les fiers parents de quintuplées.

À Sharon Chiang-Wu, je lègue la Troisième Pièce de la Chance.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs de la Troisième Pièce de la Chance ne sont pas connus, mais sont associés avec la croissance et la fertilité en toutes choses, ce qui pourrait expliquer la récente quintuple maternité de Sharon Chiang-Wu ainsi que la croissance de Wuxing. Il a aussi été suggéré que la pièce puisse être un focus de sort pour de la magie de guérison, mais il ne s'agit que de spéculation.

Références : Portfolio of a Dragon, Dragons in the Sixth World, *roman* Tails You Lose, [ED] The Book of Dragons.

La Quatrième Pièce de la Chance : Bonne Fortune / Joie (Fu)

Description :

La Quatrième Pièce de la Chance ressemble à une pièce chinoise de bronze, très vieille et usée avec un trou carré percé en son centre. On peut encore distinguer des caractères effacés sur sa surface.

Historique :

La Quatrième Pièce de la Chance était dans un objet de jade portant le caractère chinois « Fu » (Bonheur), en possession (à son insu) d'Akira Kageyama, qui la trouva parmi les biens de sa mère après sa mort (ce qui est intéressant étant donné l'histoire supposée des pièces avec les Rois Dragons dans des palais de cristal sous la mer). En 2062, trois dragons orientaux du nom de Mang, Chiao et Li (travaillant potentiellement pour Lung, Ryumyo, Wuxing ou tout simplement pour eux-mêmes) ont eu connaissance de la pièce et ont tenté de la dérober, mais échouèrent en fin de compte. Au final, la shadowrunner Night Owl a vendu une fausse pièce et a gardé la vraie.

Pouvoirs / fonctions :

La Quatrième Pièce de la Chance apporte le bonheur par la chance. Elle infuse également un état de bonheur ou de joie en toute personne la tenant en main, caractérisé par des vagues d'ondes alpha dans le cerveau du détenteur.

Références : Portfolio of a Dragon, Dragons in the Sixth World, *roman* Tails You Lose, [ED] The Book of Dragons.

La Pierre Pleureuse de Ta'bel

Description :

Également connue comme « le Saphir de Elzx'toka Vektamana », la Pierre Pleureuse de Ta'bel est une pierre bleu foncé, lisse et sans facettes à peu près de la même taille qu'un ongle de pouce. Elle sent, et suinte occasionnellement, l'eau de mer.

Historique :

Pendant l'âge d'Earthdawn, une Horreur du nom de Ta'bel accomplit l'impensable lorsqu'elle pleura une larme, qui devint la base d'un joyau magique. En 2057, Dunkelzahn légua la Pierre Pleureuse de Ta'bel.

[NdT : Robert Khamdeng est l'auteur d'un article sur Earthdawn dans le magazine Shadis à propos de cet artefact.]

À Robert Khamdeng, je lègue la Pierre Pleureuse de Ta'bel et la puce optique étiquetée « BK-924 » dans le deuxième tiroir de mon écritoire dans ma résidence de Toronto.

Pouvoirs / fonctions :

La Pierre possède des pouvoirs qui augmentent les défenses de l'individu lié contre les illusions et les interactions sociales négatives (comme un interrogatoire). Elle augmente également son empathie et aux plus hauts niveaux peut briser des cas de possession et de domination mentale, ainsi que forger des liens magiques permanents entre deux amants.

Références : Portfolio of a Dragon, *magazine* Shadis n°42.

La Première Clef du Pouvoir

Description :

L'apparence exacte de cet artefact est inconnue. Il a peut-être la forme d'une clef.

Historique :

Dunkelzahn a légué la Première Clef du Pouvoir, qui a été confirmée comme artefact magique, dans son testament. Plusieurs artefacts en forme de clef sont mentionnés dans le Quatrième et le Sixième Monde, y compris les Clefs du Cœur des Héros, en conséquence la nature exacte de cet artefact reste floue. Cependant, le but de Dunkelzahn était apparemment de lancer une pique aux dirigeants des deux Tirs.

J'offre la propriété de la Première Clef du Pouvoir au gouvernement soit du Tir Tairngire, soit de Tir na nÓg, celle des deux nations qui divulguera en premier les biographies complètes de tous les membres de son gouvernement. Cette diffusion doit être supervisée par la Fondation Draco en accord avec mes instructions. Speratemel rel timaan perest ? Hellon Sperethiel.

Pouvoirs / fonctions :

Les pouvoirs de la Première Clef du Pouvoir sont inconnus.

Références : Portfolio of a Dragon, Shadows of Europe.

Le Roggoth'Shoth

Description :

Un antique livre occulte avec une présence astrale maléfique.

Historique :

Dans un temps reculé, le mage Penticlese écrivit au sujet d'une époque encore plus reculée, d'horreurs et d'un métaplan lointain le coffre de Roggoth'Shoth et d'Azzorloth, le Pont entre les Mondes. Ce livre fut retrouvé et utilisé par le Dr. Liron Phalen pour combattre les effets dégénérescents d'une version Éveillée de la lèpre dont lui et sa femme souffraient. Le livre fut plus tard détruit par le feu par un groupe de chamans, vers 2055-2056.

Pouvoirs / fonctions :

Le livre détient divers savoirs sombres, en particulier les moyens d'atteindre un métaplan lointain appelé le coffre de Roggoth'Shoth et de ramener des esprits insidieux et malveillants, qui peuvent être utilisés pour infecter les mourants. Les mourants volent l'essence des autres et restituent à leur créateur, qui l'utilise dans divers effets.

Références : *roman* Qui Chasse le Chasseur.

Rognures de Griffes

Description :

Il s'agit essentiellement de rognures d'ongles/griffes de pattes antérieures et postérieures de dragon, coupés pour éviter qu'ils ne poussent trop, pour les aiguïser ou pour d'autres raisons.

Historique :

En 2057, Dunkelzahn légua un certain nombre de rognures de griffes à divers groupes et individus. De même, il a choisi de les conserver alors qu'ils étaient des liens rituels vers lui, et de les abandonner à sa mort puisqu'ils ne posaient plus de danger pour lui. La mise à disposition des rognures de griffes au Chef Houngan est toujours un sujet de débat.

À L'Institut Dunkelzahn de Recherche Magique, je lègue pour un an de rognures de griffes.

À l'actuel chef houngan de la Ligue Caraïbe, je lègue pour un an de rognures de griffes.

Aux Sœurs d'Ariane, je lègue pour un an de rognures de griffes.

Pouvoirs / fonctions :

Chaque partie du corps d'un dragon est magique et peut être utilisée comme talisman vierge une fois séparé du corps (cependant, il peut toujours être utilisé comme lien rituel vers le dragon en question). Un an de rognures de griffes valent environ 36 millions de nuyens.

Références : Portfolio of a Dragon, Cyberpirates !, Dragons of the Sixth World.

La Rose de Cristal

Description :

Un cristal rose taillé en forme de fleur de rose.

Historique :

La Rose de Cristal a une importance particulière pour les enfants draconiens d'Alamaise et, pendant l'âge d'Earthdawn, l'artefact a fini d'une manière ou d'une autre sur l'île de Théra. Lorsque la Seconde Guerre Thérane éclata, Ombre-la-Montagne utilisa un groupe d'adeptes pour reprendre la Rose de Cristal aux Thérans, s'introduire dans le Bois de Sang et d'échanger l'artefact avec la Fleur Immortelle. Cet échange d'artefacts est un élément d'un ancien rituel connu aussi bien des anciens de Théra que de ceux de la Cour Elfique (peut-être une forme de *chal'han*). Alachia se mit suffisamment en rage pour impliquer ses troupes dans la Seconde Guerre Thérane.

En 2057, Dunkelzahn lègue la Rose de Cristal à Aithne Oakforest, peut-être comme excuse pour le Bois du Sang, ou pour les actions des Grands Dragons. On ignore comment Dunkelzahn est entré en possession de cet artefact.

À Aithne Oakforest, je lègue la Rose de Cristal, dans l'espoir de panser de vieilles blessures et de guérir les plaies qu'elles ont causées.

Pouvoirs / fonctions :

La Rose de Cristal est un joyau de mémoire draconien, contenant des informations apparemment significatives pour les elfes immortels de la Cour Elfique du Bois du Wyrn, et peut-être aussi pour les *Heavenherds* de Théra.

Références : Portfolio of a Dragon, [ED] (Dragons PDF, Book of Dragons (Revised and Expanded), Barsaive at War).

Le Rossignol d'Argent

Description :

Le Rossignol d'Argent est un oiseau grandeur nature entièrement fait d'argent finement ciselé, comportant des parties articulées mécaniques, et d'un détail extrême, jusqu'à la moindre plume. Il a de petits saphirs bleus en guise d'yeux. Il est capable de voler comme un oiseau ordinaire (se déplaçant de 12 mètres par tour de combat). Il a un indice de Constitution de 2 : fait de métal, il n'en reste pas moins plutôt délicat. Il est normalement perché dans une belle cage suspendue, aux barreaux et *filigrane* d'argent. Le Rossignol (mais pas sa cage) dégage définitivement une sorte d'aura de magie.

(*Survival of the Fittest*, p. 85 col 2)

Historique :

Dunkelzahn a légué le rossignol d'Argent à Rhonabwy en 2057. Il est devenu un objet de contentieux lors du Rite de Succession de 2062.

À Rhonabwy, je lègue le Rossignol d'Argent. Un pale reflet de la plus belle des voix, mais toujours un régal pour l'oreille du connaisseur.

Pouvoirs / fonctions :

Sur commande, le Rossignol entonne une belle et charmante mélodie. Il est apparemment immunisé à toute tentative magique pour l'endommager. Autant qu'on ait pu le déterminer, le Rossignol d'Argent n'a aucun lien avec Thayla.

Références : Portfolio of a Dragon, Survival of the Fittest.

Le Saphir des Utsuro

Description :

Ce saphir semble creux, mais est en dehors de cela sans défaut.

Historique :

Durant le Rite de Succession de 2062, Masaru s'empara de cette gemme, un héritage du clan Okitsu, à la barbe de Ryumyo.

Pouvoirs / fonctions :

Le Saphir des Utsuro est un cristal de mémoire draconien.

Références : [The Family Jewel](#).

Le Sceau des Gants Verts

Description :

Apparence inconnue.

Historique :

Dunkelzahn a légué cet artefact à Inazo Aneki, Directeur Général de Renraku, en 2057, peut-être par anticipation de son besoin à venir. Renraku a utilisé le Sceau peu de temps après pour confier Aneki, qui venait de subir un traumatisme mental très grave de la part de Deus, aux moines tibétain pendant un certain temps.

À Inazo Aneki de Renraku, je laisse le Sceau des Gants Verts, qui permettra, à vous-même ou à votre émissaire, d'entrer au Tibet. Faites bon usage de votre temps passé là-bas, mais n'abusez pas de votre privilège ou vous subirez les conséquences de vos mauvaises actions.

Pouvoirs / fonctions :

Le Sceau a permis à Aneki de passer le Voile tibétain, une barrière magique qui empêche toute entrée normale au Tibet.

Références : Brainscan, Portfolio of a Dragon.

Le Sacristain des Mondes

Description :

Apparence inconnue. Peut-être un objet en forme de scarabée.

Historique :

Dunkelzahn a offert cet objet à Aztechnology dans son Testament, peut-être comme protection contre les puissances, quelles qu'elles soient, avec lesquelles Aztlan a traité. Il semble toujours en possession de la Fondation Draco.

À Aztechnology Corporation, je lègue le Sacristain des Mondes, à la condition préalable que la corporation et le gouvernement aztlan bannisse la pratique de la magie du sang dans les territoires sous leur juridiction dans l'année suivant ma mort et se soumettent à une investigation externe pour vérifier cette interdiction, l'investigateur devant être nommé par la Fondation Draco et ne répondant de ses actes que devant elle.

Pouvoirs / fonctions :

Un sacristain est généralement une fonction de l'Église Catholique, le détenteur des clefs et le veilleur des cimetières et des fossoyeurs. Le terme est également employé pour décrire un type de scarabée qui s'enfouit sous et dans les cadavres. Dans les deux cas, un tel artefact avec des attributs similaires pourrait aider la magie morbide aztlane, ou protéger ses pratiquants des entités avec lesquelles ils traitent.

Références : Portfolio of a dragon.

La Tapisserie du Destin

Description :

Il s'agit d'une grande tapisserie aux dessins géométriques abstraits, de style plutôt arabe ou celte, qui vous fait mal aux yeux si vous la regardez trop longtemps. Elle me fait penser à ces fractales en 3D et à ces images qui « jaillissent » lorsqu'on regarde autre chose. Il paraît que le Président Haeffner aime s'asseoir devant pour regarder la Tapisserie lorsqu'il a besoin d'être seul et de réfléchir.

(Portfolio of a Dragon, p. 42, col 1)

[NdT : la Tapisserie du Destin est exposée dans une galerie de la Maison Blanche, aux UCAS.]

Historique :

En 2057, Dunkelzahn légua cet objet au gouvernement des UCAS.

Au gouvernement des Etats Canadiens et Américains Unis, je laisse la Tapisserie du Destin, à suspendre dans la maison du Président comme rappel du pouvoir de Destin à changer nos vies.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Il est possible que la Tapisserie influence ceux qui la regardent d'une quelconque manière.

Références : Portfolio of a Dragon.

Le Tome de Terrin

Description :

Apparence inconnue, même si on pense qu'il doit s'agir d'une espèce de livre.

Historique :

Dunkelzahn a légué cet objet à Yee Chan, maître du Cercle des Glands Dorés, un groupe d'orks adeptes de San Fransisco.

À Yee Chan, je lègue le Tome de Terrin.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus. Le livre contient probablement des informations utiles à un groupe d'adeptes.

Références : Portfolio of a Dragon.

La Torque de Rhiannon

Description :

Une torque est un anneau non fermé, souvent porté au bras, au cou ou sur la tête. Il est probable que la Torque de Rhiannon suive cette règle et ait une apparence celtique.

Historique :

En 2057, Dunkelzahn légua cet objet à Lugh Surehand. Il est présumé que le nom de cet objet fait référence à la déesse celte Rhiannon, bien qu'il pourrait aussi avoir un lien avec Rhiannon Glendower, duchesse de Snowdonia.

À Lugh Surehand, je lègue la torque de Rhiannon. Puisses-tu la porter en bonne santé et ton pays prospérer par ce moyen.

Pouvoirs / fonctions :

Inconnus.

Références : Portfolio of a dragon.

Wurmstooth

Description :

Cette dague semble être en ivoire et incrustée de pierres précieuses.

Historique :

Dunkelzahn a légué cette dague à Carla Brooks en 2057. Étant donné son nom et son apparence, il est plausible que cette arme ait été réellement forgée à partir d'une dent de dragon, bien qu'elle ne corresponde exactement à aucune des deux armes magiques connues de nature similaire de l'époque d'Earthdawn.

À Carla Brooks, ma compétente conseillère et aide en sécurité, je lègue la dague Wurmstooth avec la somme de 5 millions de nuyens. J'espère que tu continueras à servir ma propriété aussi bien que tu me servais.

Pouvoirs / fonctions :

La dague Wurmstooth est probablement un focus d'arme, qui possède peut-être d'autres propriétés comme d'infliger une attaque de venin mortel de dragon.

Références : Portfolio of a dragon.