

# LA ROUE DU TEMPS AVEC BASIC

## Sommaire

<b>CONTEXTE HISTORIQUE.....</b>	<b>2</b>
<b>LE MONDE.....</b>	<b>3</b>
CULTURES.....	3
NATIONS, VILLES ET ENDROITS IMPORTANTS.....	4
GENS, PEUPLES ET GROUPES.....	4
NOTION DE DISTANCES.....	4
<b>CREATION DES PERSONNAGES.....</b>	<b>4</b>
CANALISATEURS.....	4
RACES ET CULTURES.....	4
PROFESSIONS.....	4
COMPETENCES OUBLIEES.....	4
COMPETENCES SPECIFIQUES AUX CANALISATEURS.....	4
COMPETENCES SPECIFIQUES AU MONDE.....	4
<b>LE POUVOIR UNIQUE.....</b>	<b>4</b>
GENERALITES.....	4
CANALISER.....	4
EN TERME DE JEU.....	4
PROGRESSION DES FLUX.....	4
MAITRISER D' AUTRES FLUX.....	4
EMBRASSER LA SOURCE (VOIR CETTE COMPETENCE).....	4
TISSAGE.....	4
VAINCRE LE POU.....	4
APPRENDRE DES TISSAGE.....	4
GAGNER DU POU.....	4
<b>LISTE DES TISSAGES.....</b>	<b>4</b>
MALEFEU.....	4
DANSE DES NUAGES.....	4
CONJONCTION.....	4
CHANT DE LA TERRE.....	4
ELEMENTALISME.....	4
GUERISON.....	4
BRUMES DE L'ESPRIT.....	4
VOYAGE.....	4
GARDE.....	4
<b>OBJETS DE POUVOIR.....</b>	<b>4</b>
TER'ANGREAL:.....	4
ANGREAL:.....	4
SA'ANGREAL:.....	4
<b>BESTIAIRE DE LA ROUE DU TEMPS.....</b>	<b>4</b>
CHIEN DES TENEBRES.....	4
CORLM.....	4
DRAGHKAR.....	4
GHOLAM.....	4
GOLM.....	4
HOMME GRIS.....	4
LOPAR.....	4
MYRDDRAAL.....	4
RAKEN.....	4
S'REDIT.....	4
TO'RAKEN.....	4
TORM.....	4
TROLLOC.....	4
<b>PERSONNAGES DE LA SAGA.....</b>	<b>4</b>

## CONTEXTE HISTORIQUE

L'histoire du monde se répète constamment, jouant sur les mêmes thèmes, mais avec un changement subtil à chaque fois. La fin d'un âge et le début d'un autre sont souvent marqués par de grands changements. Ces changements peuvent être cataclysmique ou non, mais dans le temps, le nouvel âge change les anciennes idées et de nouveaux paradigmes prennent leur place. La durée des Ages n'est pas mentionnée, mais d'après l'intervalle mentionné entre le dernier Age et celui où se passe l'action, il y a au moins plusieurs siècles qui se sont écoulés. Assurément depuis la fin du dernier Age, les souvenirs ne sont plus que des fables, tellement modifiées que la part de vérité doit être très faible, voire inexistante. Même les faits importants qui se répètent dans l'histoire ne sont connus que d'érudits ou de gens possédants une grande éducation.

Il y avait un temps quand le monde n'existait pas, Il y avait uniquement le Créateur le Ténébreux et le Pouvoir Unique. Alors le Créateur créa la Roue du Temps qui, conduit par le Pouvoir Unique, tissa la toile du monde et des peuples qui l'habitent. Le Créateur lia le Ténébreux en dehors du motif de la création, ainsi son influence ne polluerait pas le monde.

Trois mille ans avant l'époque actuelle, a existé une époque connue sous le nom d'Age des légendes. C'était un âge de merveille, où la guerre était un mot peu familier seulement trouvé dans les annales de l'histoire. Les merveilles technologiques ont lutté avec des exploits incroyables accomplis par l'utilisation du Pouvoir Unique. La paix et la prospérité se sont épanouies, la mort par tous les autres moyens que l'accident ou la vieillesse était pratiquement inconnu et les Aes Sedai masculins et féminins travaillés côte à côte pour créer des merveilles jamais reproduites depuis. La nourriture et l'abri étaient abondants, des véhicules permirent aux personnes d'aller partout où elles souhaité circuler dans le monde ; Aes Sedai avec le talent a pu se déplacer encore plus rapidement par le Voyage, ouvrant une porte vers un nouvel endroit et en faisant simplement un pas à travers.

C'était pendant cette époque qu'un groupe de chercheurs Aes Sedai, à la grande université de Collam Daan, a découvert une autre source de puissance en dehors du motif, une source de puissance mélangeant les deux caractéristiques du Saidin et de la Saidar, mais utilisable par l'un ou l'autre sexe.

Frémissant par la perspective d'avoir accès à la puissance sans les limitations du Saidin et de la Saidar, les chercheurs ont foré un "trou" par un point faible dans le modèle, vers la nouvelle source de puissance, le trou après lesquels soyez jamais connu comme la Brèche.

Trop tard ils réalisèrent leur horrible erreur. La source de puissance en dehors du modèle qu'ils avaient découvert était la prison du Ténébreux, où il avait été emprisonné en dehors de du modèle lors de la création.

Le résultat fut la destruction d'une grande partie de Collam Daan et a laissé l'influence du Ténébreux entrer dans le monde. Le Ténébreux ne peut pas s'échapper, car la Brèche était trop petite, mais son influence peut sortir et

couler dans le modèle. L'avarice, l'envie et la colère ont émergé dans le monde.

Ceux qui eurent n'importe quelle raison d'être mécontent virent leur mécontentement se développer en ressentiment et en colère.

Beaucoup ont succombé aux promesses de richesse, puissance et même d'immortalité du Ténébreux. Les treize Aes Sedai les plus forts qui se sont tournés vers le Ténébreux sont devenus les Réprouvés. L'amertume et la colère furent leurs arguments, ils se transformèrent en inimitiés et les mena à la guerre. Les Jo-cars et les showings furent protégés et eurent des armes montées sur elles. Le monde est devenu un endroit morne, ravagé par la guerre. Cependant, il y avait de l'espoir.

Le leader des Aes Sedai en ce temps là était un homme connu comme Lews Therin Telamon, le Seigneur du Matin et l'homme qui serait plus tard connu comme le Dragon. Sous le commandement de Lews Therin, ces Aes Sedai se sont consacrés à la Lumière et on commencé à reprendre le territoire perdu contre l'Ombre. Cependant le pouvoir du Ténébreux est monté de nouveau et l'Ombre a avancé à travers la terre avec les armées de Trollocs - des hybrides humains/animaux développés par un des Réprouvés - menées par les Réprouvés.

Trollocs, Myrddraal, Draghkar et d'autres choses plus mauvaises prirent terre après terre sous la direction de Réprouvés tel que Sammael et Demandred. Comme la situation a commencé à devenir très mauvaise, un plan audacieux fut inventé par Lews Therin qui les sauverait. Lews Therin a proposé une attaque rapide et directe contre la Brèche pour la sceller avant que le Ténébreux ou les Réprouvés ne comprennent ce qui arrivait.

Lews Therin et ses confidents les plus proches, connus comme les Cent Compagnons (bien qu'ils aient été en réalité 113), envahirait la forteresse du Ténébreux, Shayol Ghul, où la faiblesse du Modèle a permis à la Brèche d'être détectable.

Ils prirent sept cachets indestructibles de cuendillar préparés pour agir comme des focus pour le tissage qui recacherait la Brèche et bloquerait au Ténébreux son accès au monde. Avec dix mille soldats, ils ont fait leur coup. En parvenant au Shayol Ghul, ils ont découvert quelque chose d'inattendu

Les treize Réprouvés furent présents à Shayol Ghul dans la Fosse de la Perte quand Lews Therin et les Cent Compagnons arrivèrent. Bien que des milliers de soldats et 45 des Cent Compagnons soient tués, l'attaque fut couronnée de succès et l'Ennemi fut scellé. De nouveau, le Ténébreux était emprisonné avec treize Réprouvés. Mais personne ne s'est attendu à la réaction du Ténébreux.

Que cette réaction était délibérée ou réfléchie est inconnu, lors de scellage, une souillure de mal a corrompu tout le Saidin. Pour Lews Therin et les Cent Compagnons l'effet fut instantané; ils ont perdu la raison à la seconde où le Ténébreux fut scellé. Pour les autres canalisateurs masculin dans le monde, l'effet de la Souillure fut plus lent. Elle n'a pas empêché l'utilisation du Saidin, mais le

Saidin ne pouvait pas être employé sans toucher cette Souillure, qui a semblé couvrir tout le Saidin, comme une nappe de pétrole rance sur l'eau.

L'effet a été bientôt senti. Pris au piège par la folie de la Souillure, les canalisateurs masculin utilisèrent le Pouvoir Unique pour soulever des montagnes hors de l'océan, laissant tomber des pays dans les mers, étirant violemment la terre, la mer et le ciel.

Cette époque est connue sous le nom de Destruction du Monde. Quelque mâle Aes Sedai cherchèrent refuge de la Souillure en s'enfuyant dans les Steddings Ogier.

Ce fut pendant ce temps que les Voies sont nées, créés comme paiement aux Ogiers pour le refuge qu'ils ont offert. Finalement, incapable de supporter l'absence ou le manque de contact avec le Pouvoir Unique, tous les mâles Aes Sedai quittèrent les Steddings.

Tous finalement succombèrent à la Souillure. Comme les mâles Aes Sedai se sont éteints ou furent tués, le monde a commencé à se stabiliser.

La femme Aes Sedai survivante se regroupèrent pour former la Tour Blanche, est ainsi sont né les Sept Ajahs - le plus important fut l'Ajah Rouge qui recherchait les canalisateurs masculin, pour que le monde n'est plus jamais à supporter une autre Destruction.

Lentement, pendant le siècle suivant les nations se reconstruisirent dans une civilisation qui n'est que l'ombre de ce qu'elle fut avant d'être à nouveau anéantie par les trois cents ans de guerres contre les invasions des hordes de Trollocs, dirigé par des Seigneurs de l'Épouvante et des Myrddraals, qui débuta vers 1000AD. Les trollocs ont ravagé le monde, pour être finalement exterminés ou refoulés dans la Grande Dévastation. Bien que cette guerre, la Guerre des Trollocs, fût gagnée, le monde fut à nouveau plongé dans des âges sombres.

### **AD (Après La Destruction)**

**Les 10 Nations** (200 AD - 1000 AD) – Des centaines d'années après la Destruction, la civilisation se reconstruit. Le monde connu est divisé en 10 nations qui, reconstruites sur les ruines de l'ère des légendes vivent en relative harmonie.

**Les Guerres Trollocs** (1000 AD - c.1350 AD) – Une série de guerres il y a plus de 2000 ans, quand les armées du Ténébreux envahirent le monde et détruisirent

les 10 nations. Après plus de 3 siècles de combat, les hordes du ténébreux furent défaites et repoussées mais les dix nations ne s'en relèveront jamais.

### **AL (Anées de Libération)**

**Les Anées libres** (1 AL – 939 AL) – Après les Guerres Trollocs, la civilisation est reconstruite une nouvelle fois, mais n'atteint pas le degré culturel ni l'harmonie ni la prospérité des 10 nations. Le Monde est criblé de multiples royaumes de puissance et d'avancement divers.

**La guerre du Second Dragon** (939 AL - 942 AL)- Vers la fin de la période connue sous le nom des années libres, un homme du nom de Guarie Amalsan apparut dans l'ouest et se déclara le Dragon Réincarné. Avec son armée –connue sous le nom « des Enfants du Dragon »- il conquiert la moitié du monde. Amalsan fut cependant défait par un jeune Roi : Artur Paendrag Tanreall, connu sous le nom D'Artur Aile de Faucon.

**L'Empire d'Artur Aile de Faucon** (AL 943 - AL 994) – Après sa victoire sur le Faux Dragon Guarie Amalsan, Artur Aile de Faucon entrepris d'unifier les terres entre L'échine du Monde et l'océan d'Aryth, Excepté l'enclave de Tar Valon. L'empire d'Artur Aile de Faucon fut une période de paix, propageant la prospérité et la justice à travers le monde. Mais cet empire ne survécut pas au Grand Roi, mort sans descendance.

**La Guerre de 100 ans** (994 AL – 1115 AL) – Après la mort du grand Roi, ses vassaux entrèrent en guerre de succession. Tous échouèrent et le monde, à nouveau se divisa en plusieurs nations. En fait la guerre de succession, la Guerre des Cent Ans, a encore une fois fait décliner les civilisations. Cette guerre fut une série de guerres qui se sont chevauchées à la suite d'alliance constamment changeantes, précipitées par la mort d'Arthur Aile de Faucon et la lutte pour son empire. Cette guerre à dépeuplée de grands espaces des terres situées entre l'Océan d'Aryth et le Désert d'Aiel, depuis la mer des tempêtes et la Grande dévastation. Les nations actuelles sont nées du démantèlement de l'empire d'Arthur Aile de Faucon.

**La Nouvelle Ere** (NE - présent) – 1 millénaire après la guerre de 100 ans, les ténèbres menacent à nouveau le monde....

## **LE MONDE**

### **Cultures**

Le monde de "La Roue du Temps" est un monde de type médiéval fantastique. De la poudre est utilisée pour des feux d'artifices, mais pas encore pour des armes ou d'autres applications. Le secret de cette poudre est jalousement gardé par la Guilde des Illuminateurs. La médecine est par contre plus développée, est se situerait au niveau de celle de notre Renaissance. L'imprimerie est relativement répandue, bien qu'elle ne soit pas omniprésente, mais les livres sont relativement bon marché. Beaucoup de personnes savent lire, mais une grande majorité est quand même illettrée.

Les armes utilisées sont du niveau de celles de la Renaissance, les armures étant rares pour les personnes

n'étant pas engagée dans un conflit, ou pour ceux qui en ont besoin comme les gardes ou les guerriers des Marches. Les boucliers ne sont pas répandus sauf pour les Aiel qui portent de petits boucliers de cuir. La plupart des personnes qui portent des armes, portent des épées larges, mais dans les Marches, une plus grande variété d'armes et d'armures sont employées, incluant les épées à deux mains, les haches, les masses, les boucliers et les armures de plaques. La science militaire est à ses débuts, avec une cavalerie lourde prédominante sur le champ de bataille. La cavalerie hors des Marches ne met pas d'armure sur les chevaux, se reposant sur leurs charges à la lance. L'infanterie utilise des piques et des arbalètes pour contrer la cavalerie, les archers sont très peu utilisés en combat.

## Calendriers

Trois calendriers sont utilisés depuis la Destruction du Monde. Le premier débute après la destruction du monde (AD), mis en usage au moins cents ans après la fin de la destruction, le point de départ à été désigné arbitrairement. Un nouveau calendrier fut établi après la Guerre des Trollocs car avec la destruction de nombreuses archives des dattes prêtées à controverse. Ce nouveau calendrier débute à la fin de ces guerres et du jour célébrant la délivrance supposée de la menace trolloc. Il désigne chaque année sous le nom d'Année Libre (AL). Le troisième calendrier fut adopté à la suite de morcellement, décès et destruction causée par la Guerre des Cents Ans, c'est celui de la nouvelle Ere (NE), qui est actuellement en usage.

## Nations, Villes et endroits importants

### Altara

Symbole: deux léopards dorés rampants sur champ rouge et bleu.

Une des nations du Sud au bord de la mer des Tempêtes, située entre Illan, l'Amadicia et le Murandi. La Capitale d'Altara est Ebou Dar, un grand port sur la mer des Tempêtes. Comme le Murandi, l'Altara n'a d'uni que le nom. Les gens du Murandi ont tendance à se considérer plus comme sujets d'une ville ou une seigneur ou d'une dame en particulier plutôt que sujets d'une Nation. Beaucoup de Nobles d'ailleurs rechignent à payer leurs taxes et n'offre que des services très limités à la couronne. La reine d'Altara n'est en fait rien de plus qu'une puissante Noble. Le Trône du Vent, comme on l'appelle, n'est lui-même qu'un prix dans une compétition à laquelle participent tous les Nobles du Royaume. Il n'est jamais resté dans les mains d'une même Maison plus de deux générations.

Le peuple d'Altara possède cependant des traits de caractères et des coutumes bien spécifiques. Les femmes, spécialement, sont fières et courageuses. Les gens sont extrêmement polis, sans doute par ce que la moindre insulte ou allusion est rapidement réglée par un duel. Les duels sont un des fondements de la société Altarienne. Pour leur honneur, les nobles comme les gens du peuple, les hommes comme les femmes, sont égaux face aux Duels.

Les femmes Altariennes (si elles sont mariées) portent traditionnellement des dagues à leur ceinture une Dague de Mariage ouvragée et souvent ornée de pierres précieuses. Dagues qui servent d'ailleurs souvent dans les Duels.

Pour les étrangers, Ebou Dar passe pour une ville salle, et très dangereuse, avec une vie nocturne... luxuriante.

### Amadicia

Symbole: Etoile d'argent à 6 branches

Amadicia se trouve au Sud des Montagnes de Brumes, entre l'Altara et le Tarabon. Le roi vit dans le palais de Seranda, juste en dehors de la cité d'Amador, la Capitale. La cour royale est composée de Seigneurs et de Dames plutôt malléables, et de très nombreux servants en livrée rouge et or de la maison royale.

Le véritable pouvoir sur l'Amadicia se trouve en fait aux mains des Enfants de la Lumière, qui font régner sur le pays leur moralité rigide et ascétique. La loi est stricte et maintenue d'une main de fer en Amadicia, ou les canalisateurs et la canalisation sont hors la loi. C'est à Amador qu'est située le Dôme de Vérité, grande salle d'audience, et siège du pouvoir des Enfants de la Lumière

### Andor

Symbole: Un Lion blanc rampant sur champ rouge.

Andor est une nation riche et puissante, s'étendant de l'Erinin à l'Est aux Montagnes de brumes à l'Ouest. Cependant, le peuplement étant très faible, de vastes terres restent inhabitées. L'exportation de bois, de tabac, de métaux précieux, et métaux forgés rend l'économie d'Andor stable et puissante. Le Mark d'Or d'Andor est très cotée, valant plus que ses équivalents des autres royaumes. Andor existe depuis la chute des Manertheren après Arthur Aile de Faucon. Traditionnellement, le monarque est une reine, il a eut quelques rois mais aucuns qui n'aient réussi quelque chose.

Caemlin est la capitale d'Andor, à l'est du royaume. Le trône de Caemlin est très célèbre et nommé le Trône du Lion, d'après les décorations.

A l'extrême est, juste avant les Montagnes des brumes, se trouvent les Deux Rivières et d'autres contrées isolées, qui font partie d'Andor, mais seulement en nom. Les taxes sont faibles, relevées rarement, peut-être à cause de leurs éloignements de la capitale.

Tar Valon (le siège des Aes Sedai) est en Andor, au nord-est, il n'est pas directement gouverné par l'Amyrlin, la reine y est traditionnellement formée, suivant ses habilités.

Les habitants de Caemlin comprennent plus de choses sur les Aes Sedai, à cause des relations particulières entre le Trône du Lion est les Aes Sedai. Ils ont alors un sentiment relativement négatif à l'égard des Blancs Manteaux et sur leur haine des Aes Sedai.

Les gens d'Andor sont connus pour être honorables, sobres et très fidèles à leur Reine. La Nation prospère grâce à la reine, sous la protection des renommés « Gardes de la Reine ».

### Arad Doman

Symbole: Une main d'argent, tenant une épée d'argent par la lame, pointée vers le bas.

L'Arad Doman se trouve au sud de la Saldea, entre les Montagnes de Brumes et l'océan d'Aryth. C'est une nation riche, plus connue pour son peuple que pour son industrie. Les Domanis disent descendre de ceux qui ont fait L'Arbre de Vie. Les Femmes Domanies son légendaires pour leur beauté, leur grâce, et plus que tout, leur habileté à user de leurs charmes pour arriver à leurs fins. On raconte que les Domanies peuvent contrôler les hommes avec un sourire et une caresse. Beaucoup de la richesse du royaume vient donc du fait que les marchands Domanis sont pour la grande majorité des femmes. Par contraste, les hommes sont réputés pour leur tempérance et leur tolérance, sans doute par habitude de leurs femmes...L'Arad Doman est dirigé par La Maison Royale depuis sa capitale: Bandar Eban.

### **Cairhien**

Symbole: un soleil d'or rayonnant se hissant d'un champ d'azur.

Cairhien est une des nations les plus riches du monde. Grâce à leur traité avec les barbares Aiels, les marchands cairhein ont le droit de traverser le désert Aiel et peuvent donc commercer avec la mystérieuse nation de l'Est: Shara, dont les soierie et l'ivoire sont réputés dans tout l'ouest. La route de la soie a donc beaucoup contribué à la richesse de Cairhien.

En surface, Cairhien semble être une nation paisible et unie. En effet tous, des nobles aux gens du commun, pratiquent le Daes Dae'mar, le Grand Jeu, ou Jeu des Maisons (nobles). C'est le nom qui est donné aux intrigues, complots et manipulations pour obtenir des avantages pratiqués par des Maisons seigneuriales. Une grande valeur est attribuée à la subtilité, à feindre de vouloir atteindre un certain but alors qu'on en vise un autre et à parvenir à ses fins avec le moins d'effort apparent. Un des problèmes et que toute personne entrant dans Cairhien est supposée y participer.

Depuis la Guerre des Aiels (976-978 NE) il y a 20 ans, Cairhein semble avoir subi un revers de fortune. Pour une raison inconnue, les Aiels ont attaqué, et malgré le renfort apporté par plusieurs nations voisines, dont Andor, ils n'ont pas empêché les Aiels de tuer leur Roi. Suite à quoi, aussi soudainement qu'ils étaient venus, les Aiels sont repartis. Depuis, la route de la soie est fermée, mais Cairhien a eu le temps d'amasser une fortune et reste une des nations les plus riches.

### **Désert des Aiels (Le)**

A l'est de l'Echine du monde, se trouve la terre natale des barbares Aiels. Une terre désolée, rocailleuse et sèche. Depuis que les Aiels ont interdits aux Cairhien de traverser leurs terres, seuls les Ménestrels, les Tuatha'an et quelques rares colporteurs osent s'y aventurer en sécurité.

### **Echine du monde (L')**

Chaîne de montagnes très élevées, avec peu de cols permettant de la franchir, qui sépare le Désert d'Aiel des pays de l'Ouest.

### **Far Madding**

Citée état au sud des collines de Kintara, surtout connue pour ses voleurs, ses mercenaires, sa paix forcée par les autorités, et ses femmes à la volonté de fer. Les hommes ont d'ailleurs peu à dire dans cette société matriarcale. Comme en Amadicia en à Tear, la Canalisation est interdite mais les canalisateurs sont tolérés. Far Madding est dirigée par un Haut conseil composé uniquement de femmes.

### **Ghealdan**

Symbole: Trois étoiles d'argent sur champ rouge

La petite nation de Ghealdan se trouve entre l'Amadicia, l'Altara et les hautes montagnes connues sous le nom de Mur de Garen. Le royaume est dirigé depuis le palais de Jheda dans la cité de Jehannah. C'est un pays relativement paisible et auto suffisant, dont la première préoccupation est la crainte d'une invasion de son puissant voisin l'Amadicia.

### **Grande Dévastation (La)**

Une région de l'extrême nord, entièrement corrompue par le Ténébreux. Repaire des trollocs, myrddraals et autres créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres.

### **Illian**

Symbole: Neuf Abeilles dorées sur champ vert

Illan est une Nation du Sud, qui comme Tear est nommée du même nom que sa capitale qui est un grand port sur la Mer des Tempêtes. C'est également un centre de manufacture de textiles, cuirs etc... Illan est dirigée par 3 groupes puissants : Le Roi, Le Conseil des Neuf (qui est une chambre des Nobles) et l'Assemblée (qui la chambre des marchands et des bourgeois). Le pouvoir jongle souvent de groupe en groupe à la faveur d'alliance de deux d'entre eux, laissant le peuple d'Illan vivre sa vie loin des complots. Les illannais sont en général des gens travailleurs mais qui savent aussi s'amuser en prendre la vie du bon côté.

### **Marches (Les)**

Dans le grand Nord, les royaumes de Malkier, Shienar (dont l'emblème est un Faucon noir fondant sur sa proie), Arafel, Kandor et Saldaea, sont les seuls remparts entre le monde civilisé et La Grande Dévastation. Peu le savent, mais ces nations sont engagées perpétuellement dans des batailles contre les forces du Ténébreux. Les relations commerciales avec le reste du monde sont au mieux timorées. Ils exportent principalement de la fourrure et des épices par l'Arinel et l'Erinin. Le travail de la pierre et la joaillerie Kandorie sont également très appréciées à travers le monde. Les Marchands de retour de ces terres rapportent d'étranges histoires de nobles et farouches guerriers combattant des bêtes monstrueuses.

Il y a environ 30 ans, le Royaume de Malkier est tombé face aux forces des ténébres, ne laissant que 4 royaumes de marches pour protéger le reste du monde dans l'indifférence générale.

### **Mayenne**

Symbole: Un faucon doré en vol.

La cité état sur la Mer des Tempêtes, à l'est de Tear, et très connue pour sa richesse et sa puissance. Mayenne détient le monopole sur la production d'huile, de consommation ou à lampes, bien qu'en concurrence avec Tear, Illan et le Tarabon. Seul un complexe jeu d'alliances et de diplomatie a jusqu'à présent préservé l'indépendance de cette petite cité état, surtout des vues de son puissant voisin Tear. Mayenne est dirigée par La Première de Mayenne, issue d'une famille qui se déclare descendre d'Artur aile de Faucon.

### **Murandi**

Symbole: Un Taureau rouge sur Champ Blanc

Une nation de nom uniquement. Les gens du Murandi ont tendance à se considérer plus comme sujets d'une ville ou un seigneur ou d'une dame en particulier plutôt que sujets d'une Nation. Leur unique point commun est de ne pas aimer les étrangers.

En fait, beaucoup de Murandi ne tolère un Roi que dans la mesure où l'existence de ce dernier empêche les convoitises de grandes nations comme Illan ou Andor.

Le Murandi et l'Andor se battent pour leurs frontières depuis que ces deux royaumes aient émergées des ruines de l'Empire de Artur Aile de Faucon. Dans le même temps, se sont de bons commerçants qui n'hésitent pas à traverser les frontières pour vendre et acheter.

### **Shara**

La Mystérieuse nation du lointain orient, source de la soie et de l'ivoire. On en sait très peu sur ces terres, mêmes les marchands qui y sont allés ne peuvent en dire beaucoup, tant on contrôle ce qu'ils y voient. Aussi, les légendes et histoires le plus folles courent sur ces régions...

### **Shayol Ghul (Le)**

Montagne dans les Terres Maudites, site de la prison du Ténébreux.

### **Steddings (Les)**

Terre natale des Ogiers. Beaucoup ont été abandonnés depuis la destruction du monde. Ils sont protégés de sorte que dans leur enceinte nulle ne peut canaliser. Les effets du Pouvoir Unique à l'extérieur du steddung n'ont pas d'effet à l'intérieur. De plus aucun trollocs n'entrera dans un steddung à moins d'être forcé et même un Myrddraal ne se portera à cette extrémité qu'en cas de nécessité, avec la plus grande répugnance et aversion. Même les Amis du Ténébreux y sont mal à l'aise.

Steddung : Tsofu avec Alar, la plus Ancienne des Anciens du steddung.

### **Tar Valon, La Tour Blanche**

Symbole: la Flamme de Tar Valon, représentation stylisée d'une flamme, larme blanche dessinée pointée en l'air.

C'est une ville sur une île au milieu du fleuve Erinin. La tour Blanche se situe en Tar Valon. Tar Valon, c'est un état (ou cité état) considéré comme le plus puissant du continent pour la plupart des gens. La dirigeante de la Tour Blanche, appelée l'Amrylin, est considérée comme quelqu'un ayant beaucoup d'influences, au-delà des frontières, un peu comme le pape au moyen âge. C'est le quartier général des Aes Sedai.

### **Tarabon**

Symbole: Un Arbre Doré

Le Tarabon est une grande nation située au bord de l'océan d'Aryth, séparée de l'Arad Doman par la Plaine d'Almoth. C'est une nation marchande riche, renommée pour ses produits de luxe, mais aussi pour ces feux d'artifices dont le secret est jalousement gardé par la guilde des illuminateurs. Le peuple du Tarabon dit descendre de la noblesse de l'Age des Légendes, et certaines légendes disent même qu'ils possédaient une bouture de l'arbre de Vie. La plus grande ville est Tanchico connue pour son musée, où l'on peut voir des squelettes de créatures inconnues, et souvent monstrueuses.

### **Tear**

Symbole: Trois lunes croissantes, disposées en diagonale, sur champ moitié rouge et moitié or.

Nation du Sud Est situé au bord de la Mer des Tempêtes, centrée autour de sa capitale, Tear. Tear est un port riche, situé à l'embouchure de la mer des Tempêtes et du fleuve Erinin. Depuis longtemps, Tear maintient une tradition marchande avec le Peuple de la Mer, et grâce à eux avec la lointaine Shara, ce qui a toujours été source de conflit avec le Cairhien.

La ville de Tear est aussi connue pour la fameuse Pierre de Tear. Une forteresse montagnaise que l'on dit érigée grâce au Pouvoir, et surtout qui n'est jamais tombée à l'ennemi quel qu'il soit. On raconte également que les Puissants seigneurs de Tear entreposent ici tous les objets antiques qui ont pu passer dans leurs mains.

Tear, n'est en effet pas dirigée comme beaucoup de nations par un roi ou une reine. A Tear, c'est un conseil de Nobles Connus sous le nom de Puissants Seigneur de Tear qui ont le pouvoir. Cette aristocratie fait tout pour garder ces distances avec le bas peuple, qui à leurs yeux ne sont guère plus que du bétail.

La canalisation est illégale à Tear, mais à la différence de l'Amadicia, les canalisateurs sont tolérés tant qu'ils ne font pas usage de leurs pouvoirs.

### **Ter'aran'rhiod (Le) (Le Monde des rêves)**

C'est le monde des rêves. Il est visité par beaucoup de gens lors de leurs rêves, mais souvent sans souvenirs particuliers de leur visite, sauf qu'il fut très coloré, très vivant. Ce monde est une sorte de miroir du monde réel, un bâtiment repeint en bleu dans le monde réel, deviendra bleu dans celui des rêves. Mais les détails peuvent changer, une feuille de papier prise dans le Ter'aran'rhiod ne relèvera pas obligatoirement toutes les informations.

Il y a des résidents permanents dans ce monde, la plupart ne sont pas agréables à rencontrer. Voyager dans le Ter'aran'rhiod est plus rapide que dans le monde réel, si suffit de se concentrer sur la destination et elle apparaît. Toutes modifications dans le Ter'aran'rhiod s'effacera au bout d'un certain temps, et si elle a été faite par le Pouvoir Unique cette modification peut devenir semi permanente, mais tendra à redevenir proche du monde réel.

## ***Gens, Peuples et Groupes***

### **Les Aes Sedai**

Les Aes Sedai sont un puissant groupe de femmes capable de canaliser, de couper les hommes de la Vraie Source. Elles sont les seules survivantes des Aes Sedai. Se sont de grandes manipulatrices, et cela à grande échelle, elles sont craintes, tout le monde se méfie d'elles, voir les déteste. Les Aes Sedai peuvent (et font) influencer les gens vivants hors de Tar Valon, par la force ou plus fréquemment par la persuasion. Leurs buts concernent souvent la sécurité de l'humanité, mais leur ingérence dans les affaires intérieures d'un pays n'est pas toujours innocente. Mais peu de dirigeants se passent d'une conseillère Aes Sedai (dans certains pays cette relation doit restée secrète). Elles sont tenues par beaucoup responsable de la Destruction du Monde. Mais elles furent indispensables quand le Pouvoir Unique dû être utilisé,

comme lors de la Guerre des Trollocs. Le fait de ne plus avoir besoin d'utiliser ce pouvoir contre des menaces, à éroder l'opinion publique pour les Aes Sedai, et certains sont d'accord avec les Manteaux Blancs qui prétendent que ceux qui utilisent le Pouvoir Unique sont maléfiques. Les Aes Sedai sont dirigée par l'Amrylin ou Trône d'Amrylin, une Aes Sedai élue à vie par la Chambre de la Tour (la Tour Blanche), le Haut Conseil des Aes Sedai, composé de trois représentants (appelées députées ou gardiennes) de chacune des sept Ajahs. L'Amrylin occupe en théorie la même position que les rois et les reines. La plus haute autorité après l'Amrylin et détenu par la Gardienne des Chroniques (ou des Archives). Elle est aussi la secrétaire de l'Amrylin. Elle est choisie à vie par le Haut Conseil, appartient en général à la même Ajah que l'Amrylin.

Toutes les Aes Sedai sont tenues par 3 serments:

- Ne jamais mentir.
- Ne jamais utiliser le Pouvoir Unique en tant qu'arme, sauf pour sa protection, la protection d'une autre sœur, celle d'un Lige, contre les Amis du Ténébreux ou contre les créatures maléfiques.
- Ne jamais construire d'arme.

Ces serments sont absolus, mais littérales. Par exemple, il est tout à fait possible pour une Aes Sedai de mentir par omission ou de se mettre volontairement dans une situation où elle serait obligée d'utiliser le Pouvoir Unique pour se défendre.

Les Aes Sedai sont divisées en plusieurs groupes, nommés Ajah. Chaque Aes Sedai, après avoir obtenu leur châte marquant la fin de ses études, choisie une Ajah dont les buts sont les plus proches de ce qu'elle pense. Les Ajahs et leurs missions sont:

- *Verte* - Combattante. Elles sont vouées à combattre les ténèbres. Elles se préparent pour Gai'don.

- *Rouge* - trouver les hommes capables de canaliser et les Désactiver. Elles attirent beaucoup les femmes qui détestent les hommes et qui peuvent canaliser.

- *Grise* - médiatrice dans les conflits.

- *Blanche* - philosophe.

- *Jaune* - soin.

- *Bleu* - politique. Elle travaille à l'accomplissement de la Prophétie.

- *Brune* - Connaissances, théorie et enseignements. Ce sont des bibliothécaires, des scientifiques qui refusent de s'impliquer dans les affaires du monde.

- *Noire* - l'Ajah secrète des Amis du Ténébreux, dont les membres appartiennent aux autres Ajahs. Elle est manipulée par les Réprouvé (ne jamais le mentionner dans une Aes Sedai aux risques de conséquences fâcheuses).

Beaucoup Aes Sedai ont des Liges, de très bons guerriers qui sont chargés de leur protection. Les Aes Sedai de l'Ajah Rouge n'ont pas, ayant en général peut d'estime pour les hommes, alors que les Vertes en ont généralement plus d'un.

### Les Aiels

Les Aiels sont un peuple mystérieux pour la plupart des habitants du continent. Ils vivent dans le grand Désert d'Aiel, à l'est de Cairhien. Ils sont plus grands que la

moyenne, avec des yeux bleue, couleur variant du gris au bleu ciel et qui leur est très caractéristique.

Clan	Personnages connus
Chareen	Erim (chef), Sorilea, Enaila, Liah
Codarra	Indirian (chef)
Daryne	Mandelain (chef), Somara
Goshien	Bael (chef), Melaine, Dorindha, Chiad, Sulin
Miagoma	Timolan (chef), Lamelle
Nakai	Bruan (chef)
Reyn	Dhearic (chef)
Shaarad	Jheran (chef), Bair, Bain, Gaul
Shaïdo	Sevanna, Couladin (chef), Therava, Efallin, Melindhra
Shiande	Janwin (chef)
Taardad	Rhuarc (chef), Aviendha(*), Amys
Tomanelle	Han (chef)

Les Aiels sont des nomades, divisés en 12 ou 13 clans (cette variation dépend de la façon de compter) engagés dans des raids sporadiques entre eux. C'est un peuple très résistant, qui a développé des compétences de combats à leurs extrêmes, surtout dans leur environnement hostile. Leur civilisation est centrée sur ji'e'toh, qui est un code d'honneur complexe qui gouverne la plupart de leurs actions. Le ji'e'toh couvre la vie de tous les jours. Ses suivants vivent en excluant leurs propres besoins pour des dettes d'honneurs, dettes qui suivent une définition très personnelle. Une des particularités est le gai'shain, l'attaque et la capture des non Aiel, Les gai'shain sont pour la plupart des prisonniers de guerres, utilisés comme servant. Ils doivent servir un an et un jour, ensuite ils sont à nouveau libres. Ils sont soumis au ji'e'toh, ils ne doivent déclencher aucun incident, ne commettre aucun acte de violence, ne toucher aucune arme.

Une grande partie de la population appartient à un des groupes de guerriers, qui déterminera le rôle du guerrier dans un conflit.

### Sociétés Aielles

### Nom français

Tain Shari	Vrais Sangs
Far Aldazar Din	Frères de l'Aigle
Cor Darei	Lances de la Nuit
Far Dareis Mai	Vierges de la Lance
Seia Doon	Yeux Noirs
Hama N'Dore	Danseurs de Montagne
Aethan Dor	Boucliers Rouges
Rahien Sorei	Coueurs de l'Aube
Shae'en M'Taal	Chiens de Pierre
Sha'mad Conde	Marcheurs du Tonnerre
Duadhe Mahdi'in	Chercheurs d'Eau
Sovin Mai	Mains Couteaux
Mera'din	Sans-frères

### Les guerriers Aiel

Les guerriers ont fait vœu de ne pas utiliser d'épée, ils utilisent des lances ou de long couteau. Ils possèdent aussi un code de l'honneur *ji'e'toh*. Cruel et courageux ils se voilent le visage avant de tuer du *shoufa* (pièce d'étoffe couleur sable ou de roche qui entoure la tête et le cou, laissant seulement le visage à nu). Ils vont à la bataille au son d'airs de danse que jouent leurs cornemuseux et les Aiels appellent un combat "la Danse".

Ils font tous partis d'une des sociétés guerrières de leur pays. Chaque société a ses coutumes et parfois ses tâches spécifiques. Les mêmes sociétés ne s'affrontent pas entre elles, même si leurs clans sont en guerre. Cela permet de garder des points de contact entre les clans.

- *Soldats de Pierre* - font souvent le vœu de ne pas battre en retraite une fois un combat engagé et mourront jusqu'au dernier pour respecter ce vœu.

- *Boucliers Rouges* - se consacrent à la police)

- *Vierge de la Lance "Far Dareis Mai"* - une des sociétés guerrières des Aiels qui n'admet que des femmes. Une Vierge ne peut rester membre de cette société une fois qu'elle se marie ou combattre quand elle est enceinte. Tout enfant né d'une Vierge de la Lance est donné à élever à une autre femme de sorte que personne ne sache qui est la mère. Ces enfants sont tendrement aimés, car il est prédit qu'un enfant né d'une Vierge unirait les clans et restaurerait la grandeur des Aiels qu'ils avaient connue pendant l'Ere des Légendes.

### Les femmes canalisatrices

Elles deviennent des sagettes, bien que canaliser ne soit pas une condition obligatoire pour devenir sagette. Elles occupent alors une position respectée, et possède beaucoup de pouvoirs. Elles possèdent en plus souvent d'autres talents, forte personnalité, intelligence. Leur pouvoir peut être aussi grand que celui d'une Aes Sedai, elles ne doivent pas être sous-estimées. Elles sont les seules avec les chefs de clans, à connaître les secrets de l'histoire des Aiel.

### Les hommes canaliseurs

Ils quittent "volontairement" leur clan pour aller combattre les créatures des ténèbres jusqu'à le mort ou la folie.

### **Les Ashaman**

Ashaman signifie les "Gardiens" dans l'ancienne langue. C'est une armée d'hommes canaliseurs, créée par Rand Al'Thor et entraînée par Mazrim Taim pour le combat final. Ils sont relativement bien entraînés au combat, mais leurs plus grandes capacités viennent de leur faculté à canaliser. Tous ceux qui présentent des signes de folies sont tués, la plupart du temps par du poison.

Leur quartier général se trouve en Andor, il est appelé la Tour Noir.

### **Les Atha'An Miere (Le Peuple de la Mer)**

Les Atha'An Miere sont connus sous le nom de Peuple de la Mer, habitants les îles dans l'Océan d'Aryth et de la Mer des Tempêtes. C'est un peuple de navigateurs qui gardent leur culture au secret. Ce que l'on sait c'est que c'est une société matriarcale, avec une femme en charge de chaque bateau, et une Maîtresse de Navire pour le diriger. Chaque navire possède un "Chercheur de vent", capable de

canaliser et spécialement entraîné au "travail du temps". Ils sont puissants et ont été cachés des Aes Sedai pour éviter qu'elles en emmènent à la Tour Blanche.

Ils vivent peu de temps sur leurs îles, vivant en général sur leur bateau. Ce sont de grands commerçants, possédant beaucoup de compétences se rapportant au commerce. Ceux qui sont en charges des négociations sur leur bateau, sont parmi les marchands les plus respectés au monde.

Ils ont leur propre prophétie sur un futur champion du bien, le Coramoor. Beaucoup prétendent que le Coramoor n'est qu'un autre nom du Dragon Réincarné. Une partie de leur légende tourne autour d'un des deux plus puissants *angreals* jamais fabriqué, qui est sur une de leur île, qui est inconnue des autres peuples. C'est la partie femme d'une paire de statues géantes, l'autre est à côté de Cairhein, et commence à être déterrée.

### **Les Enfants de la Lumière**

Symbole: Crosse de Berger rouge Sang

Les Enfants de la Lumière sont une association aux strictes croyances ascétiques, vouée à vaincre le Ténébreux et à détruire les Amis du Ténébreux. Ils furent créés par Lothair Mantelar pendant la Guerre des Cents Ans pour réunir prosélytes afin de lutter contre le nombre croissant d'Amis du Ténébreux, ses membres ont l'intime conviction d'être seuls à connaître la vérité et ce qui est juste. Ils haïssent les Aes Sedai, qu'ils considèrent comme tout ceux qui les soutiennent par leur aide ou leur affection comme des Amis du Ténébreux. Ils sont surnommés par mépris les Blancs Manteaux, leur emblème est un soleil rayonnant sur champ d'argent.

Ils possèdent un ordre interne, les Inquisiteurs. Leur but avoué est de démasquer les Amis du Ténébreux. Dans la recherche pour la Vérité et la Lumière, leur méthode habituelle d'investigation est la torture. Ils sont persuadés de connaître déjà la vérité et de ne devoir seulement qu'obliger leur victime à la confesser. Ils se désignent comme la Main de la Lumière et parfois agissent comme s'ils étaient entièrement indépendants des Enfants et du Conseil des Oints de la Lumière qui dirige les Enfants de la Lumière. Leur chef est le Grand Inquisiteur qui siège au Conseil des Oints.

### **Les Guetteurs Par Dessus Les Vague**

Un groupe persuadé que les armées envoyées par Arthur Aile de Faucon de l'autre côté de l'Océan d'Aryth reviendront un jour. Ils persistent à observer la mer depuis, Falme, une ville à la Pointe du Toman.

### **Les illuminateurs**

Cet ordre secret basé à Tanchico est le seul à détenir le secret de la poudre. Mais l'idée de s'en servir comme arme n'a jamais traversé l'esprit de personne. Ils dispensent leurs services à travers le monde, donnant en spectacle de merveilleux feux d'artifices.

### **Les Ligés**

Guerriers qui ont accepté (généralement) d'être liés à une Aes Sedai, qui les nomment les Gaidin, "Frère de batailles". Ce lien n'est pas sans avantages pour l'homme qui est lié. Ils deviennent plus résistants, capable de survivre à des blessures très graves qui auraient tué un



homme normal. Il gagne en endurance et peuvent sentir les créatures des ténèbres. Et enfin, ils savent où se trouve leur Aes Sedai et ce qu'elle ressent. Mais il y a aussi des désavantages. Si l'Aes Sedai meurt, ils deviennent suicidaires et leur vie n'a plus d'importance. Il est possible de sortir un Lige de sa dépression, mais c'est extrêmement difficile. Enfin, une Aes Sedai peut contraindre le Lige d'obéir à sa volonté.

### Les Ménestrels

Raconteurs itinérants, musiciens, jongleurs, amuseurs, les Ménestrels sont aisément reconnaissables à leurs capes bigarrée et colorée. Ils jouissent d'un statut particulier dans le monde: tout le monde les aime, et on attend qu'eux pour faire la fête dans les villages, ou pour animer une taverne le temps d'une soirée. Les plus habiles d'entre eux finissent (ou débute) Barde de cour, ou ils dispensent leurs services à un noble en particulier.

### Les Ogier

Peuples qui vit dans les stedding. Ils vivent très longtemps, mûrissent lentement (un ogier de 90ans est dit trop jeune pour quitter le stedding). Ils sont grands avec des oreilles pointus, détecte la violence, et sont en général très calme (lent pour certain).

Certains Ogiers sont des "Chanteur d'Arbre", ils sont rares, et tendent à disparaître. Ils ont alors le don de se faire comprendre des arbres en chantant (le "chant d'arbre"), ils peuvent alors les soigner, les aider à croître et fleuri ou faire des objets en bois, les "bois chanté" sans endommager l'arbre.

### Les Sauvages

Ce terme comprend les canalisateurs nés avec "l'étincelle", apprenant à utiliser le Pouvoir Unique par elles-mêmes avant d'être découvertes par les Aes Sedai. Elles sont ensuite envoyées à la Tour Blanche, avant ou après le début de leur apprentissage par une Aes Sedai.

### Les Seanchan

Les Seanchans sont les descendants des armées d'Arthur Aile de Faucon qui traversèrent l'océan d'Aryth pour conquérir de nouvelles terres. Actuellement, le Corenne est toujours de vigueur et les Seanchans retournent sur leurs terres d'origines. Ils ont une très forte et très rigide hiérarchie, qui rend les titres héréditaires très important. Ils sont très intolérants envers les personnes capables de canaliser le Pouvoir Unique, en particulier avec les Aes Sedai. Toutes les femmes Seanchan qui naissent avec une étincelle de pouvoir, sont mises en esclavages très tôt et forcées de servir l'empereur/impératrice. Les femmes qui ne sont pas nées avec cette étincelle mais qui sont capable d'apprendre à canaliser sont entraînées à être leur maître par l'intermédiaire d'un Ter'angeral connu sous le nom de A'dam

### Les Tuatha'an, Rétameurs, le Peuple Nomade, le peuple du voyage

C'est un groupe pacifiste de marchands et d'amuseurs. Leur histoire est mystérieuse, mais ils parleront très facilement de leur quête de la "Chanson". Comme ils ne savent pas de quelle chanson il s'agit, ils sont convaincus qu'ils la reconnaîtront quand ils

l'entendront. C'est pourquoi ils sont très intéressés par toutes les traditions musicales et par toutes les personnes familières avec qui seront invitées à chanter et jouer avec eux.

Les Rétameurs ont un voeu, celui de rejeter toutes formes de violence, c'est ce qu'ils appellent la Voie de la Feuille. Ce voeu est poussé au fanatisme, ils se laisseront tués plutôt que d'user de violence.

Les objets réparés par les rétameurs valent parfois mieux que les objets neufs. Ils comptent parmi les rares à pouvoir traverser le Désert Aiel sans être attaqués, les Aiels évitent tout contact.

### Notion de distances

De A à B	Miles	Km
Caemlyn / Amador via Jehannah	1782	2673
Caemlyn / Aringill	288	432
Caemlyn / Baerlon	1404	2106
Caemlyn / Cairhien	912	1368
Caemlyn / Chachin	1608	2412
Caemlyn / Ebou Dar via Illian Road	1845	2767,5
Caemlyn / Ebou Dar via Altara Road	1630	2445
Caemlyn / Fal Dara	1896	2844
Caemlyn / Fal Moran	1776	2664
Caemlyn / Far Madding	432	648
Caemlyn / La Quatre Rois	120	180
Caemlyn / Illian via Far Madding	1299	1948,5
Caemlyn / Illian via Lugard	1410	2115
Caemlyn / Jehannah	1422	2133
Caemlyn / Lugard	552	828
Caemlyn / Maradon	2165	3247,5
Caemlyn / Shol Arbela	1878	2817
Caemlyn / Tar Valon	864	1296
Caemlyn / Tear	870	1305
Caemlyn / Pont blanc	720	1080
Cairhien / Tar Valon	430	645
Cairhien / Aringill	625	937,5
Tear / Illian	815	1222,5

### Voyage terrestre

Un homme couvre 26 Westland miles par jour (40Km)  
 Un Aiel ou un Ogier 36 Westland miles (54 Km)  
 Un cheval de monte léger 34 Westland miles (51 Km)  
 Un Cheval peu encombré 50 Westland miles (75 Km)  
 Un cheval de guerre 30 Westland miles (45 Km)  
 Un Trollocs 34 Westland miles (51 km)  
 Un Chariot 16 Westland miles (24 Km)

### Voyage Maritime

Navire: 50 Westland miles (75 Km).  
 Skimmer Atha'an Miere : 76 Westland miles (114 Km)  
 Navire Atha'an Miere : 102 Westland miles (153 Km)  
 Vaisseau Atha'an Miere : 127 Westland miles (190 Km)

## CREATION DES PERSONNAGES

### Canalisateurs

Un personnage avec un POU de 16 ou plus possède l'étrincelle (Il peut être Initié ou Sauvage). Il dispose dès lors des compétence "Embrasser la Source" à 50% et voir Tissage à 20%. De plus, il a 50%; 40% et 30% à mettre dans 3 des 5 Flux du Pouvoir unique (Air, Eau, Esprit, Feu, Terre). Ce pourcentage représente la facilité avec laquelle le personnage manipule l'un ou l'autre de ces Flux. Il connaît également 1D6 Tissages qui utilisent ces Flux.

Un personnage avec un POU de 14 ou plus serait capable de canaliser si on le lui apprend. (il ne peut donc être qu'initié) Il dispose dès lors des compétence "Embrasser la Source" à 40% et voir Tissage à 20%. De plus, il a 40%; 30% et 20% à mettre dans 3 des 5 Flux du Pouvoir unique (Air, Eau, Esprit, Feu, Terre). Ce pourcentage représente la facilité avec laquelle le personnage manipule l'un ou l'autre de ces Flux. Il connaît également 1D4 Tissages qui utilisent ces Flux.

Dans tous les cas, pour les hommes, les compétences en AIR ou EAU doivent obligatoirement être inférieures à celles de FEU ou TERRE. Et pour les femmes, les compétences en FEU ou TERRE doivent obligatoirement être inférieures à celles de EAU ou AIR

### Races et Cultures

En fonction de l'origine du personnage, il peut avoir des modificateurs à ses caractéristiques. De plus, il doit choisir une des compétences parmi celles proposées qu'il gagne à 50% de base (ceci peut être modifié normalement lors de la création

#### Aiels

CON +2; TAI +3; Mouvement +3

Compétences: Survie; Vigilance; Connaissance de la Nature, Discrétion, Athlétisme, Résistance des héros

#### Altara

Compétences: Persuasion, Discrétion, Serrurerie

#### Arad Doman

CHA +4

Compétences: Art (Au choix); Persuasion.

#### Les Atha'An Miere (Le Peuple de la Mer)

Compétences: Athlétisme, Cascade, Navigation, Orientation

#### Cairhien

Compétences: Persuasion, Jeu des Maisons, Sagacité

#### Illian

Compétences: Artisanat (au choix); Chercher; Connaissance (au choix)

#### Marches (Kandor, Malkier, Shienar, Arafel et Saldaea)

TAI +2; FOR +2

Compétences: Vigilance, Discrétion, Survie, Equitation, Résistance des héros

#### Mayenne

CHA +2

Compétences: Commerce, Artisanat (au choix)

#### Midlander (Andor; Murandi; Far Madding, Ghealdan, Amadicia)

INT +2; POU +1

Compétences: Equitation, Secourisme, Résistance des héros, Lire / Ecrire

#### Les Ogier

TAI +5; CON +5; FOR +2D6

Compétences: Lire / Ecrire; Culture générale; Civilisations anciennes; Légendes

#### Tar Valon

INT +2

Compétence: Artisanat (au choix); Connaissance (au choix)

#### Tarabon

Compétences: chercher, Discrétion, Serrurerie

#### Tear

Compétences: Equitation, Sagacité, Chercher, Commerce

#### Les Tuatha'an, Rétameurs, le Peuple Nomade, le peuple du voyage

Compétences: Bricolage, Connaissances générales; Sagacité

### Professions

Les personnages ont +40% dans les compétences indiquées. En suite, ils ont 1D6+1 compétences en plus dans lesquelles ils ont +20%

#### Aes Sedai (canalisatrices uniquement)

1 Flux au choix, Civilisations Anciennes, Droit et usage, Légendes, Lire / Ecrire, Persuasion, Sagacité, Vigilance, Voir Tissage

#### Ashaman (canalisateur uniquement)

1 Flux au choix, Arme de mêlée, Arme de Tir, Athlétisme, Discrétion, Esquiver, Persuasion, Voir Tissage

#### Chasseur

Athlétisme, Armes d'hast, Armes de jet, Artisanat, Connaissance de la nature, Orientation, Secourisme, Survie.

#### Chevalier ou Enfant de la Lumière

Armes d'hast, Armes de mêlée, Athlétisme, Equitation, Esquive, Droit et usages, Lire et écrire, Vigilance

#### Erudit

Civilisation ancienne, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Potions et herbes, Sagacité.

### **Fermier**

Armes d'hast, Armes de lancer, Artisanat, Commerce, Connaissance de la nature, Orientation, Potions et herbes, Secourisme.

### **Guerrier Aiel**

Armes de tir, Athlétisme, Connaissance de la nature, Lance courte, Orientation, Résistance des Héros, Secourisme, Survie

### **Illuminateur**

Arme de mêlée, Alchimie, Connaissance des peuples, Droit et usages, Lire et écrire, Sagacité, Survie, Vigilance

### **Marchand ou Colporteur**

Commerce, Droit et usages, Connaissance des Peuples, Culture générale, Lire / Ecrire, Orientation, Persuasion, Sagacité

### **Marin**

Arme de mêlée, Athlétisme, Commerce, Connaissance des Peuples, Orientation, Lire / Ecrire, Navigation, Vigilance

### **Ménestrel**

Art (musique), Cascade, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité, Survie

### **Sagesse de Village**

Artisanat (au choix), Connaissance de la Nature, Droit et usages, Lire / Ecrire; Persuasion, Potion et herbes, Sagacité, Secourisme

### **Sagette**

Civilisation ancienne, Connaissance de la Nature, Droit et usages, Leadership, Lire /. Ecrire, Persuasion, Potion et herbes, Sagacité

### **Soldat**

Athlétisme, Armes de mêlée, Armes d'hast, Armes de tir, Esquive, Discrétion, Vigilance, Secourisme.

### **Voleur**

Armes de lancer, Armes de mêlée, Cascade, Discrétion, Esquive, Persuasion, Sagacité, Serrurerie.

## **Compétences Oubliées**

Ces compétences, courantes à l'âge des légendes sont aujourd'hui perdues. Il arrive parfois qu'un individu naisse pourtant avec un de ces talents. Bien que l'on pense que ces compétences soient liées au Pouvoir unique, il n'est nécessaire de savoir canaliser pour les utiliser. A la création du personnage, chacun d'entre eux fait un jet de chance. S'il est réussi: Si c'est un Ogier il ne peut acheter que la compétence Chanteur d'Arbre; Si ce n'est pas un Ogier, le joueur peut acheter: lancez 1D6: 1: Art du rêve; 2: Flaireur; 3: Frère des Loups; 4: Prophétie; 5: Vieux Sang; 6: vision d'Aura

### **Chanteur d'arbre (00%) (Ogier Uniquement)**

Compétence réservée aux Ogiers, le chanteur d'arbre a une connexion particulière avec la nature et les plantes en particulier. Outre le fait de pouvoir faire pousser un arbre plus haut et plus rapidement que la normale, le chanteur d'arbre exerce un certain contrôle sur la flore l'entourant...Les arbres peuvent par exemple créer une

muraille d'épine pour protéger le camp du personnage ou lui fournir de fruits, ou de solides gourdins...

### **Art du Rêve (00%) (D=1)**

Les personnages avec ce talent sont connus sous le nom de Rêveur ou Rêveuse. La dernière Aes Sedai à avoir été une rêveuse remonte à plus de 500 ans. Sous forme latente, c'est-à-dire à l'appréciation du MJ, cette compétence permet de faire des rêves prophétiques (souvent incompréhensibles). L'usage conscient de cette compétence permet: d'entrer et sortir du monde du rêve; voyager dans le monde du rêve en se représentant mentalement l'endroit à atteindre (-10 à 20%); Contrôler la "réalité" du Monde du Rêve (-20%); Observer le rêve d'une personne (-10%); Entrer dans le rêve d'une personne (-10%); Contrôler la "réalité" du rêve d'une personne (-30%).

### **Flaireur (00%) (D=2)**

Le Flaireur a la capacité inhabituelle de "sentir" la violence. En suivant les traces psychiques laissées par les personnes impliquées dans ces actes de violence, le Flaireur peut pister. Le jet est modifié par le temps passé depuis l'acte violent et la violence de ce dernier.

### **Frère des Loups (00%) (D=3)**

Cet individu est connecté par un lien particulier, quasi mystique avec les loups. Les yeux du personnage sont dorés. Cette compétence permet de communiquer mentalement avec les Loups alentours, d'entrer dans le rêve des Loups (agit comme rêveur mais dans le rêve des loups, qui est connecté avec le monde du Rêve); de plus, cette compétence peut être utilisée pour simuler toutes les capacités sensorielles des loups (odorat, vision nocturne, ouïe fine...). L'usage de cette compétence peut mener à la Folie. A chaque utilisation faire un jet de FM. Si c'est raté, le personnage perd 1D4 point de FM. Si ce personnage atteint la Folie, c'est moins grave que pour un canalisateur, puisque le personnage finit simplement par perdre son humanité et croit être un loup.

### **Prophéties (00%) (D=4)**

Le personnage possède le talent perdu de pouvoir faire des prophéties. L'utilisation de cette compétence se fait à l'initiative du MJ qui en cas de réussite pourra donner des indications plus ou moins compréhensibles au personnage quand au futur...

### **Vieux Sang (00%) (D=5)**

Le Vieux sang chante très fort dans les veines du personnage. 3 fois par séance ou à l'initiative du MJ, le personnage peut utiliser cette compétence à la place de toute autre compétence; y compris celles qui n'existent pas (comme pilotage de vaisseau...)

### **Vision d'Aura (00%) (D=6)**

Cette compétence permet de voir des images prophétiques dans l'aura d'une personne vue. Tout le monde ne produit pas ce genre d'aura, mais les Canalisateurs et les Liges toujours. Plus la MR est grande, plus facile est l'interprétation. Un jet raté, indique simplement que le personnage ne comprend rien à la vision.

## **Compétences spécifiques aux canalisateurs**

### **Attacher Tissage (00%)**

Certains tissages durent tant que le personnage se concentre dessus. De tels tissages peuvent être attachés pour les rendre permanents. Le personnage fait un jet sous cette compétence et dépense un nombre de PE égal à la dépense initiale pour le tissage.

### **Embrasser la Source (00%)**

Compétence essentielle pour les canalisateurs, elle permet au personnage de se connecter avec la Vraie Source.

### **Canalisation Multiple (00%)**

Permet de tisser plusieurs tissages en même temps. Pour chaque tissage au delà du premier, il faut faire un jet sous cette compétence. Chaque tissage suivant implique un malus de 10% à cette compétence.

### **Flux (type) (00%)**

L'habileté de manipuler un des 5 Flux constituant le Pouvoir Unique: FEU, TERRE, ESPRIT, EAU, AIR.

### **Lien Arcanique (00%)**

Permet aux canalisateur de se lies entre eux pour mettre en commun leur puissance. Chaque participant doit réussir son jet de Lien arcanique, tous les participants mettent dès lors en commun la moitié de leurs PE. En cas de lutte POU / CAR, chaque personne liée ajoute 1 POU à celui choisit.

### **Trancher un Tissage (00%)**

Permet à un canalisateur de trancher un tissage qu'il voit, ou qu'il ne voit pas (jet à -20%). De plus, ce jet est aussi difficile que le Tissage qu'il tranche. Et enfin, le personnage doit dépenser 1PE.

### **Tissage Discret (00%)**

Tous les canalisateurs peuvent voir les tissages (des hommes pour les hommes et des femmes pour les femmes). Un jet sous cette compétence est l'équivalent d'un jet de Discrétion mais pour un Tissage.

### **Voir les Tissages (20% mais pour les Canalisateurs uniquement)**

Tous les canalisateurs peuvent voir les tissages (des hommes pour les hommes et des femmes pour les femmes). Un jet sous cette compétence est l'équivalent d'un jet de vigilance mais pour un Tissage.

## **Compétences spécifiques au monde**

### **Alchimie (00%)**

Cette compétence correspond à une connaissance primitive de la chimie, de la physique et de l'astrologie. Elle ne permet pas de faire des découvertes révolutionnaires, juste de reproduire des découvertes déjà bien connues par les "scientifiques" locaux. Autrement dit, à moins que la poudre n'ait déjà été inventée dans votre univers de jeu, un personnage ne saura pas en fabriquer.

### **Art de la guerre (00%)**

Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes,

balistes). Combinée avec Leadership, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis.

### **Civilisations Anciennes (10%)**

Cette compétence donne des informations sur les peuples qui ont précédé les cultures actuelles. Selon les besoins du meneur de jeu, un jet de Civilisations anciennes peut donner des informations très vagues, ou au contraire extrêmement précises.

### **Connaissance de la Nature (10%)**

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas...

Notez qu'elle ne se substitue pas à la compétence Survie. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des moeurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet!

### **Connaissance des Peuples (20%)**

La Connaissance des peuples donne des informations plus ou moins précises sur "l'étranger", les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants. Notez qu'elles ne sont pas toujours justes ! Les Européens du Moyen Âge étaient persuadés que les musulmans adoraient un diable nommé Appolyon, et il fallait être très érudit (ou y être allé voir) pour savoir qu'un certain "Mahom" avait écrit leur livre sacré.

### **Dressage (15%)**

Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'appriivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens ...)

Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

### **Force Mentale (FM) (POU x 4%)**

La FM représente la stabilité mentale du personnage. Contrairement aux autres compétences, celle-ci ne peut augmenter ; elle reste fixe du début la fin de la vie du personnage. A chaque fois que la FM est testée, et que le jet est raté, il peut en résulter la perte d'un ou plusieurs points de FM (ces points sont, au départ, égaux à la compétence). Quand un personnage a perdu la moitié de ses points de FM, il développe une folie mineure. Quand un personnage perd tous ses points de folie, il est complètement fou. Seuls les points sont modifiés, la compétence reste la même (elle n'augmente même pas si le POU du personnage augmente)

### **Héraldique (15%)**

Cette compétence permet de reconnaître les blasons des familles nobles, des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des groupes de magiciens...

### **Jeu des Maisons (00%)**

Il s'agit d'un mélange de d'intimidation, de diplomatie, de chantage et de pressions, tout cela dans un

but politique; bref, c'est un jeu d'influence, pratique surtout par la noblesse de Cairhien.

### **Légendes (05%)**

La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité... Un jet de Légendes réussi permet de se souvenir d'un fait important pour le scénario ("et dans les histoires, les minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village"). Une maladresse indique que le "fait" mémorisé est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai ("les minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie").

### **Lire / Ecrire (00%)**

Dans les mondes où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. A moins que le personnage ait un score très faible (moins de 30%), ne demandez de jets que pour les textes importants, par exemple le grimoire qui contient le sort indispensable à la résolution du scénario...

### **Potion et herbes (10%)**

Un jet réussi dans cette compétence permet grâce à des herbes ou des potions de redonner 1d6 points de vie à

un blessé, ou de diminuer la VIRulence d'une maladie ou d'un poison (voir le chapitre sur les dommages). Comme pour Secourisme, on ne peut faire qu'un seul jet réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain. Cette compétence permet également de déterminer les causes d'une mort ou de blessures...Accessoirement, cette compétence permet également de fabriquer des poisons (jet avec un malus de -10% par 1D6 de points de VIR du Poison)

### **Résistance des Héros (00%)**

Cette compétence sert surtout à éviter que tous les personnages se baladent en armure de plates. Cette compétence ne peut être utilisée que si le personnage ne porte pas d'armure de quelque forme que se soit. S'il doit subir des blessures, un jet réussi à ce moment là sous cette compétence lui permet de soustraire le chiffre des dizaine de sa compétence aux dégâts. En clair, il bénéficie d'une "Armure" de 1/10 de sa compétence.

### **Serrurerie (15 %)**

C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres forts et pour les serrures ultramodernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.

## LE POUVOIR UNIQUE

### **Généralités**

Le Pouvoir Unique, également connue sous le nom de Vraie Source, est la source d'énergie de la Roue du Temps.

Le système de magie de la Roue du Temps est assez complexe : les hommes et femmes qui possèdent le don nécessaire puisent dans deux Sources différentes selon leur sexe, la *saidar* pour les femmes, le *saidin* pour les hommes. On désigne cette utilisation par le fait de "canaliser". A force de pratique on peut canaliser davantage de cette Source sans faire d'effort, et faire avec toutes sortes de choses comme guérir quelqu'un, contrôler les éléments, effacer la fatigue, etc. Cependant l'entraînement pour maîtriser ce Pouvoir est dur et de longue haleine, sans compter le fait que ce Pouvoir est dangereux. En effet il entraîne une dépendance, et une utilisation trop importante par rapport aux capacités du canalisateur peut entraîner la perte du talent (souvenons nous que le Pouvoir Unique rend dépendant), voire la mort. C'est donc à double tranchant et il faut faire attention à ne pas trop y prendre goût!

La puissance de la maîtrise du pouvoir varie selon les personnes et certaines peuvent donc canaliser plus que d'autres, à la fois en quantité et en durée.

Le Pouvoir Unique est divisé en cinq pouvoirs : la Terre, l'Air, le Feu, l'Eau et l'Esprit. Chaque personne ayant le don sera plus efficace dans l'un ou l'autre de ces cinq pouvoirs, des fois dans deux, rarement dans trois, et le temps où certaines personnes étaient capables de contrôler parfaitement les cinq pouvoirs est depuis longtemps devenu légende. Généralement le sexe est déterminant

quant au pouvoir que l'on peut contrôler le mieux: les femmes ont manifestement plus d'affinité avec l'Eau et l'Air alors que les hommes ont un don particulier pour le Feu et la Terre. L'Esprit se retrouve à part égale chez les deux sexes.

Pour accomplir certaines tâches avec le Pouvoir Unique, il faut maîtriser les pouvoirs correspondants : susciter un feu nécessite évidemment le pouvoir du Feu, guérir nécessite la maîtrise de l'Eau et de l'Esprit, etc.

### **Canaliser**

Canaliser représente la capacité à pouvoir se servir du Pouvoir Unique en accédant à la Vraie Source. La Vraie Source est la base fondamentale de l'univers, divisée en deux parties: la Saidar, seulement accessible aux femmes et le Saidin uniquement accessible aux hommes. La capacité d'utiliser la Saidar ou le Saidin est innée, mais à des degrés de puissance variable. Quelques personnes naissent avec la capacité d'utiliser le Pouvoir Unique. Cette capacité peut être spontanée, on dit alors que la personne possède "l'étincelle", ou elle peut être éveillée par l'entraînement, mais même dans ce cas le don doit être inné. Tous les canalisateurs ont des pouvoirs spéciaux, comme retarder le vieillissement et augmenter ces capacités sensorielles quand il est en contact avec le Pouvoir. Il existe plusieurs groupes utilisateur du Pouvoir Unique.

Il y a des risques plus ou moins grands pour ceux qui ont l'étincelle. La capacité de contrôler le Pouvoir Unique n'est pas simple, et environ un quart de ceux qui peuvent canaliser sans enseignements se tuent dans ce processus. Même une fois que le canalisateur possède un

certain contrôle, son pouvoir reste encore dangereux. Utiliser trop de pouvoir peut brûler l'utilisateur, le rendant incapable d'atteindre la Vraie Source.

Pour quelqu'un capable de canaliser, une fois l'enseignement fini, il sera initié aux 5 Flux formant le Pouvoir Unique: eau, air, feu, terre, esprit. Les hommes sont très puissants pour la Terre et le Feu, les femmes pour l'Eau et l'Air, les deux étant équivalents pour l'Esprit. En utilisant les cinq pouvoirs, le canalisateur sera capable de différents effets. En général le canalisateur aura une action plus efficace et une plus grande maîtrise pour un ou deux pouvoirs. Très peu arrive à bien maîtriser trois pouvoirs, et depuis l'Ere des Légendes personne n'a pu réunir sous sa volonté les cinq pouvoirs.

### En terme de jeu

Un personnage avec un POU de 16 ou plus possède l'étincelle. Il dispose POU x 5 % à répartir dans 3 des 5 Flux du Un personnage avec un POU de 16 ou plus possède l'étincelle. Il dispose dès lors des compétence "Embrasser la Source" à 50% et voir Tissage à 20%. De plus, il a 50%; 40% et 30% à mettre dans 3 des 5 Flux du Pouvoir unique (Air, Eau, Esprit, Feu, Terre). Ce pourcentage représente la facilité avec laquelle le personnage manipule l'un ou l'autre de ces Flux. Il connaît également 1D6 Tissages qui utilisent ces Flux.

Un personnage avec un POU de 14 ou plus serait capable de canaliser si on le lui apprend. Il dispose dès lors des compétence "Embrasser la Source" à 40% et voir Tissage à 20%. De plus, il a 40%; 30% et 00% à mettre dans 3 des 5 Flux du Pouvoir unique (Air, Eau, Esprit, Feu, Terre). Ce pourcentage représente la facilité avec laquelle le personnage manipule l'un ou l'autre de ces Flux. Il connaît également 1D4 Tissages qui utilisent ces Flux.

Dans tous les cas, pour les hommes, les compétences en AIR ou EAU doivent obligatoirement être inférieures à celles de FEU ou TERRE. Et pour les femmes, les compétences en FEU ou TERRE doivent obligatoirement être inférieures à celles de EAU ou AIR

### Progression des Flux

Ils progressent comme une compétence normale. Mais si un Tissage nécessite plus d'un flux, la case à cocher peut être celle du choix du joueur parmi les Flux utilisés, pour le faire progresser en fin d'aventure.

### Maîtriser d'autres Flux

Avec le Temps, un personnage peut apprendre à maîtriser d'autres Flux que ceux qu'il possède au départ. Pour obtenir un nouveau Flux, le personnage doit pouvoir Progresser dans tous les Flux qu'il connaît (les cases sont cochées). A la place de faire progresser ces compétences, il peut décider de mettre tous ses points de progressions gagnés dans le nouveau Flux.

### Embrasser la Source (Voir cette compétence)

Avant de pouvoir utiliser un effet le canalisateur doit embrasser le Pouvoir Unique. Ceci se fait sous la compétence Embrasser la Source.

Ceci prend généralement 1 round complet de concentration, mais peut être fait plus rapidement (en début de round avant toute action) à -20%. Rater ce jet implique pour les hommes qu'ils sont affectés par la corruption du Saidin. Ils doivent faire un jet de FM pour ne pas perdre 1D6 points de FM. Pour les Femmes, cela implique un trop plein de pouvoir embrassé. Jet de FM, si raté: 1D6: 1: ne peut embrasser la Source pour 1D6 rounds; 2: Perte de conscience pour 1D6 minutes; 3: 1D6 deg (et perte de conscience comme en 2); 4: Perte 1D6 FM (et perte de conscience comme en 2); 5: Perte de 1 POU(et perte de conscience comme en 2); 6: Perte de 1D4 POU(et perte de conscience comme en 2). Il est à noter que si le POU descend en dessous de 14, le personnage ne peut plus embrasser la source (et ne peut plus canaliser.) (Voir le Pouvoir Unique). Le jet pour Embrasser la Source est modifié suivant la situation :

Situation	Modif
Dans le calme et le silence	-
Circonstances « normales »	-5%
Un endroit bruyant	-10%
Embrasser le pouvoir rapidement en début de round	-10%
En combat	-15%

#### Pour les hommes

Pour les hommes, le processus pour accéder au Pouvoir Unique ressemble à un combat contre une rivière déchaînée qui risque à tout moment de le submerger. Mais une fois la connexion établie, ce combat sera secondaire et pourra être facilement maintenu.

#### Pour les femmes

Pour les femmes, utiliser le Pouvoir Unique ressemble à un abandon, sans être aussi distrayant que pour les hommes. Cependant, une femme qui utilise plus de pouvoirs qu'elles ne peuvent, devra se méfier pour ne pas être tentée d'en utiliser plus. Si c'est le cas, elle risque d'être blessée et de tomber inconsciente, d'être brûlée, ou d'être partiellement voir définitivement coupée de la Vraie Source. Plus, elles sont puissantes, moins cela risque de leur arrivée.

### Tissage

Une fois le pouvoir embrassé, le personnage peut l'utiliser pour faire un « sort » dans le langage de la Roue du Temps, cela s'appelle Tisser des Flux, ou faire un Tissage.

#### Coût en PE

Les Tissages coûtent des PE. En général un Tissage ne coûte que 1 PE mais le personnage peut en dépenser plus pour en augmenter les effets. Si le personnage arrive à 0 PE, il est coupé de la source et doit à nouveau l'embrasser s'il désire encore l'utiliser (avec les risques que cela comprend)

#### Récupération des PE

Les PE dépensés sont récupérés au rythme de 1 par ½ heures de repos complet ou de 1 par 2 heures d'activité normale.

### **PE dépensés / Temps de concentration**

Plus un tissage est puissant, plus il demande de PE, plus il met du temps à être mis en œuvre.

Cela se traduit par une perte d'initiative. Cette dernière est basée sur la DEX, chaque personnage agissant à son Tour. Un Canalisateur également. Cependant, le temps pris pour tisser fait que le tissage ne prendra effet que plus tard.

Chaque PE dépensé dans un Tissage prend 1 Point de Dex pour être tissé. Ainsi, une Aes Sedai avec 12 en DEX, qui tisse 4 PE, verra son tissage n'agir qu'au rang de DEX 8. (12 -4) Si une Aes Sedai avec une DEX de 6 tisse 8 PE, le tissage ne prendra effet qu'au round suivant au rang de DEX 4 (6+6-8)

### **Comment Tisser**

- **Premièrement** : Chaque tissage utilise un ou plusieurs Eléments du Pouvoir (Air, Feu ...). un personnage ne peut tisser que s'il maîtrise tous les Flux qui composent le Tissage. Par exemple, un personnage avec Terre 40% ; Feu 30% et Air 20% ne peut utiliser le tissage « Guérison » qui a besoin des Flux Air, Esprit, Eau.
- **Deuxièmement** : si le personnage possède tous les Flux composant le Tissage, il fera un jet avec le Tissage qu'il maîtrise le moins bien. (celui de plus faible pourcentage)
- **Troisièmement** : chaque tissage possède une difficulté. Cette dernière peut aller de -0% à -50%. Le jet doit donc être modifié de cette valeur.
- **Cinquièmement** : Il faut avoir en réserve le nombre de PE nécessaire au Tissage et les dépenser.

### **Vaincre le POU**

Certains Tissages qui affectent des cibles vivantes nécessitent de vaincre le POU de la Cible sur la Table des Résistances pour qu'il puisse prendre effet.

### **Apprendre des Tissages**

A la création du personnage, il connaît 4 tissages communs. Ces derniers doivent comporter les Eléments que connaît le personnage.

En cours de jeu, le personnage peut apprendre d'autres tissages s'il les voit à l'œuvre. Il est à noter que seuls les hommes peuvent voir un tissage d'homme et que seules les femmes peuvent voir un tissage de Femme. Le personnage ne peut apprendre un tissage que s'il reconnaît les Flux utilisés dans ce dernier. Donc on ne peut apprendre de Tissage utilisent des Eléments que le personnage ne maîtrise pas.

Si ces conditions sont réunies, le personnage fait un jet d'Idée, à -20%. Ce jet est également modifié par la Difficulté du Sort. Si le jet est réussi, le personnage apprend le Tissage au bout de 2D6 jours d'étude et d'essais.

Si le Tissage est enseigné activement, le jet se fait sans le malus de -20%, mais prend 2 jours + 1D6 jours par tranche de -5% de difficulté du tissage.

Le personnage peut également inventer un Tissage. Il ne peut en inventer qu'un seul par aventure. Le joueur doit décrire le plus précisément l'effet désiré. Le MJ Fixe en fonction de cela les Flux nécessaires et la Difficulté du Tissage. Suite à quoi, le joueur fait un jet d'apprentissage normalement.

Les Tissages peuvent être communs, Rares ou Perdus. Les Tissages Rares imposent un modificateur de -10% à l'apprentissage. Pour les Tissages perdus, le Modificateur est de -20%. Les Tissages inventés par les personnages sont par défaut Rares.

### **Gagner du POU**

Le POU est un élément essentiel aux canalisateurs. A chaque scénario ou le personnage à réussi un jet en opposition avec son POU (que se soit pour résister à la Corruption ou pour vaincre le POU d'un Adversaire), il a une chance d'augmenter son POU à la fin de l'aventure. Retirez le POU actuel du personnage à 25. Faire un jet de D20 sous le résultat obtenu. Si le jet est réussi, le personnage gagne 1 point de POU.

## LISTE DES TISSAGES

- **Flux** : les Flux composant le Tissage (Terre (T) ; Eau (E), Feu (F), Air (A), Esprit (S))
- **Difficulté** : la difficulté de lancement et d'apprentissage
- **Portée** : la portée du tissage
  - **Touché** : le lanceur doit toucher la cible.
  - **Courte** : à 10m du lanceur, chaque PE en plus augmente de 10m cette distance
  - **Moyenne** : à 50m du lanceur, chaque PE en plus augmente de 50m cette distance
  - **Longue** : à 100m du lanceur, chaque PE en plus augmente de 100m cette distance
  - **Très Longue**: à 1 Km du lanceur, chaque PE en plus augmente de 1 Km cette distance.
- **Durée** : La durée de l'effet
  - **Instantané** : le Tissage prend effet immédiatement (à son rang de DEX) l'effet causé est généralement permanent.
  - **Concentration** : le tissage prend effet instantanément (à son rang de DEX) ce qu'il cause dure tant que le personnage reste concentré sur l'effet. toute perte de concentration arrête le tissage. Faire autre chose qu'agir ou parler mécaniquement est une perte de concentration. Si le personnage veut quand même faire autre chose, tout en maintenant sa concentration, ses jets (sauf un jet d'attacher le Tissage) se feront avec un malus de 20%. Un personnage ne peut se concentrer que sur un seul tissage à la fois cependant.
  - **X Rnds, minutes** : le tissage prend effet instantanément (à son rang de DEX) puis dure le temps indiqué sans concentration de la part du personnage.

### *Malefeu*

<b>Malefeu (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	F, T, A, E, S	Le rayon fait un trou à travers toute matière inerte et affecte le premier être vivant qu'il rencontre. Détruit la cible sur un jet de PE / POU. De plus, la cible est effacée de la réalité sur les 10 dernières minutes. Chaque PE en plus permet de remonter le temps de 10 minutes Par concentration, ce rayon peut être maintenu en rayon continu pendant 3 rounds au maximum.
	<b>Difficulté</b>	-45%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Instantané	



**Danse des Nuages**

<b>Prédire le Temps</b>	<b>Flux</b>	A, E	Le Canalisateur peut prédire le temps qu'il fera pour 1 jour sur une zone égale à la portée du Tissage. Chaque PE en plus permet d'ajouter 1 jour à la prédiction
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Longue	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Maîtrise du Vent</b>	<b>Flux</b>	A, E	Le canalisateur peut créer du vent d'une force de 3 FOR par PE. La zone affectée est de 10m de rayon par PE
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Appel de la Foudre</b>	<b>Flux</b>	A, F	Le ciel doit être couvrir et orageux. Le canalisateur évoque la foudre en un point dans la limite de portée. La cible au point d'impact prend 1D6+2 deg par PE. Les cibles qui se trouvent dans la Zone d'effet (R 5m/PE) ne prennent que la moitié.
	<b>Difficulté</b>	-25%	
	<b>Portée</b>	Longue	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Evoquer la Brume</b>	<b>Flux</b>	A, E	Permet d'invoquer une brume dense sur une zone égale à la portée. Chaque PE dépensé retire 10% aux tests de perception dans cette zone. Chaque round, la brume gagne en épaisseur il faut autant de rounds que de PE dépensé pour que la brume atteigne son maximum. La durée du Tissage est comptée à partir de ce moment là.
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	10 Rounds	
<b>Zone de chaleur / de Froid</b>	<b>Flux</b>	A, F	Sur une zone égale à la portée, la température monte ou baisse de 5°C par PE. La zone peut être réduite à 1 point précis pour par exemple réchauffer un plat Etc... peut également servir à blesser une cible qui se trouve dans la limite de portée, causant 1D4 Deg / PE / Round. Dans ce cas un jet de résistance de POU / CON doit être réussi.
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	

**Conjonction**

<b>Lier un Lige</b>	<b>Flux</b>	S	Ce rituel permet à un Canalisateur de lier un Lige à sa personne, créant un lien mystique entre les deux êtres.  Le Lige gagne les avantages suivants: +2D6 en CON; il connaît à tout moment la distance et la direction générale de la personne liée. Il connaît à tout moment l'état de santé et les émotions qu'éprouve la personne liée, il sent quand la personne liée le désire à ses cotés.  Le "Lieur" gagne les avantages suivants: il connaît à tout moment la distance et la direction générale de la personne liée. Il connaît à tout moment l'état de santé et les émotions qu'éprouve la personne liée. Sur un jet de POU / POU, il peut se faire obéir au doigt et à l'œil par le Lige (à porté de voix) (ce pouvoir est très peu utilisé; les lige sont généralement consentants et fidèles jusqu'à la mort)
	<b>Difficulté</b>	-25%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Compulsion: Influence (Rare)</b>	<b>Flux</b>	F, T, A, E, S	Après un jet de POU / POU, la cible considère le lanceur comme son maître légitime et lui est fidèle. Il fera tout pour lui être agréable, sauf faire des actes suicidaires ou contre ces croyances profondes (dans ce cas il a en plus droit à un nouveau jet de POU / POU pour se libérer)
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Compulsion: Commandement (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	F, T, A, E, S	Comme Influence, mais la dévotion de la cible est totale. Il ira même jusqu'à commettre des actes suicidaires ou contraires à ses croyances profondes.
	<b>Difficulté</b>	-25%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Fausse Traces</b>	<b>Flux</b>	A, T, S	Il faut être suivit par une ou plusieurs créatures pour pouvoir lancer ce Tissage. Le lanceur crée une fausse piste de traces; odeurs etc... de lui et son groupe (10 personnes max pour le sort de base; multiplié par 10 pour chaque PE en plus). Ces traces s'étendent en ligne droite dans la direction voulue par le Canalisateur sur une distance égale à la portée du Tissage. L'effet dure tant que les poursuivants ne sont pas arrivés au bout de la piste ainsi créée. Un jet POU / POU réussit par la Cible n'annule pas l'effet, mais divise la distance par 2.
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Très Longue	
	<b>Durée</b>	Voir Texte	
<b>Passer le Lien</b>	<b>Flux</b>	S	Ce petit rituel permet de passer un Lien de Lige à un autre Canalisateur. Les Aes Sedai s'en servent parfois pour éviter que leur liges ne sombrent dans l'apathie ou la folie meurtrière à leur mort. Le Tissage prend effet des que canalisateur meurt, le Lige devient alors le Lige du nouveau Canalisateur désigné.
	<b>Difficulté</b>	-35%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Sentir les Mignons du Ténébreux</b>	<b>Flux</b>	S	Permet au canalisateur de savoir que des Mignons du Ténébreux sont dans les Parages. Ce Tissage ne donne ni la distance, ni la direction des Mignons. Par contre il fourni une idée du nombre d'entre eux dans la zone d'effet.
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Sentir la Trace</b>	<b>Flux</b>	S	Permet au canalisateur de localiser (ou en tout cas d'avoir une idée de la direction et de la distance) d'une personne ciblée. Si la cible est bien connue, le jet se fait à +10% et la distance est doublée. Si la Cible porte un objet que le canalisateur lui a donné, le jet se fait à +20% et la distance est multipliée par 10.
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Très Longue	
	<b>Durée</b>	Instantané	

*Chant de la Terre*

<b>Sentir la Terre</b>	<b>Flux</b>	T	Permet au canalisateur de localiser la plus proche source de métal ou gemmes spécifiée par lui, dans la limite de porté du Tissage
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Longue	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Tremblement de Terre</b>	<b>Flux</b>	T	Le canalisateur crée un tremblement de Terre centré sur lui sur une zone de Porté Rayon au maximum, mais il contrôle l'étendue de la zone. Grâce à cela, il peut produire divers effet: <b>Effondrement</b> (tunnel, cavernes...): cause 1D6 deg / PE à toute créature enfouille. <b>Fissure</b> : crée une fissure d'une profondeur et d'une longueur égale à la portée. La largeur est égale au POU du canalisateur en m; cette technique permet également d'ouvrir un cours d'eau sur une rivière ou un lac, emportant tout ce qui se trouve au bout de la fissure (comme des Trollocs par exemple) les créature sur cette surface tombe et subissent les dégâts d'une chute <b>Bâtisse</b> : détruit une Bâtisse d'une de dimension inférieurs à la portée en m3, toute créature à l'intérieur prend 1D6 Deg / PE
	<b>Difficulté</b>	-35%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Grenade (Rare)</b>	<b>Flux</b>	T, F	Induit des propriétés explosives dans une pierre (de la taille d'une grenade) une fois le tissage fait, la pierre garde ses propriétés pdt ½ journée. Des que la pierre frappe une surface dure, elle explose, causant 1D6 deg /.PE au point central de l'explosion et la moitié sur une zone de 10m de diamètre.
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Polir</b>	<b>Flux</b>	T	Rend la surface d'un objet de métal lisse et pure de toute corrosion ou traces. Peut être utilisée sur une arme tranchante pour l'aiguiser, elle causera alors +2 Deg pendant 1 jour. Chaque PE dépensé permet de polir 3 TAI d'un objet de métal.
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Fontaine de lave</b>	<b>Flux</b>	T, F	Crée une fontaine de lave sur un sol en contact avec la Terre. Cette fontaine couvre une zone de 5m de rayon par PE investi. Et cause à ceux qui s'y trouve 1D6 deg/ PE / round
	<b>Difficulté</b>	-20%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	10 minutes	

**Elémentalisme**

<b>Mains d'Air</b>	<b>Flux</b>	A	<p>Chaque PE de ce sort affecte 3 TAI d'une personne ou d'un objet. Il permet de soulever la cible et de la mouvoir dans les airs. Le canalisateur peut utiliser ce sort sur lui-même pour léviter. La cible bouge à 24m par rnd. Chaque PE de sort au delà de ce qui est nécessaire ajoute 6m à ce mouvement. Si la cible ne veut pas être soulevée, un jet de POU / POU doit être réusé. La hauteur totale à partir de celle du lanceur est d'une portée moyenne.</p> <p>Ce sort peut être utilisé pour ralentir un objet ou une personne qui tombe. Chaque PE de sort retire 3m à la chute.</p> <p>Ce sort peut également servir à faire glisser un objet au sol; cela ne coûte que 1 PE pour 6 TAI. Et l'objet bouge à 12m/ rnd (+3m / PE en plus)</p>
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Lame enflammée</b>	<b>Flux</b>	A, F	<p>Permet d'enflammer une arme. Cette dernière cause +1 Deg par PE investi, jusqu'à un maximum du double de ce qu'elle peut normalement faire au maximum. Elle enflamme tout objet inflammable qu'elle touche (provoquant éventuellement des dégâts de brûlure)</p> <p>La lame peut couper à travers 1 m de bois ou 33cm de métal / Round. Ainsi, faire un trou de 1m<sup>2</sup> prend 4 rounds dans une porte en bois, et 12 rounds dans une porte en métal.</p>
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	10 Rounds	
<b>Créer du Feu</b>	<b>Flux</b>	F	<p>Ce tissage crée un feu d'un volume de 1m<sup>3</sup> par PE. Causant à ceux qui se trouvent dans la zone des dégâts de 1D6 deg / Rnd / PE</p>
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	1 round	
<b>Courant</b>	<b>Flux</b>	E, S	<p>Vous créez un courant dans une zone d'eau. Vous en choisissez la direction. La vitesse de ce courant est de 3 Km / Heure / PE. La longueur de ce courant est égale à la portée du Tissage, la largeur est égale au POU/2 du canalisateur.</p>
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Longue	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Traits de feu Tranchant (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	F, A	<p>Des traits d'énergie calorifique partent de la main du canalisateur et se répandent à la portée sous forme de cône d'une base de 5m de diamètre. Les créatures affectées subissent 1D6 Deg / PE</p> <p>Par concentration, ce cône peut être maintenu pendant un maximum de 3 rounds</p>
	<b>Difficulté</b>	-35%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Sec</b>	<b>Flux</b>	E	<p>Chaque PE investi permet de rendre sec (l'eau contenue tombe au sol) 3 TAI d'un objet.</p>
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Mur</b>	<b>Flux</b>	T, A	<p>Ce Tissage invoque un mur de granit. Il fait 1x1x3m. Chaque PE supplémentaire ajoute 1m à une des dimensions du Mur. Le Mur possède 30 PV. Chaque mètre dans une des dimensions en plus ajoute 10 PV au mur</p>
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	15 minutes	
<b>Arme de Feu</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	<p>Ce Tissage crée une arme de feu dans la main du Canalisateur. L'arme peut être du type désiré par le canalisateur et présenter les décorations qu'il veut. Il s'en sert avec sa compétence normale dans cette arme. Cette dernière (qu'elle soit de la forme d'une Dague ou d'une hache à 2 mains) cause 1D6 deg par PE dépensé pour un maximum de 4D6.</p>
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	5 Rounds	
<b>Boule de Feu (Rare)</b>	<b>Flux</b>	A, F	<p>Conjure une boule de feu qui se déplace en ligne droite jusqu'à sa cible. Causant 1D6 Deg / PE</p>
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Instantané	

<b>Vol (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	A, S	Permet au canalisateur de faire voler la cible (qui peut être lui) à une distance au sol maximum de POU x 100m. la cible vol à une vitesse de 5 Km/h / PE. Le Canalisateur doit doter la cible d'une compétence "Vol" pour les manœuvres aériennes qui est de 10% / PE. Le tissage s'arrête dès que la cible touche le sol dans la limite de durée maximum.
	<b>Difficulté</b>	-25%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	1 heure	
<b>Durcir l'Air</b>	<b>Flux</b>	A	Ce Tissage s'apparente à la Télékinésie il donne les avantages du tissage Mains d'air, mais en plus, permet d'immobiliser une Cible lui imposant une FOR de 3/PE pour un jet en opposition sur la table des résistances. Il permet également de créer un "Mur" d'air, de caractéristiques identiques au Tissage de "Mur" mais ne dure que le temps de la concentration. Il permet également de créer une "armure" ou un "champ de force" d'air durci, qui retire 1 Pt de Deg / PE à toute attaque physique et solide.
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Immoler</b>	<b>Flux</b>	F, S	Permet de faire prendre feu spontanément à une cible, lui infligeant 1D6 deg / PE. La cible a droit à un jet POU / POU pour ne subir que la moitié des dégâts.
	<b>Difficulté</b>	-20%	
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Lumière et Ombre</b>	<b>Flux</b>	A, F	Ce Tissage illumine un cercle de 3m de rayon par PE. Il crée un boule de lumière douce qui lévite dans la main du canalisateur. Il peut également être tissé sur un objet qui peut être transporté par quelqu'un d'autre. Dans ce cas, le Tissage à une durée de 10 minutes par PE. Ombre fait l'effet inverse dans le même rayon. Il enlève toute lumière sur la Zone; même une torche ne brille plus (mais elle n'est pas éteinte, seul la lumière qu'elle produit est absorbée)
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Mouvoir de l'Eau</b>	<b>Flux</b>	E	Vous pouvez mouvoir un volume d'eau de 1m <sup>3</sup> par PE qui se déplace à 10m / rnd.
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Outil d'air</b>	<b>Flux</b>	A	Vous pouvez créer un outil simple (un crochet, un tourne vis ou une épée...) à partir de l'air. Pour 1 PE vous ne pouvez créer qu'un outil simple, à partir de 2 PE, vous pouvez créer une arme qui fait 1D6 deg par PE au delà du premier avec un max de 3 D6.
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Main de Feu</b>	<b>Flux</b>	T, F	Ce Tissage charge une des mains de la cible avec une puissante charge de chaleur. La cible de sent rien, mais ses dégâts à mains nues sont majorés de 1D6 +1/PE.
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	1 round	
<b>Figier l'eau</b>	<b>Flux</b>	E, S	Ce tissage permet de figer autour d'un objet qui s'y trouve. Il affecte 10 TAI d'objet par PE dépensé
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Longue	
	<b>Durée</b>	Concentration	

**Guérison**

<b>Diagnostique</b>	<b>Flux</b>	S	Permet de diagnostiquer le mal d'un malade: 1PE: Blessures externes et internes 2PE: Maladie 3PE: Poison 4PE: Effets surnaturels
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Guérison</b>	<b>Flux</b>	A, S, E	Permet de guérir des blessure de 1D6 / PE. Permet également de guérir des maladie ou des empoisonnements: Donne + 1D6 CON à la cible pour vaincre une maladie / PE Donne + 1D6 Con à la cible pour vaincre un poison / 2 PE Donne + 1D6 POU à la cible pour vaincre un effet surnaturel / 3PE
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Guérison Mentale</b>	<b>Flux</b>	A, S, E	Permet de redonner à la cible 1D6 Pts de FM perdus / PE dépensé. Ces points regagnés ne restent que pour la Durée du tissage
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	1 semaine	
<b>Destruction de la Chaire (Rare)</b>	<b>Flux</b>	A, S, E	Permet de causer à la cible des dégâts de 1D6 par PE sans protection d'armure. Un lutte de POU / CON doit être effectuée ou les effets sont annulés.
	<b>Difficulté</b>	-20%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Régénérer</b>	<b>Flux</b>	A, S, E	Permet de régénérer des points de CAR perdu (pour cause de blessure majeure pas exemple ou perte de membre) 1 point de CAR / PE. Chaque point de CAR régénéré met 1 jour à revenir. Le membre est bien sur régénéré dans l'histoire.
	<b>Difficulté</b>	-20%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	1 jour*	
<b>Ranimer le Pouvoir (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	A, E, S, F, T	Permet de redonner du POU à une cible qui en a été privée (lors d'une désactivation par exemple) Pour 6 PE: la cible récupère 1/3 de ses points perdus 8 PE: ½ des points perdus 10 PE: ¾ des Pts Perdus 12 PE: tous les points perdus sont récupérés.
	<b>Difficulté</b>	-30%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Désactivation / Neutralisation</b>	<b>Flux</b>	S	Après une Lutte de POU / POU, La cible perd 1 POU / 3 PE dépensé. Il est à noter que si un personnage se retrouve à moins de 14 en POU, il ne peut plus canaliser. Pour les femmes, on emploie le terme Désactiver, alors que pour les hommes, le terme est Neutraliser. Le coût en PE indiqué est pour le cas ou un membre d'un sexe neutralise un membre du même sexe. Pour neutraliser un membre du sexe différent, il faut le double de PE indiqués
	<b>Difficulté</b>	-30%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Touché de Mort (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	T, F, S, E	Le touché de mort inflige 1D6 Deg / Round Par PE sans protection d'armure, après une Lutte POU / CON
	<b>Difficulté</b>	-25%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Crise cardiaque</b>	<b>Flux</b>	T, F, S, E	Après une Lutte POU / CON, la cible meurt d'une crise cardiaque
	<b>Difficulté</b>	-40%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	

**Brumes de l'Esprit**

<b>Déguisement</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	1 PE: changements mineurs personnels : 50% au jet de déguisement
	<b>Difficulté</b>	-5%	2 PE: Changements majeurs personnels : 75% au jet de déguisement
	<b>Portée</b>	Touché	3 PE: Changement mineurs sur une cible : 50%
	<b>Durée</b>	10 minutes	4 PE: changements majeurs sur une cible : 75%
<b>Clairvoyance (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	A, S	Permet de voir ce qui se passe à portée (même à travers les murs)
	<b>Difficulté</b>	-15%	Dans cet état vous n'êtes que vaguement conscient de votre vue habituelle, vos jets de vigilance pour cela se font à -20% (en plus du -20% pour la concentration).
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Clairaudiance</b>	<b>Flux</b>	A, S	Permet d'entendre ce qui se dit à portée (même à travers les murs)
	<b>Difficulté</b>	-5%	Dans cet état vous n'êtes que vaguement conscient de votre ouïe habituelle, vos jets de vigilance pour cela se font à -20% (en plus du -20% pour la concentration).
	<b>Portée</b>	Moyenne	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Ecran d'invisibilité</b>	<b>Flux</b>	A, F	Chaque PE dépensé vous permet de rendre invisible 6 points de TAI de personnage Et / Ou d'objets. Les observateurs éventuels font leurs jets de vigilance à moitié de leur compétence normale pour noter cette vague fluctuation qui entoure votre ou vos cibles.
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	1 minute	
<b>Miroir de Brume</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	Ce tissage sert surtout à impressionner. Chaque PE double votre taille apparente. Si cela n'est pas utilisé à tout bout de champ, vous gagner des bonus pour vos jets de Persuasions de +10% par doublement de taille (max +40%)
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	5 minutes	
<b>Voix de Pouvoir</b>	<b>Flux</b>	A, S	La cible (touchée) peut projeter sa voix haut et fort dans un rayon égal à la portée (longue) du tissage.
	<b>Difficulté</b>	-	
	<b>Portée</b>	Var	
	<b>Durée</b>	Concentration	

**Voyage**

<b>Pont entre les Mondes (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	T, E	Vous créez une porte entre le Tel'aran'rhiod et le monde réel, qui vous permet d'entrer physiquement ou de sortir de ce dernier. Cette porte reste ouvert pour la durée du tissage et possède une surface égale à un carré de coté égal à la portée du Tissage.
	<b>Difficulté</b>	-35%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	1 Round	
<b>Création de Portail (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	S	Vous ouvrez un portail de 5m de côté qui donne sur un néant sombre. Cette zone sépare "dans le Néant" l'espace entre tous les points du monde réel. Dans cette zone, une plateforme qui peut contenir un maximum de 20 passagers / PE. La porte se ferme ensuite, et la plateforme voyage dans le Néant vers un point de destination distant de 100Km / PE. Le voyage dure 1D6 minutes. Une fois arrivé un autre portail est créé, donnant sur le point du monde réel choisi. Vous devez bien connaître l'endroit ciblé et vous le remémorer précisément (jet d'idée à -20%)
	<b>Difficulté</b>	-20%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	1 minute	
<b>Création de Porte (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	S	Vous créez une porte donnant directement sur un autre endroit distant de 100 Km / PE. la porte est un rectangle de 1m x 2m; chaque PE en plus ajoute 1m à une de ses dimensions. Le voyage est instantané. Vous devez bien connaître l'endroit ciblé et vous le remémorer précisément (jet d'idée à -20%)
	<b>Difficulté</b>	-50%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	
<b>Utilisation de Pierre Porte (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	S	Ce tissage vous permet d'activer une Pierre Porte. Vous devez sélectionner le symbole représentant la destination et tisser à travers ce symbole (il faut donc le connaître). Vous et 10 créatures par PE êtes immédiatement téléportés au pied de la Pierre Porte cible. (certaines Pierres Portes peuvent se trouver dans le Monde du rêve ou même dans d'autres univers...)
	<b>Difficulté</b>	-20%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Instantané	



**Garde**

<b>Barrière Visuelle</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	<p>Crée un champ qui dissimule ceux qui sont à l'intérieur de ceux qui sont à l'extérieur. Ceux qui sont à l'extérieur voient la zone telle qu'elle était au moment du tissage. Les personnages qui s'y trouvent sont "figés" et flous, les objets permanents à zone (comme des chaises etc...) ont l'air plus "solides". Ceux qui sont à l'intérieur, voient l'extérieur de la même manière...</p> <p>Le dôme a un diamètre de 50m / PE, mais s'il est invoqué dans une pièce plus petite, il tend à se confondre avec les limites de cette pièce.</p> <p>Ce tissage marche contre la Clairvoyance</p>
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Cercle de silence</b>	<b>Flux</b>	A, F, E	<p>Crée un dôme invisible de 50m de diamètre par PE à travers lequel les sons de part et d'autres sont inaudibles. Si le dôme est invoqué dans une pièce plus petite, il tend à se confondre avec les limites de cette pièce</p>
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Bouclier Onirique</b>	<b>Flux</b>	S	<p>Ce Tissage vous permet de protéger vos rêves ou ceux d'une cible pour son prochain sommeil. Il empêche les intrusions de rêveurs dans votre domaine.</p>
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Un sommeil	
<b>Piège enflammé (Rare)</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	<p>Vous pouvez mettre ce tissage sur un objet, une porte ou une zone qui doit être touché. Si quelqu'un d'autre que vous touche l'objet ou la zone, il se produit une explosion de flammes qui cause 1D6 Deg / PE</p> <p>La zone fait un cercle max de 1m de rayon / PE</p>
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Touché	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Maître Garde</b>	<b>Flux</b>	A, F, S, T, E	<p>Vous créez un dôme translucide d'un diamètre de 20m / PE ce dôme est impénétrable à tout dans les deux sens. Ni l'air, ni le Pouvoir, ni les gens ne passent.</p> <p>Le dôme a un diamètre de 20m / PE, mais s'il est invoqué dans une pièce plus petite, il tend à se confondre avec les limites de cette pièce.</p>
	<b>Difficulté</b>	-40%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Sceller</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	<p>Vous pouvez tisser cette garde dans:</p> <p>1 PE: une boîte</p> <p>2 PE une petite pièce</p> <p>3 PE une grande pièce</p> <p>Quiconque a part vous ouvrant cette zone protégée, déclenche l'immolation de tout ce qui s'y trouve. Avec 1 PE en plus, vous pouvez induire un mot de commande qui s'il est prononcé ne déclanchera pas le piège</p> <p>Le tissage est à l'intérieur de la Zone, il ne peut donc être vu de l'extérieur</p>
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Toucher	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Bouclier</b>	<b>Flux</b>	S	<p>Ce tissage vous permet de couper le lien entre un canalisateur du même sexe que vous et la Vraie Source. Ceci l'empêche de canaliser à moins de réussir un jet de POU contre la puissance de l'effet. Cette puissance est de 3 par PE dépensé.</p> <p>Avec 1 PE en plus vous pouvez affecter un membre du sexe opposé</p>
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Onde Mortelle (Rare)</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	<p>Vous nommez un type particulier de Mignons du Ténébreux. (Comme Trolloc, Homme Gris etc...) de puissantes boules de foudre frappent toute ces cibles dans le rayon d'action du Tissage. Ces dernières doivent réussir une jet POU /POU ou mourir instantanément. S'ils réussissent ce jet, ils ne meurent pas mais leurs PV sont réduits à 1.</p> <p>Pour 2 PE en plus, vous pouvez dans le même tissage affecter un autre type de Mignons du Ténébreux.</p>
	<b>Difficulté</b>	-40%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	

<b>Garde contre les Gens</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	Vous créez un Dôme impénétrable par tous ceux qui ne sont pas avec vous dans la zone d'effet au moment où vous Tissez. Le dôme à un diamètre de 20m / PE, mais s'il est invoqué dans une pièce plus petite, il tend à se confondre avec les limites de cette pièce. Le Dôme est invisible sauf bien sûr aux canalisateurs de même sexe.
	<b>Difficulté</b>	-10%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Garde contre le Pouvoir</b>	<b>Flux</b>	A, F, S, T, E	Vous créez un Dôme impénétrable aux Tissages venant de l'extérieur Le dôme à un diamètre de 20m / PE, mais s'il est invoqué dans une pièce plus petite, il tend à se confondre avec les limites de cette pièce. Le Dôme est invisible sauf bien sûr aux canalisateurs de même sexe
	<b>Difficulté</b>	-15%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Garde contre les Ténébreux</b>	<b>Flux</b>	A, F, S	Vous créez un Dôme impénétrable aux Mignons du Ténébreux. Le dôme à un diamètre de 20m / PE, mais s'il est invoqué dans une pièce plus petite, il tend à se confondre avec les limites de cette pièce. Le Dôme est invisible sauf bien sûr aux canalisateurs de même sexe
	<b>Difficulté</b>	-5%	
	<b>Portée</b>	Courte	
	<b>Durée</b>	Concentration	
<b>Intrusion dans la Garde (Perdu)</b>	<b>Flux</b>	A, F, S, T, E	Un test réussit vous permet d'analyser la structure des Flux d'un tissage de garde. Vous pouvez ensuite faire un Test de Voir les Tissages. S'il est réussit, vous ouvrez un trou dans la garde, suffisant pour y passer ou pour canaliser à travers lui suivant sa nature. Si vous ratez, rien ne se passe il faut tout recommencer. Si vous ratez de plus de 20%, le Tisseur de la garde sait que quelqu'un tente de forcer le passage.
	<b>Difficulté</b>	-25%	
	<b>Portée</b>	courte	
	<b>Durée</b>	Instantané	

## OBJETS DE POUVOIR

### *Ter'Angreal:*

Les Ter'Angreals sont des objets de Pouvoir qui un tissage ou une fonction spécifique. En terme de jeu, l'objet produit lui-même le tissage ou la fonction sans que vous ayez à faire de jet. L'utilisateur doit cependant maîtriser les Flux nécessaires au tissage et les insuffler dans l'objet. Il faut donc Embrasser la Source. Certains Ter'Angreals plus pointus permettent même leur utilisation sans besoin de canaliser, voire, sans même avoir besoin de savoir canaliser, et sont activés quand une condition spécifique est réalisée.

Exemples de Ter'Angreals: Le portail qui mène au monde des Serpents et des renards (activé en le traversant); le bâton de Malefeu (produit l'effet de Malefeu, pas besoin de canaliser); l'Anneau des Rêves (activé en s'endormant avec), le médaillon du renard (protège le porteur des effets directs du Pouvoir, s'active quand le porteur est la cible du Pouvoir)

Ces objets ne sont pas si rares, (la forteresse de Tear en contient des tonnes), mais leur usage et fonctions ont été perdus dans la nuit des temps, et très peu ont révélé tous leurs secrets, le plus souvent d'ailleurs au prix de la

vie (ou du moins la disparition des personnes les ayant testés.

### *Angreal:*

Les Angreals sont des objets qui améliorent les capacités de canalisation du porteur. Ils permettent en fait à un canalisateur d'embrasser plus de Pouvoir. En terme de jeu, ils donnent un bonus de PE au personnage. Les Angreals fournissent en général une réserve de PE allant de +1 à +20 PE. Les plus puissants d'entre eux permettent également parfois d'améliorer certaines compétences de Flux du personnage, conférant un bonus de +10 à +20% dans 1 ou deux Flux

### *Sa'Angreal:*

Les Sa'Angreals ont la même fonction que les Angreal, cependant, ils sont beaucoup plus puissants. Au lieu d'un bonus en PE, ils sont un multiplicateur de PE, allant de x2 à x10 (Callandor est un multiplicateur x 10). Comme pour les Angreal, les Sa'Angreals donnent parfois un bonus dans un ou plusieurs Flux au personnage, bonus allant de +10 à +50%

## BESTIAIRE DE LA ROUE DU TEMPS

### *Chien des Ténèbres*

Les chiens des ténèbres sont des chiens de la taille d'un lion qui servent aux Ténébreux à traquer ses ennemis. Leurs morsures empoisonnées tuent en général leur victime rapidement dans une grande douleur. Bien qu'il n'aime pas la pluie ou l'eau courante, cela ne les arrêtera pas s'ils sont proche de leur cible. Leur forte odeur les rend facilement détectable. Contrairement aux autres animaux, ils ne laissent aucune empreinte de pas sur sol meuble. Par contre, leurs traces s'impriment pour toujours sur les pierres.

#### **Chien des ténèbres Inférieur**

**FOR 18; DEX 15; CON 18; TAI 16; INT 6; POU 12; CHA 14**

PV 17; Ar: 2

MV: 15

MD : +1D6

Morsure: 60% (1D8 + Poison Vir 18); Esquive 20%

Vigilance 50%; Survie 45%

#### **Chien des ténèbres Majeur**

**FOR 20; DEX 15; CON 20; TAI 18; INT 8; POU 14; CHA 16**

PV 19; Ar: 8

MV: 18

MD : +1D6

Morsure: 100% (2D6 + Poison Vir 20); Esquive 50%

Vigilance 60%; Survie 60%

### *Corlm*

Le corlm est un oiseau de la taille d'un homme incapable d voler utilisé pour pister. Puisque c'est un oiseau prédateur, il est tout à fait capable de combattre. Les dresseurs Seanchan de corlm sont connus sous le nom de morat'corlm

**FOR 18; DEX 15; CON 16; TAI 13; INT 3; POU 12; CHA 10**

PV: 15; Ar: 3

MV: 9

MD : +1D4

Morsure: 30% (1D8); Esquive 25%

Vigilance 55%; survie 50%

### *Draghkar*

Créatures du Seigneur des Ténèbres, née de la déformation d'une souche humaine. C'est un homme de haute taille avec des ailes de chauve-souris, la peau trop pâle et les yeux trop grands. Son chant lui permet d'hypnotiser sa proie. Son baiser et dit mortel, il ne mord pas, mais consume d'abord l'âme de sa victime, puis sa vie.

Le Draghkar ne peut passer pour un humain qu'à une certaine distance, ou il ressemblera à un homme grand et mince dans un long manteau. De près il n'y aura plus de

mystère avec ses deux grands yeux noir, ses ailes de chauve-souris, sa beauté maléfique. Ils ne sont pas créés pour le combat au corps à corps mais plutôt pour le vol.

**FOR 10; DEX 17; CON 11; TAI 15; INT 15; POU 14; CHA 26**

PV 13; Ar: -

MV: 9; Vol 12

MD : +1D4

2 Griffes : 10% (1D6); Chant captivant (Lutte CHA / POU) si réussit: Baiser le l'âme (POU / POU) draine 1D6 POU / rnd; Esquive 15%

Vigilance 25%; Discrétion 30%

### *Gholam*

Le gholam est une créature artificielle ressemblant à un homme, quasiment invisible, immunisé au Pouvoir Unique et capable de pister les canalisateurs. Ils furent créés comme assassins pour pister et tuer les canalisateurs. Ils ont besoin de sans frais comme nourriture.

Se sont des créatures extrêmement rares, même à l'Age des Légendes.

**FOR 20; DEX 20; CON 20; TAI 20; INT 15; POU 15; CHA 14**

PV 20; Ar: 5

MV: 9

MD : +1D6

Epée longue : 75% (1D8); Esquive 75%

Persuasion 40%; Vigilance 30%; Discrétion 90%, détection des canalisateurs 75%

Immunité aux tissages; Sans os (passe par de petits trous); immunité aux dégâts causés par les armes standard, les armes de pouvoir voient leurs dégâts divisés par 2 ; les Ter'Angreals de protection peuvent être utilisés comme arme à 1D8 contre les Gholams.

### *Grolm*

Le grolm est une créature de la taille d'un ours qui ressemble à une grenouille géante avec des griffes, un bec et trois yeux. Il est typiquement employé dans la bataille comme infanterie légèrement blindée, pour ces capacités de combat et la terreur qu'il inspire. Les dresseurs de grolm Seanchan sont connus sous le nom de morat'grolm.

**FOR 20; DEX 12; CON 12; TAI 25; INT 2; POU 10; CHA 4**

PV 18; Ar: 3

MV: 12

MD : +2D6

1 Morsure : 40% (1D8); 2 Griffes 30% (1D4); Esquive 20%

Athlétisme 50%, Sagacité 40%, Vigilance 45%

### *Homme Gris*

Les Hommes Gris sont des assassins au service du Ténébreux, qui n'ont pas d'âme. Ils gagnent alors une

certaine "invisibilité", c'est à dire que beaucoup de gens les oublient, les ignorent. Pour détecter un homme-gris un jet de vigilance à -30% est nécessaire. Ce sont en général de bons assassins. Par contre, à l'odorat d'un Frère des loups, il est super détectable.

**FOR 16; DEX 15; CON 16; TAI 13; INT 10; POU 10; CHA 2**

PV 15; Ar: -

MV: 9

MD : +1D4

Épée courte : 40% (1D6); Esquive 35%

Athlétisme 25%, Discrétion 65%, Vigilance 40%

### **Lopar**

Le lopar est une grande créature semblable à un gorille très épaisse et puissante. Le lopar est utilisé en combat contre la cavalerie et comme garde pour les rangs élevés Seanchan et leurs familles. La plupart du temps ils bougent sur leurs 4 membres mais peuvent se tenir debout, et peuvent facilement faire chuter des cavaliers. Il peut sprinter aussi rapidement qu'un cheval sur de courtes distances. Les dresseurs de lopar Seanchan sont connus sous le nom de morat'lopar.

**FOR 27; DEX 13; CON 20; TAI 20; INT 2; POU 10; CHA 4**

PV 20; Ar: 5

MV: 12

MD : +2D6

2 Griffes : 75% (1D10); Esquive 25%

Athlétisme 70%, Vigilance 80% ; Survie 30%

### **Myrddraal**

Les myrddraals sont grands et ont une peau lisse, sans yeux. Leur teint est blanc. Descendants dénaturés de trollocs en qui l'héritage humain utilisé pour créer des trollocs a repris sa prépondérance, mais a été corrompu par le mal qui a fabriqué les trollocs. On les nomme aussi Demi-homme, Sans-Yeux, Hommes-Ombres, Évanescents.

Ce sont souvent des capitaines d'une unité de trollocs (un poing). Ils ont la possibilité de lier des trollocs à eux, et s'il meurt, les trollocs meurt aussi. Cela leur permet de garder les trollocs en "bon ordre".

Ils voient normalement, ils ont une vue d'aigle de jour comme de nuit, et peuvent sentir l'utilisation du Pouvoir Unique, par un homme ou une femme, mais ne peuvent pas canaliser. Ils ont quelques pouvoirs, comme la capacité de provoquer une peur paralysante d'un seul regard (CHA / POU) et le don de disparaître chaque fois qu'il y a des ombres. Une de leur rare faiblesse et qu'ils répugnent à traverser l'eau courante.

Ils répugnent également à mourir. Une fois tués, ils continueront à se battre pendant plusieurs minutes, à moins d'être taillé en pièces.

Ils ont en général, comme les trollocs, été créés pour servir de guerrier aux forces du Ténébreux.

Les myrddraals portent toujours des armes de plaques noires (Ar 6) et des habits noirs. Ils sont armés d'une épée Thakan'dar.

**FOR 18; DEX 22; CON 18; TAI 15; INT 15; POU 14; CHA 16**

PV 17; Ar: Plates 6. Doivent être portés à - 10 PV pour mourir définitivement, sinon, il se relèvent au prochain lever ou coucher du soleil.

MV: 12

MD : +1D6

Lame de Thakan'dar : 65% (2D6) Cette épée inflige des blessures qui ne peuvent être soignées que par le Pouvoir Unique, sinon elles s'infectent en 1D6 heures, causant 1D4 points de dégâts par heure jusqu'à guérison; Esquive 25%

Discrétion 75% (100% dans les ombres) ; Vigilance 60%

Lien avec les trollocs: il peut se lier avec jusqu'à 50 trollocs, qui gagnent une Int de 12. Si le Myrddraal meurt les trollocs liés aussi.

Marcher dans les ténèbres: le Myrddraal peut se téléporter d'une zone de ténèbres à une autre dans un rayon de 50km

Ils peuvent lire les pensées des rats, corbeaux.

### **Raken**

Le Raken est un grand oiseau reptilien employé par les Seanchan comme éclaireur. Un raken peut porter 2 cavaliers humains, l'un commande le raken l'autre surveille - tous les deux sont formés pour « piloter » la créature. Les raken ne sont pas habituellement employés directement dans la bataille, ils sont considérés comme plus utiles dans des rôles de surveillance et de reconnaissance. Les dresseurs de raken Seanchan sont connus sous le nom de morat'raken.

**FOR 16; DEX 17; CON 15; TAI 45; INT 2; POU 12; CHA 6**

PV 30; Ar: 3

MV: 3 ; Vol 54

MD : +3D6

2 Griffes: 30% (1D6); ou queue 30% (1D4) ; Esquive 20%

Athlétisme 65%, Vigilance 85%

### **S'redit**

En fait c'est un éléphant.

### **To'Raken**

Le To'raken est un grand oiseau reptilien employé par les Seanchans comme transporteurs volant. Des personnes ou de la cargaison. Les To'raken ne sont pas employés directement dans la bataille, mais sont employés pour y amener des troupes et les approvisionnements sur le champ de bataille. Les dresseurs de to'raken Seanchan sont connus sous le nom de morat'to'raken.

**FOR 22; DEX 12; CON 17; TAI 70; INT 2; POU 10; CHA 6**

PV 44; Ar: 8

MV: 3 ; Vol 36

MD : +3D6

2 Griffes: 45% (1D8); ou queue 45% (1D6) ; Esquive 25%

Athlétisme 65%, Vigilance 70%

## Torm

Le torm est une grande créature de la taille d'un cheval - qui ressemble à un mélange entre un grand chat et un lézard, avec trois yeux. Le torm est employé comme monture par les Seanchan. Un torm ne se laisse généralement monter que par un cavalier particulier. Bien que les torms soient formidables dans la bataille, ils ne sont pas employés directement pour attaquer les adversaires car ils ont une tendance à s'enrager, fouettant alors tout autour d'eux. Les dresseurs de torm Seanchan sont connus sous le nom de morat'torm

**FOR 25; DEX 15; CON 17; TAI 33; INT 4; POU 12; CHA 6**

PV 25; Ar: 5

MV: 15

MD : +3D6

2 Griffes: 60% (1D8); 1 Morsure 35% (2D6) ; Esquive 30%

Athlétisme 70%, Vigilance 80% ; Survie 40%

## Trolloc

Ce sont de grandes créatures avec un corps d'homme, et en général une tête d'animal (souvent

d'oiseaux, d'ours, chèvre), d'une stature gigantesque. Leur intelligence est un peu inférieure aux animaux. Ils ne feront que tuer aux hasards s'ils ne sont pas dirigés, ils sont cruels et fourbes. Ils furent créés lors de la Guerre de l'Ombre. Ils utilisent une grande variété d'armes. Certains utilisent même parfois des Lames Thakan'dar (voir Myrdraal).

Ils appartiennent à un clan, pour essayer de maintenir une certaine cohésion. Les clans sont: Ahr'frait, Al'ghol, Bhansheen, Dhjin'nen, Ghar'ghael, Ghob'hlin, Gho'hlem, Ghraem'lan, Ko'bal, Kno'mon, Dha'vol, Dhai'mon. ils sont organisés en groupes de guerriers de 100.

**FOR 15; DEX 12; CON 13; TAI 15; INT 9; POU 10; CHA 9**

PV 14; Ar: de bric et de broc 4

MV: 9

MD : +1D4

Arme de mêlée : 40% ; Arc 30% ; Attaque Naturelle (morsure ou corne ou bec...): 50% (1D8); Esquive 30%

Athlétisme 20%, Vigilance 30% ; Discrétion 30%

## PERSONNAGES DE LA SAGA

- **Agelmar, Seigneur Agelmar de la Maison de Jagad.**

Seigneur de Fal Dara. Son emblème est trois renards roux courant.

- **Alanna Mosvani**

Aes Sedai de l'Ajah Verte.

- **Al'Meara Nynaeve**

Jeune femme du Champ d'Edmond, dans la région des Deux Rivières, en Andor. Elle en est la sagesse.

- **Al'Thor Rand**

Jeune homme du Champ d'Edmond, naguère berger, fils de Tam Al'Thor.

- **Al'Vere Egwene**

Fille cadette de l'aubergiste et maire du Champ d'Edmond.

- **Amalisa, Dame**

Appartenant à la Maison de Jagad, du Shienar, sœur d'Agelmar.

- **Anaiya**

Aes Sedai de l'Ajah Bleue.

- **Arthur Aile-de-Faucon**

Roi légendaire (règne de 943 à 994, AL) qui avait uni tous les pays à l'ouest de l'Echine du monde, ainsi que quelques terres au-delà du Désert d'Aiel. Il avait même envoyé des armées de l'autre côté de l'océan d'Aryth (en 992), mais tout contact avec ces armées à été perdu à sa mort, qui a déclenché la Guerre des Cents Ans. Son emblème est un faucon d'or en vol.

- **Aybara Perrin**

Jeune homme du Champ d'Edmond où il était apprenti forgeron. Ami d'enfance de Rand Al'Thor et Mat Cauthon.

- **Ba'alzamon**

Nom trolloc du Ténébreux, signifie "Cœur des Ténèbres".

- **Barthanes**

Seigneur de la Maison de Damodrer, Cairhienin qui est le second personnage du Cairhien après le roi sur le plan de la puissance. Son emblème personnel est un Sanglier qui Charge. L'emblème de la maison Damodred est La Couronne et l'Arbre.

- **Bornhald Geofram**

Un seigneur, capitaine des Enfants de la Lumière.

- **Byar, Jaret**

Officier des Enfants de la Lumière.

- **Cauthon "Mat" Matrim**

Jeune fermier du Champ du Champ d'Edmond, dans les Deux Rivières au royaume d'Andor.

- **Damodred, Seigneur Galadedrid**

Demi-frère d'Elayne et de Gawyn. Fils unique de Taringail Damodred et de Tigraine. Son emblème est une épée d'argent ailée, pointe en bas.

- **Damodred, Prince Taringail**

Prince royal de Cairhien, il épousa Tigraine et engendra Galadedrid. Lorsque Tigraine disparut et fut déclarée morte, il se remaria avec Morgase et engendra Gawyn et Elayne. Lui-même disparut sans laisser de traces dans des circonstances mystérieuses et resta présumé mort pendant de nombreuses années. Il a pour emblème une hache d'armes à double tranchant en or.

- **Domon, Bayle**

Capitaine de l'Ecume, grand collectionneur d'objets anciens.

- **Elaida**

Aes Sedai de l'Ajah Rouge qui conseille la reine d'Andor, Morgase. Elle a parfois le don de divination.

- **Elayne**

Fille de la reine Morgase, Fille-Héritière du trône d'Andor. Son emblème est un lis d'or.

- **Fain, Padan**

Un colporteur arrivé au bourg du Champs d'Edmond lors de la Nuit de l'Hiver. Emprisonné en tant qu'Ami du Ténébreux dans les cachots de la citadelle de Fal Dara, au Shienar, avant de s'échapper. C'est un homme gris.

- **Gawyn**

Fils de la reine Morgase et frère d'Elayne. Son emblème est un sanglier blanc.

- **Grand Seigneur de l'Ombre**

Nom donné au Ténébreux par les Amis du ténébreux, car pour eux prononcer son nom, Shai'tan, serait blasphématoire.

- **Hurin**

Un natif du Shienar qui a la faculté de sentir les emplacements où la violence a été commise, et de suivre à l'odeur ceux qui l'ont perpétrée. Appelée "Flaireur", il est auxiliaire de la justice du roi dans Fal Dara, au Shienar.

- **Ingtar**

Le Seigneur Ingtar de la Maison de Shinowa, guerrier du Shienar dont l'emblème est le Hibous Gris.

- **Ishamael, "Traître à l'Espoir"**

Un des Réprochés, ce fut le chef des Aes Sedai qui avaient pris le parti du Ténébreux dans la Guerre de l'Ombre. On dit qu'il a oublié son vrai nom.

- **Lan, al'Lan Mandragoran, Roi sans Couronne de la Malkier, Dai Shan**

Un lige au service de Moiraine. Son emblème, celui de Malkier, une grue dorée en plein essor.

- **Lanfear, "Fille de la Nuit"**

Une des Réprochés, peut-être la plus puissante après Ishamael. Au contraire des autres Réprochés elle a elle-même choisie son nom. On dit qu'elle a aussi aimé Lews Therin Telamon.

- **Leane**

Aes Sedai de l'Ajah Bleue, Gardienne des Chroniques.

- **Liandrin**

Aes Sedai de l'Ajah rouge, originaire du Tarabon.

- **Logain**

Un faux dragon neutralisé par les Aes Sedai.

- **Loial**

Un ogier originaire du stedding Shangtai.

- **Luc, Seigneur Luc de la Maison de Mantear**

Frère de Tigraine. Sa disparition dans la Grande Dévastation en 971 NE passe pour être en relation avec celle de Tigraine qui se produit ensuite. Son emblème est un gland.

- **Masema**

Un guerrier du Shienar qui déteste les Aiels.

- **Merrilin, Thom**

Un ménestrel qui était venu se produire au Champ d'Edmond et a suivi la cavalcade de Moiraine en route pour Tar Valon.

- **Min**

Jeune femme ayant le don de comprendre les auras qu'elle voit parfois autour des gens.

- **Moiraine**

Aes Sedai de l'Ajah bleue.

- **Morgase**

Reine d'Andor, Haut Siège de la Maison de Trakand.

- **Niall, Pedron**

Seigneur Capitaine Commandant des Enfants de la Lumière.

- **Nisura, Dame**

Dame noble du Shienar, une des suivantes de Dama Amalisa, sœur d'Agelmar seigneur de Fal Dara.

- **Ragan**

Guerrier du Shienar.

- **Renna**

Une femme d'origine Seanchan: une sul'dam

- **Sanche, Sivan**

Aes Sedai appartenant originellement à l'Ajah Bleue. Elevée au rang d'Amyrlin en 985 NE.

- **Seandar**

Capitaine du Seanchan où l'Impératrice siège sur le Trône de Cristal dans la cour des Neuf Lunes.

- **Séléne**

Une jeune femme rencontrée au cours du voyage pour se rendre à Cairhien.

- **Séta**

Une Seanchan, sul'dam

- **Shai'tan**

Le Ténébreux.

- **Sheriam**

Aes Sedai de l'Ajah Bleue. Maîtresse des Novices