

La Roue du Temps

Engrenages

Guide de Jeu pour l'Univers de Robert Jordan

Adaptation du système Engrenages d'Alexandre Clavel

Document non-officiel, ouvert aux contributions

Contact : fx.rebellious.smile@gmail.com

Version 2.0 – 2025-11-08

Note de Copyright

Ce document est une adaptation non-officielle pour usage personnel uniquement.

La Roue du Temps est l'œuvre de Robert Jordan (et Brandon Sanderson pour les derniers volumes), publiée par Tor Books et traduite en français par Bragelonne. Tous droits réservés aux ayants droit.

Engrenages est un système de jeu de rôle créé par Alexandre Clavel. Ce document en propose une adaptation pour l'univers de La Roue du Temps.

Ce guide est ouvert à toutes les bonnes volontés souhaitant contribuer. Merci de respecter les conventions établies et de contacter l'auteur pour toute participation.

*“La Roue du Temps tourne, et les Âges viennent et passent,
laissant des souvenirs qui deviennent des légendes.”*

TABLE DES MATIÈRES

I	Dans les Fils du Dessin	7
0.1	Préface – La Roue Tourne	9
0.1.1	Que joue-t-on ?	9
0.1.2	Quand joue-t-on ?	10
0.1.3	Introduction : Visualiser les Terres Connues	11
0.1.4	Les Terres de l'Ouest	12
0.1.5	Les Peuples des Terres Connues	15
0.1.6	Les Lieux de Légende	16
0.1.7	Conclusion : Vivre le Monde	18
II	Les Règles du Jeu	19
0.1.8	Étapes de Création	21
0.1.9	Background et Traits	21
0.1.10	Origines Culturelles	21
0.1.11	Langues	23
0.1.12	<i>Ta'veren</i> : Système des Attaches (Règle Optionnelle)	24
0.1.13	Archétypes de Personnages	24
0.1.14	Mécaniques de Canalisation	26
0.1.15	Système d'Expérience et Progression	28
0.1.16	Tables de Création Rapide	28
0.2	Adapter les Règles	30
0.2.1	Système de Dés Typés : Lumière et Ténèbres	30
0.2.2	Compétences Modifiées	30
0.2.3	Système de Difficulté	33
0.2.4	Interprétation des Marges	34
0.2.5	Système de Destinée et de Stress	34
0.2.6	Règles de Combat Adaptées	35
0.2.7	Règles Spécifiques au Pouvoir Unique	36
0.3	MAGIE — LE POUVOIR DE L'UNIQUE	37
0.3.1	Utiliser les compétences élémentaires	37
0.3.2	Le ciblage dans La Roue du Temps	38
0.3.3	Nouveaux modificateurs	38
0.3.4	Lumière et Ténèbres	39
0.3.5	Contrecoups	39
0.3.6	Les utilisateurs du Pouvoir de l'Unique	42
0.3.7	Conjuration	43
0.3.8	Principes du Combat	44
0.3.9	Résolution des Attaques	44
0.3.10	Armes et Équipements	45

0.3.11	Techniques d'Épée - L'Art Martial	46
0.3.12	Combat et Pouvoir Unique	47
0.3.13	Tactiques Militaires	48
0.3.14	Adversaires de l'Ombre	49
0.3.15	Blessures et Guérison	51
III	Maîtriser la Roue	53
0.3.16	Introduction : Maîtriser dans l'Univers de Jordan	55
0.3.17	Les Ta'veren et le Dessin – Système des Attaches	56
0.3.18	Créer l'Atmosphère Jordanienne	58
0.3.19	Gérer le Pouvoir Unique	61
0.3.20	Conseils Pratiques de Maîtrise	63
0.3.21	Créer des Antagonistes Mémorables	65
0.3.22	Intégrer l'Histoire Mondiale	67
0.3.23	Conclusion : L'Art de Maîtriser La Roue	70
0.4	Créer des Aventures Épiques	70
0.4.1	L'Art de l'Intrigue dans La Roue	71
IV	Créatures et Mystères	75
1	Bestiaire	77
1.1	Règles des Créatures et Personnages	77
1.1.1	Format des Profils	77
1.1.2	Capacités Spéciales	77
1.1.3	Faiblesses	78
1.2	Les Serviteurs des Ténèbres	78
1.2.1	Créatures des Fléaux	78
1.2.2	Constructs de l'Âge des Légendes	79
1.2.3	Entités Interdimensionnelles	80
1.2.4	Créatures Corrompues	80
1.2.5	Survivants de l'Âge des Légendes	80
1.2.6	Conseils d'Utilisation pour le MJ	81
1.2.7	Adaptation des Caractéristiques	81
1.3	Galerie des Personnages Non-Joueurs	81
1.3.1	Le Pouvoir - Ceux qui Gouvernent	81
1.3.2	Le Peuple - La Voix des Simples Gens	83
1.3.3	Le Commerce - Les Moteurs de l'Économie	84
1.3.4	Les Ombres - Servants des Secrets	85
1.3.5	Conseils d'Utilisation	86
1.4	Les Réprouvés - Maîtres de l'Ombre	86
1.4.1	Lanfear - Fille de la Nuit	87
1.4.2	Ishamael - Traqueur des Mensonges	87
1.4.3	Rahvin - Maître de la Compulsion	87
1.4.4	Sammael - Le Destructeur d'Espoir	88
1.5	Héros de la Lumière	88
1.5.1	Rand al'Thor - Le Dragon Réincarné	88
1.5.2	Moiraine Damodred - Aes Sedai de l'Ajah Bleue	89
1.5.3	Lan Mandragoran - Épée de Malkier	89
1.5.4	Conseils d'Utilisation pour les Légendes	90
1.6	Dimensions Parallèles	90

1.6.1	Les Couches de la Réalité	90
1.6.2	Règles de Survie Interdimensionnelle	92
1.6.3	Applications Pratiques pour les Aventures	93
1.6.4	Précautions pour le Maître de Jeu	93
1.6.5	Gérer les Conséquences	93
V	Annexes	95
1.7	Glossaire et Références	97
1.7.1	Introduction au Glossaire	97
1.7.2	A	97
1.7.3	B	98
1.7.4	C	98
1.7.5	D	98
1.7.6	E	98
1.7.7	F	99
1.7.8	G	99
1.7.9	L	99
1.7.10	M	99
1.7.11	P	100
1.7.12	Q	100
1.7.13	R	100
1.7.14	S	100
1.7.15	T	101
1.7.16	V	102
1.7.17	W	102
1.8	Personnages Prêts à Jouer	102
1.8.1	Introduction : Un Groupe Forgé par l'Exil	102
1.8.2	Fael Barsere — Ex-Enfant de la Lumière	103
1.8.3	Fernando Almandre — Canalisateur masculin	104
1.8.4	Alise Brennan — Femme du Kin	106
1.8.5	Theron Chuliandred — Trouvère noble	108
1.8.6	Bethamin Kettara — <i>Der'sul'dam</i>	110
1.8.7	Tamira Kodara — Chasseuse du Shienar	111
1.8.8	Dynamique de Groupe	113
2	Tables de Référence	115
2.1	Organisation des Tables de Référence	115
2.2	Tables Système de Base	116
2.2.1	Seuils de Difficulté Standard	116
2.2.2	Modificateurs Situationnels de Base	116
2.3	Tables du Pouvoir Unique	116
2.3.1	Difficultés de Canalisation par Niveau de Pouvoir	116
2.3.2	Modificateurs de Canalisation	117
2.3.3	Table des Échecs Catastrophiques en Canalisation	117
2.4	Tables de Combat Spécialisé	118
2.4.1	Techniques d'Épée et Modificateurs	118
2.4.2	Modificateurs de Combat selon l'Équipement	118
2.5	Tables d'Environnement et Voyage	119
2.5.1	Conditions Météorologiques et Effets	119
2.5.2	Vitesses de Déplacement par Terrain	119
2.6	Tables Sociales et Culturelles	120

2.6.1 Réactions selon l'Origine Régionale	120
2.6.2 Modificateurs selon la Classe Sociale	120
2.7 Tables des Créatures et Antagonistes	120
2.7.1 Caractéristiques Moyennes des Créatures Communes	120
2.7.2 Niveaux de Résistance aux Effets du Pouvoir	121
2.8 Tables d'Événements Aléatoires	121
2.8.1 Rencontres Routières Typiques (1d20)	121
2.8.2 Complications de Voyage (1d12)	122
2.9 Index de Référence Rapide	122
2.9.1 Règles Critiques Fréquentes	122
2.9.2 Seuils Critiques à Retenir	122

Première partie

Dans les Fils du Dessin

PRÉFACE – LA ROUE TOURNE

Ce document absolument non-officiel est ouvert à toutes les bonnes volontés (n'hésitez pas à me contacter sur fx.rebellious.smile@gmail.com si vous souhaitez participer). Il a pour objectif d'adapter le système d'Engrenages (d'Alexandre Clavel) à l'univers de La Roue du Temps.

La Roue du Temps est un récit de dizaines de milliers de pages écrit par Robert Jordan, puis terminé par Brandon Sanderson. Les livres ont été plusieurs fois traduits en français, chez plusieurs éditeurs, notamment chez Bragelonne. L'œuvre est devenu aujourd'hui à nouveau dans La Lumière grâce à son adaptation en série TV sur Amazon, sur laquelle cette adaptation s'appuie, car toutes les chances sont pour que si vous vous intéressez à cette saga aujourd'hui, c'est grâce au petit écran.

Un jeu de rôles intitulé *Wheel of Time* a été publié pour le d20 au début du siècle. Une campagne nommée "Les prophéties du Dragon" a également été publiée. Une version remaniée sera proposée plus tard en complément de cette adaptation.

Je vous invite à consulter les excellents wiki de La Roue du Temps, en version originale ou en version française : <https://encyclo.rouedutemps.fr> si vous êtes curieux du monde dans lequel vous allez vivre des aventures.

Je vous souhaite une bonne lecture et j'espère vous donner envie d'arpenter les Terres de L'Ouest en utilisant les règles d'Engrenages.

Que joue-t-on ?

La Roue du Temps tourne, et les Âges viennent et passent, laissant des souvenirs qui deviennent des légendes. Puis même les légendes s'estompent pour devenir des mythes, et sont oubliées quand revient l'Âge qui leur a donné naissance.

La Roue du Temps mélange les Parques et le concept de la réincarnation, tourne et crée des âges, 7 si l'on en croit le nombre de rayons sur les illustrations. Le premier âge correspond à notre monde. Le Second Âge a permis des merveilles de magie jusqu'à ce qu'une *Aes Sedai* libère Le Ténébreux en croyant toucher une nouvelle forme de magie débarrassée des genres. Une guerre absolue entre le "Dragon" et les forces du Ténébreux a été remportée par La Lumière, mais au moment de sceller la prison magique, Le Ténébreux a eu le temps de contre-attaquer et de corrompre la source de magie des hommes. Ceux-ci sont devenus fous et ont ravagé le monde avec leur magie. Le Troisième Âge part de ce monde en ruines pour reconstruire de belles nations. Il est dit que cet Âge prendra fin avec l'Ultime Bataille, qui opposera à nouveau le Dragon aux forces des Ténèbres.

Notez que le combat entre Le Créateur et Le Ténébreux ne s'aligne pas sur les notions de bien et de mal. Pour stopper la progression de leurs ennemis, les combattants de La Lumière doivent faire bien des sacrifices, y compris de mauvaises actions ; d'ailleurs, peu de ces combattants mettent en avant leur vertu. À commencer par le premier d'entre eux, le Dragon, dont la précédente incarnation était appelée avec raison Meurtrier des siens (*Kinslayer*).

Dans ce contexte, les joueurs vont incarner des *ta'veren*, des acteurs particuliers de La Roue du Temps qui bénéficient, fréquemment à leur insu, d'une plus grande chance de faire changer la grande Histoire : ce dernier leur offre plus d'opportunités de devenir célèbre et d'affecter et d'influencer le monde. Et pour celles qui tissent des fils avec Le Pouvoir de l'Unique et qui perçoivent la trame du monde, les *ta'veren* apparaissent comme des points névralgiques de La Roue, où les fils du Dessin se concentrent.

Le récit de Robert Jordan, inspiré de celui de Tolkien, se concentre sur un berger, un jeune homme sans histoire qui va se retrouver avec l'issue du conflit majeur du monde sur ses épaules. Cet homme, futur "Dragon", est donc épaulé par ses proches, ses amis, lesquels marchent avec lui et se faisant bénéficient eux aussi d'une destinée extraordinaire.

L'ambiance de La Roue du Temps inclut ces éléments :

- Les cités sont cosmopolites, et les campagnes dangereuses. Plus il y a de monde, et plus des témoins vont répéter ce qu'ils ont vu, et qui ils ont vu.
- Chaque nation a de fortes traditions, et les exporte avec lui, de sorte qu'on reconnaît rapidement d'où vient une personne à ses habits, ses expressions, ses habitudes, ses comportements.
- Les *Aes Sedai* pensent qu'elles sauvent le monde, et les autres pensent qu'elles manipulent les gens à des fins personnelles. Leur sororité reste le principal ascenseur social pour les femmes.
- Le combat pour survivre est omniprésent. Seul ceux qui suivent le Paradigme de la Feuille sont pacifistes et refusent de combattre, les gens normaux sont habitués à devoir se défendre et se battre pour prendre ou garder leur place.
- La magie a réussi par le passé des œuvres extraordinaires, mais elle est aussi la cause des grandes destructions civilisationnelles. Le commun s'en méfie comme la peste.
- L'habit ne fait pas le moine. Les Fils de La Lumière sont des inquisiteurs tortionnaires qui utilisent leur croyance pour justifier toutes leurs actions, et bien des gens respectueux peuvent être des Suppôts des Ténèbres. Mais les héros peuvent ramener les âmes égarées dans le droit chemin.
- *Le devoir est plus lourd qu'une montagne, la mort plus légère qu'une plume.* L'omniprésence des batailles et les prophéties apocalyptiques rendent les gens fatalistes et les sociétés articulées autour du devoir. Car le combat souffre rarement de fantaisie.

Quand joue-t-on ?

Les adaptations d'une œuvre en jeu de rôles se heurtent toujours au fait que la trame principale a déjà été écrite, et autour des protagonistes autres que les PJs. La tâche délicate du maître de jeu est de trouver une proposition dans laquelle les joueuses et les joueurs garderont l'excitation de jouer dans un univers qui leur plaît, et peut-être même avoir le plaisir de croiser des PNJs de la série ou des romans, mais sans que ces derniers puissent leur faire de l'ombre. Et sauf à jouer des *What If*, le rôle du Dragon Réincarné est déjà attribué.

Voici quelques propositions pour trouver votre angle d'attaque.

- Le premier axe sur lequel vous pouvez jouer est l'Histoire. Jouez à la fin du Second Âge, à l'époque de Lews Therin *Kinslayer*, ou à l'époque d'Artur

Aile-de-Faucon, ou encore après le final de la série (que je n'évoquerais pas pour éviter de divulguer).

- Le deuxième axe sur lequel vous pouvez jouer est la Géographie. Une campagne côté Seanchan, à l'époque du cycle, laisse tout un continent comme terrain de jeu, et peut même lorgner sur une uchronie si l'incursion des Seanchans dans les Terres de L'Ouest devait avoir plus d'impact que dans la série. Le pays de Shara, énorme surface, ne demande également qu'à vivre sous l'action de vos PJs. Enfin, dans un style plus survivaliste, on pourrait imaginer des histoires au cœur de la Flétrissure, dans une ambiance plus sombre que celle proposée ici.
- La campagne officielle "Les prophéties du Dragon" prend le parti d'entremêler ses intrigues avec l'histoire des *ta'veren* des Deux-Rivières. Une perspective très excitante pour les fans, mais qui peut être limitante sur le très long terme, car les PJs finiront bien par entrer en concurrence avec la destinée des héros de Robert Jordan. Là aussi, si l'on accepte de partir sur un *what if*, les PJs peuvent supplanter la version officielle et écrire leur propre épopée, loin de Rand Al'Thor et de ses amis. Et si Rand Al'Thor n'était qu'un faux Dragon ?
- Pour des joueuses et des joueurs novices, au cours d'un one shot ou d'une mini-campagne, jouer les héros de la série est une option à ne pas négliger. Parfois, il est plus rassurant de marcher dans les traces de quelqu'un d'autre.

CHAPITRE 2 : LE MONDE DE LA ROUE DU TEMPS

Introduction : Visualiser les Terres Connues

Quand un voyageur pose le pied sur les routes poussiéreuses qui sillonnent les Terres de l'Ouest, il découvre un monde façonné par des millénaires d'histoire. Chaque nation porte les cicatrices et les gloires de son passé, chaque cité raconte une histoire différente, et chaque peuple a développé sa propre façon de voir le monde et de s'y adapter.

Ce chapitre ne présente pas une géographie académique, mais l'âme vivante des lieux où vos aventures prendront racine. Car pour maîtriser dans l'univers de La Roue du Temps, il faut ressentir l'atmosphère unique de chaque endroit : la tension qui règne dans les Marches, la prospérité tranquille d'Andor, l'exotisme troublant du Seanchan, ou encore la mélancolie qui baigne les ruines de l'Âge des Légendes.

Ces descriptions servent de référence immédiate pour l'improvisation en partie. Plutôt que de fouiller dans les romans à la recherche d'un détail, vous trouverez ici l'essence de chaque lieu, prête à être utilisée pour créer l'ambiance appropriée.

Les Terres de l'Ouest

Andor - Le Royaume des Jardins

Au cœur des Terres de l'Ouest s'étend Andor, royaume prospère où la paix règne depuis des générations. Ses vastes plaines ondulent sous les vents tièdes, ponctuées de fermes florissantes aux maisons de pierre blonde. Les routes sont bien entretenues, bordées de haies soigneusement taillées et de champs de blé doré qui s'étendent à perte de vue.

L'Andor respire la stabilité et l'ordre. Ici, les traditions ont force de loi, l'honneur familial prime sur les ambitions personnelles, et la courtoisie gouverne toutes les interactions. La Garde Royale patrouille efficacement les grands axes, et rares sont les bandits assez audacieux pour s'attaquer aux marchands sous la protection du Lion Rouge.

CAEMLYN

La capitale s'élève en terrasses successives qui grimpent vers le ciel comme un escalier de géant. Depuis la Ville Basse aux marchés colorés jusqu'aux tours scintillantes du Palais Royal, chaque niveau est plus beau que le précédent. Les jardins ornent chaque terrasse, créant une cascade de verdure et de fleurs qui justifie la réputation de Caemlyn comme la plus belle cité des Terres de l'Ouest.

Dans la Ville Basse, les rues pavées résonnent du claquement des sabots et des conversations animées. L'air embaume les roses royales et les épices des marchés. Les auberges comme *L'Épée et le Lion* accueillent voyageurs et marchands dans leurs salles communes enfumées, où l'on peut entendre les dernières nouvelles du royaume autour d'une chope de bière blonde.

La Ville Neuve étale ses demeures bourgeoises aux jardins soignés. Ici vivent les artisans prospères et les marchands établis, dans des maisons de pierre claire ornées de volets colorés. Chaque demeure rivalise avec ses voisines par la beauté de ses jardins et l'élégance de son architecture.

La Ville Interne abrite les palais nobles aux façades de marbre blanc. Les Maisons nobles d'Andor y maintiennent leurs résidences urbaines, véritables bijoux d'architecture où se déroulent bals et réceptions. Les rues y sont plus larges, les fontaines plus nombreuses, et chaque perspective soigneusement calculée pour offrir une vue harmonieuse.

Au sommet, le Palais Royal domine la ville de ses tours élancées. Ses jardins suspendus sont un miracle de l'art horticole, où fleurissent côte à côte des plantes de toutes les nations connues. C'est ici que siège la Reine-par-la-Grâce-de-La Lumière, entourée de sa cour raffinée.

LES DEUX RIVIÈRES - LE REFUGE OUBLIÉ

Au fin fond d'Andor, là où les cartes deviennent imprécises et où les col-lecteurs d'impôts ne s'aventurent plus, s'étend une région paisible que beaucoup croient disparue. Les Deux Rivières doivent leur nom au Taren et à la Manetherendrelle qui les délimitent, créant un havre de paix isolé du reste du monde.

Champ d'Emond, le village principal, sommeille au bord de la Westwood comme s'il sortait d'un conte pour enfants. Ses maisons de pierre et de bois aux toits de chaume s'alignent autour du Champ commun, où paissent paisiblement les moutons. L'Auberge de Winespring, tenue par la famille al'Vere, constitue le cœur social du village. Sa salle commune aux poutres noircies par la fumée accueille les rares voyageurs et sert de point de rassemblement pour les villageois.

La Forge de Maître Luhan résonne des coups de marteau sur l'enclume, tandis que le Moulin d'al'Dael moud le grain dans un grondement régulier. Ces bâtiments, avec la Maison commune où se réunit le Conseil du village, forment le triangle des pouvoirs locaux dans cette démocratie rurale oubliée du temps.

Les habitants des Deux Rivières cultivent un mode de vie simple mais prospère. Leurs moutons donnent une laine réputée, leurs champs de tabac produisent des feuilles recherchées, et leurs artisans créent des objets durables et beaux. Mais par-dessus tout, ils chérissent leur tranquillité et leur autonomie, ignorant superbement les troubles du vaste monde.

Cairhien - L'Échiquier Politique

Au sud d'Andor s'étend Cairhien, royaume où la politique est un art de vivre et l'intrigue une seconde nature. Ses paysages vallonnés et ses forêts sombres abritent un peuple petit de taille mais grand en subtilité, où chaque mot peut cacher trois significations et chaque geste porter un message.

La nation entière semble prise dans une partie d'échecs géante où nobles et bourgeois manœuvrent sans relâche pour améliorer leur position. Le Grand Jeu, comme on appelle cette politesse ritualisée qui cache des luttes de pouvoir impitoyables, imprègne tous les aspects de la société cairhienaise.

LA CITÉ DE CAIRHIEN

La capitale elle-même reflète cette complexité. Ses rues s'entrecroisent selon un plan géométrique strict, créant des perspectives calculées et des angles étudiés. Les tours de pierre grise s'élancent vers le ciel comme des flèches, chacune tentant de dominer ses voisines. Mais cette apparente harmonie cache une réalité plus sombre : chaque bâtiment, chaque rue, chaque fontaine peut servir de pion dans le Grand Jeu.

Le Soleil Levant, palais royal aux tours jumelles, domine la ville de sa masse imposante. C'est ici que le Trône du Soleil Levant arbitre les destinées du royaume, entouré d'une cour où l'étiquette atteint des sommets de complexité. Un regard mal dirigé, un silence trop long, un sourire déplacé peuvent déclencher des conséquences qui se répercuteront pendant des générations. Dans les salons nobles, les dames rivalisent d'élégance et de finesse, leurs robes sombres aux décolletés précis servant d'armes dans leurs duels de charme et d'intelligence. Les seigneurs, avec leurs justaucorps ornés et leurs épées d'apparat, excellent dans l'art du sous-entendu et de la menace voilée.

Le Shienar - Rempart Contre L'Ombre

Aux frontières de la Flétrissure, le Shienar dresse ses forteresses comme un défi lancé aux Ténèbres. Cette nation de guerriers a fait de la lutte contre L'Ombre sa raison d'être, transformant chaque homme en soldat et chaque femme en soutien indéfectible de cette guerre éternelle.

FAL DARA - LA CITADELLE DE GRANITE

La forteresse de Fal Dara incarne l'esprit du Shienar. Ses murailles de granite noir s'élèvent comme une montagne artificielle, percées de meurtrières et couronnées de tours de guet d'où les sentinelles scrutent sans relâche la Flétrissure. Nulle ornementation ne vient adoucir cette architecture militaire : chaque pierre a été taillée pour la guerre, chaque angle calculé pour la défense.

Dans les cours d'entraînement résonne sans cesse le choc des épées et les cris des instructeurs. Les soldats du Shienar s'exercent du lever au coucher du soleil, perfectionnant les techniques qui leur permettront de survivre face aux Trollocs et aux Myrddraal. Leur discipline égale celle des *Aes Sedai*, leur courage celui des héros légendaires.

Mais Fal Dara n'est pas qu'une caserne. Dans ses halls éclairés par de grands braseros, l'hospitalité du Shienar s'épanouit avec une générosité qui surprend le voyageur. Car si ces gens vivent pour la guerre, ils savent aussi que chaque jour de paix est un trésor à chérir, chaque ami un cadeau précieux dans ce monde dur.

Tear - L'Orgueil des Seigneurs

Au sud-est des Terres de l'Ouest, Tear étale sa richesse et son arrogance avec une ostentation qui défie la prudence. Cette nation de marchands et de nobles vit du commerce qui remonte l'Erinin depuis la Mer des Tempêtes, transformant sa capitale en l'un des ports les plus riches du monde connu.

LA CITÉ DE TEAR

La ville elle-même témoigne de cette prospérité insolente. Ses quais de pierre s'étendent sur des lieues le long du fleuve, encombrés de navires aux voiles colorées venus de tous les coins du monde. Les entrepôts débordent de marchandises exotiques : épices de Mayene, soies de Tarabon, métaux précieux des Montagnes de la Brume.

Dominant le port, la Pierre de Tear dresse sa masse colossale comme un défi au ciel lui-même. Cette forteresse-palais, taillée dans un seul bloc de pierre noire, abrite les Hauts Seigneurs et leurs trésors incommensurables. Ses murs sans fenêtres aux niveaux inférieurs racontent l'histoire d'un peuple qui a toujours vécu dans la crainte de l'invasion, mais dont la richesse a finalement vaincu tous les ennemis.

Dans les rues de la ville haute, les palais nobles rivalisent d'extravagance. Leurs façades de marbre polychrome, leurs jardins suspendus et leurs fontaines d'or liquide témoignent d'une richesse si grande qu'elle en devient presque obscène. Car à Tear, afficher sa fortune n'est pas de la vanité, c'est une nécessité politique.

Les Peuples des Terres Connues

Les Aiels - Guerriers du Désert

À l'est de l'Épine du Monde, dans le désert impitoyable des Terres Perdues, vit un peuple qui défie toutes les conventions des Terres de l'Ouest. Les Aiels ont fait de la guerre un art, de l'honneur une religion, et de la survie dans des conditions impossibles leur fierté suprême.

Grands et décharnés, le visage hâlé par le soleil du désert, les guerriers aiels se déplacent avec la grâce mortelle des prédateurs. Leurs voiles colorés et leurs vêtements de cuir souple leur permettent de disparaître dans le paysage désertique comme s'ils faisaient partie des rochers et du sable. Armés de leurs lances courtes et de leurs boucliers de cuir noir, ils peuvent couvrir des distances prodigieuses en courant, apparaissant là où l'ennemi les attend le moins.

Mais les Aiels ne sont pas que des guerriers. Leur société complexe s'articule autour du *ji'e'toh*, un code d'honneur si subtil et si contraignant qu'il régit chaque aspect de leur existence. Pour un Aiel, mourir sans honneur est pire que ne jamais naître, et cette conviction transforme même le plus humble d'entre eux en héros potentiel.

Les femmes aiels, Vierges de la Lance ou *Femmes Sagettes*, égalent les hommes en courage et en compétence. Les Vierges combattent aux côtés des hommes dans la *algai'd'siswai*, la danse des lances, tandis que les *Femmes Sagettes* manient des pouvoirs mystérieux qui font d'elles les arbitres ultimes des disputes entre clans.

Les Seanchans - L'Empire aux Mille Visages

De l'autre côté de l'Océan d'Aryth est venu un peuple qui a bouleversé l'équilibre des Terres de l'Ouest par sa seule apparition. L'Empire Seanchan apporte avec lui des coutumes si étranges, une organisation si rigide et des créatures si extraordinaires qu'il semble sortir des légendes les plus folles.

L'ordre seanchan repose sur une hiérarchie immuable où chacun connaît sa place exacte dans la société. Du plus humble fermier jusqu'à l'Impératrice elle-même, que l'on puisse vivre à jamais, chaque individu porte ses marques de rang avec une fierté mêlée de résignation. Car dans l'Empire, contester l'ordre établi n'est pas seulement un crime, c'est une impossibilité conceptuelle.

Les nobles seanchans, avec leurs crânes rasés ornés de tatouages complexes et leurs ongles laqués de couleurs codifiées, évoluent dans un monde de protocole rigide où chaque geste a sa signification. Leurs robes aux motifs élaborés, leurs masques d'apparat et leurs éventails parlent un langage que seuls les initiés comprennent.

Mais c'est dans leur rapport à la canalisation que les Seanchans révèlent leur vraie nature. Les *damane*, femmes capables de toucher Le Pouvoir Unique, sont enchaînées et traitées comme des animaux de compagnie par leurs *sul'dam*. Cette pratique, qui horrifie les *Aes Sedai*, semble naturelle aux Seanchans : pour eux, laisser une canalisatrice libre revient à lâcher un fauve enragé dans une foule.

Les Gens de la Mer - Maîtres des Océans

Sur les vagues houleuses qui séparent les continents naviguent les Gens de la Mer, peuple nomade qui a fait des océans sa patrie et des navires ses cités. Leurs flottes aux voiles triangulaires sillonnent toutes les mers connues, apportant nouvelles, marchandises et merveilles dans chaque port qu'ils visitent.

Les Gens de la Mer ont développé une culture unique, mélange d'indépendance farouche et de discipline collective. Chaque navire constitue une communauté autonome dirigée par sa *Maîtresse de Voile*, mais l'ensemble de la flotte obéit à la *Maîtresse des Vagues*, autorité suprême reconnue par tous les clans navigateurs.

Leurs tatouages colorés racontent l'histoire de leurs voyages et de leurs exploits. Plus un Homme de la Mer ou une Femme de la Mer porte de marques, plus son statut est élevé et son expérience respectée. Ces dessins complexes couvrent souvent tout le corps, transformant chaque individu en livre vivant de l'histoire maritime.

Les Lieux de Légende

Tar Valon - L'Île de la Tour Blanche

Au cœur de l'Erinin s'élève l'île de Tar Valon, miracle d'architecture et centre spirituel des Terres de l'Ouest. La cité entière semble sculptée dans l'ivoire et le marbre, ses tours gracieuses et ses ponts élégants défiant les lois de l'équilibre avec une beauté qui coupe le souffle.

La Tour Blanche domine cette merveille, s'élançant vers les nuages comme une lance de lumière pure. Dans ses étages innombrables vivent et étudient les *Aes Sedai*, femmes de pouvoir dont l'influence se fait sentir dans tous les royaumes. Chaque étage de la Tour raconte une partie de l'histoire du monde, depuis les archives profondes jusqu'aux appartements de l'Amyrlin au sommet.

Mais Tar Valon n'est pas que la Tour. Ses jardins suspendus rivalisent avec ceux de Caemlyn, ses bibliothèques contiennent les sagesses de tous les peuples, et ses écoles forment les érudits de demain. C'est une cité où le savoir prime sur la richesse, où l'intelligence compte plus que la force, et où l'avenir du monde se décide souvent autour d'une simple tasse de thé.

Rhuidean - La Cité Perdue des Aiels

Cachée au cœur du désert aiel se dresse Rhuidean, cité fantôme qui garde les secrets d'un peuple. Interdite à tous sauf aux chefs de clan et aux *Femmes Sages* en devenir, elle recèle les vestiges d'un passé que la plupart des Aiels préféreraient oublier.

Ses rues de verre et de *ter'angreal* brillent sous le soleil du désert comme un mirage fait réalité. Chaque bâtiment raconte une histoire différente de l'Âge des Légendes, époque où les ancêtres des Aiels servaient la paix plutôt que la guerre. Pour ceux qui y pénètrent, Rhuidean offre la vérité sur leurs origines, mais cette vérité est souvent plus difficile à porter que l'ignorance.

Les colonnes de cristal qui s'élèvent au centre de la cité montrent à ceux qui les touchent l'histoire complète de leur lignée, remontant jusqu'à l'Âge des Légendes. Cette révélation brise certains hommes, en élève d'autres au rang de chef, mais ne laisse jamais quiconque inchangé.

Les Terres Dévastées - Cicatrices du Monde

Au nord du Shienar s'étend la Flétrissure, terre maudite où la géographie elle-même porte les stigmates de la folie de Lews Therin Telamon. Ici, les lois naturelles ne fonctionnent plus correctement : l'été peut céder la place à l'hiver en quelques pas, les rivières coulent vers le haut, et les collines changent de place d'un jour à l'autre.

Mais au cœur de cette désolation se trouve un lieu plus terrible encore : Shayol Ghul, la Montagne du Destin où fut percée la prison du Ténébreux. De cette blessure dans le tissu même de la réalité s'échappent encore les miasmes de L'Ombre, corrompant tout ce qu'ils touchent et donnant naissance aux créatures les plus hideuses que le monde ait connues.

Les rares voyageurs qui survivent à un passage dans les Terres Dévastées en reviennent changés, marqués par des visions de cauchemar et une compréhension trop claire de ce que représente vraiment la lutte entre Lumière et Ténèbres. Car ici, le mal n'est pas une abstraction philosophique, mais une force tangible qui ronge l'âme et corrompt l'esprit.

Conclusion : Vivre le Monde

Ces descriptions ne constituent qu'un aperçu de la richesse infinie de l'univers de La Roue du Temps. Chaque lieu possède ses propres mystères, chaque peuple ses propres traditions, et chaque cité ses propres secrets. L'important n'est pas de mémoriser chaque détail, mais de saisir l'essence de chaque endroit pour pouvoir la transmettre à vos joueurs.

Car dans une partie de jeu de rôle, ce ne sont pas les statistiques qui créent l'immersion, mais l'émotion. Savoir que Caemlyn sent les roses et résonne des conversations polies vaut mieux que connaître le nombre exact de ses habitants. Comprendre que les Aiels vivent et meurent pour l'honneur est plus utile que retenir par cœur tous les préceptes du *ji'e'toh*.

Utilisez ces descriptions comme des tremplins pour votre imagination. Adaptez-les aux besoins de votre histoire, enrichissez-les de vos propres détails, et surtout, donnez-leur vie à travers les yeux de vos personnages. Car c'est ainsi que le monde de La Roue du Temps prendra véritablement forme autour de votre table de jeu.

Deuxième partie

Les Règles du Jeu

Étapes de Création

Créer un personnage suit sept étapes simples. Choisissez d'abord votre concept général. Définissez ensuite votre origine culturelle. Répartissez vos Compétences selon vos priorités. Calculez vos Jauges de base. Ajoutez vos Pouvoirs spéciaux si applicable. Équipez votre personnage. Établissez ses relations.

Concept de Base

Votre personnage a une profession, une origine et une motivation. L'Aes Sedai cherche la connaissance. Le marchand accumule les richesses. Le garde protège son seigneur. Cette base guide tous vos autres choix.

Attribution des Points

La création d'un personnage dans La Roue du Temps suit les étapes classiques d'un personnage d'Engrenages :

1. Répartissez 2 points de Trait (soit deux Traits à 1 ou un Trait à 2). Le personnage peut disposer d'un troisième point de Trait si ce point est compensé par un Trait défavorable. Pour savoir si un Trait est défavorable, il suffit de savoir si vous, en tant que MJ ou joueur, aimeriez que ce Trait vous décrive.
2. Distribuez 25 points dans les diverses Compétences.
3. Choisissez un nom à votre personnage.
4. Déterminez l'équipement de votre personnage. Il n'existe aucune règle stricte pour déterminer le matériel. L'équipement est fixé, avec l'accord du MJ, en fonction du background décrit et des envies du joueur. De manière générale, les personnages disposant d'un niveau de Compétence supérieur à 5 possèdent le nécessaire pour la pratiquer.

Background et Traits

Le background de votre personnage va ressortir à travers les Traits que vous allez choisir. Voici une liste de traits liés à votre nation d'origine.

Origines Culturelles

Chaque nation forme ses enfants différemment. Ces différences se traduisent par des **Traits culturels gratuits** (qui ne comptent pas dans vos 2-3 points de Trait) et des Compétences favorisées. Choisissez votre origine selon votre concept et sélectionnez 1-2 Traits culturels appropriés.

Andor

Les plaines d'Andor élèvent des nobles et des soldats. L'éducation courtoise côtoie la tradition militaire. Les Maisons nobles tissent des réseaux complexes.

Traits disponibles :

- Rompu aux intrigues

- Tradition militaire
- Éducation rigoureuse

Compétences favorisées : Érudition, Argutie, Combat, Citadin

Un personnage avec Éducation noble (2) gagne +2 aux tests d'étiquette et de généalogie.

Cairhien

Les tours de Cairhien abritent les maîtres du Grand Jeu. Chaque geste cache une intention. L'intrigue politique règne en art suprême. Le commerce finance ces ambitions.

Traits disponibles :

- Maître du Grand Jeu
- Commerçant né
- Réservé

Compétences favorisées : Argutie, Citadin, Érudition, Maraude

Maître du Grand Jeu (3) détecte automatiquement les manipulations sociales et révèle les motivations cachées.

Tear

La Pierre de Tear domine l'embouchure d'Erinin. Les Hauts Seigneurs gouvernent par tradition. Une méfiance ancestrale oppose cette nation aux Aes Sedai. La mer nourrit sa prospérité.

Traits disponibles :

- Sang de pêcheur (1-2)
- Méfiance des Aes Sedai (1-3)
- Fierté tearienne (1-2)

Compétences favorisées : Mer, Combat, Rural, Dépassement

Méfiance des Aes Sedai (2) donne +2 contre la Compulsion et les influences mentales magiques.

Saldaea

Les Marches forgent les meilleurs cavaliers. La frontière avec la Flétrissure trempe les caractères. Le tempérament ardent s'allie au courage. L'Ombre teste constamment leurs défenses.

Traits disponibles :

- Cavalier des Marches (1-3)
- Lame des Frontières (1-2)
- Tempérament de feu (1-2)

Compétences favorisées : Animaux, Combat, Dépassement, Rural

Cavalier des Marches (3) permet le combat monté sans pénalités et des manœuvres équestres spectaculaires.

ILLIAN *République maritime aux traditions de Compagnie*

Traits culturels disponibles :

- **Compagnon d'Illian** (1-3) : Membre des Compagnies mercenaires
- **Accent reconnaissable** (1) : Particularité linguistique distinctive
- **Tradition navale** (1-2) : Expertise maritime et commerciale

Compétences favorisées : Mer, Combat, Citadin, Faconde

ARAD DOMAN *Nation des négociants et séducteurs*

Traits culturels disponibles :

- **Art de la séduction** (1-3) : Maîtrise de la persuasion et du charme
- **Négociant né** (1-2) : Intuition commerciale et réseau marchand
- **Excessif** (1) : Tendance aux comportements extrêmes

Compétences favorisées : Faconde, Argutie, Citadin, Représentation

Peuples Spéciaux

AIELS *Peuple du désert aux codes d'honneur stricts*

Traits obligatoires :

- **Ji'e'toh** (2-3) : Code d'honneur complexe et inflexible
- **Guerrier du désert** (1-3) : Adaptation parfaite à l'environnement aride
- **Voile de guerre** (1-2) : Capacités martiales exceptionnelles

Restrictions importantes :

- Interdiction de porter l'épée (sauf Clan-Chefs)
- Obligation de couvrir le visage en combat
- Code moral contraignant les actions

Compétences favorisées : Combat, Dépassement, Rural, Animaux

Application technique : Le trait "Ji'e'toh (3)" impose des restrictions comportementales strictes mais accorde des bonus en situation d'honneur et de courage.

OGIERS *Race ancienne aux capacités architecturales*

Traits raciaux :

- **Longévité** (3) : Espérance de vie de plusieurs siècles
- **Force pacifique** (2-3) : Puissance physique et tempérament calme
- **Constructeur né** (2-3) : Intuition architecturale surnaturelle

Limitations :

- **Mal du Longing** : Besoin de retourner régulièrement aux *stedding*
- Difficulté avec les changements rapides
- Répugnance naturelle à la violence

Compétences favorisées : Créativité, Érudition, Dépassement, Thaumatologie

Langues

Le nombre de langues différentes et de dialectes parlés dans le monde de La Roue du temps est important. Pour refléter le fait que les polyglottes y sont très nombreux, un personnage parle sa langue native, mais aussi un nombre de langues égal à Érudition / 2 (arrondi à l'inférieur).

Ta'veren : Système des Attaches (Règle Optionnelle)

Cette section utilise les règles avancées “Attaches et Destin” d’Engrenages (voir Guide du MJ, Chapitre 7)

Note importante : Seuls les personnages explicitement Ta'veren utilisent ces règles. La plupart des PJ sont des “Témoins du Dessin” ou “Liés à un Ta'veren”.

Création d'un Ta'veren

Prérequis : Accord explicite du MJ (extrêmement rare)

Attaches Obligatoires (6 points total) :

Attache	Valeur	Description
Vie d'Autrefois	3	Famille, foyer, rêves simples d'avant l'aventure
Humanité	2	Compassion, capacité aux relations normales
Innocence	1	Vision naïve du monde, confiance naturelle

Exemples de Vie d'Autrefois : “Berger des Deux-Rivières +3”, “Sage-femme du village +3”, “Noble promis à gouverner +3”

Mécanique des Attaches

Sacrifice Volontaire :

- **Bonus au test :** +X (= valeur de l'attache)
- **Perte permanente :** L'attache diminue de 1 point
- **Déclenchement :** Manifestation du Dessin (voir Guide du MJ)

Récupération des Jauges :

- **Rythme ralenti :** 3 points par scénario (au lieu de 3 par nuit)
- **Récupération complète :** Sacrifice 1 point d'Attache = retrouver 10 points de jauge

Exemple de Dilemme : “Rand, acceptes-tu de renoncer pour toujours à tes rêves de retourner paisiblement à Emond's Field pour sauver ce village attaqué par les Trollocs ?”

- Sacrifice “Vie d'Autrefois” (3) → +3 au test critique
- “Vie d'Autrefois” passe de 3 à 2 définitivement

Archétypes de Personnages

Canaleurs du Pouvoir Unique

AES SEDAI Servantes de tous, détentrices du Pouvoir

Prérequis :

- Origine féminine
- Capacité de canalisation (Trait : “Étincelle” ou “Apprentissage”)
- Formation à la Tour Blanche

Traits spécialisés :

- **Serments du Bâton Liant** (3) : Incapacité magique de mentir, nuire ou créer des armes
- **Agelessness** (2) : Apparence intemporelle due à l'usage du Pouvoir
- **Autorité des Aes Sedai** (1-3) : Prestige et influence sociale

Compétences obligatoires :

- Au moins un Pouvoir (Air, Eau, Terre, Feu, Esprit) à 3+
- Érudition 3+
- Selon l'*Ajah* : spécialisations requises

Exemple de spécialisation : Une Aes Sedai de l'*Ajah* Jaune doit avoir Eau 5+ avec spécialisation Guérison, tandis qu'une Verte privilégiera Terre et Feu avec spécialisations militaires.

ASHA'MAN *Soldats du Dragon, maîtres du Saidin souillé*

Prérequis :

- Origine masculine
- Capacité de canalisation
- Formation à la Tour Noire

Traits spécialisés :

- **Résistance à la Souillure** (1-3) : Retardement des effets de la folie
- **Formation militaire** (2) : Entraînement au combat et à la guerre
- **Instabilité latente** (1-2) : Risque de folie progressive

Restrictions importantes :

- Usage du *saidin* souillé (risque de folie)
- Suspicion générale de la population
- Conflit interne entre factions

SAGESSES ET GUÉRISSEUSES *Praticiennes traditionnelles du Pouvoir*

Traits spécialisés :

- **Savoir traditionnel** (1-3) : Connaissance des herbes et remèdes
- **Respect villageois** (1-2) : Autorité morale dans la communauté
- **Formation intuitive** (1-2) : Usage du Pouvoir sans formation théorique

Limitations :

- Formation limitée et empirique
- Suspicion envers la magie "savante"
- Portée d'influence restreinte

Guerriers et Soldats

GARDE DE LA REINE (ANDOR) *Élite militaire andorienne*

Traits spécialisés :

- **Formation d'élite** (2-3) : Entraînement militaire supérieur
- **Loyauté absolue** (2) : Dévouement à la Couronne d'Andor
- **Prestance** (1) : Maintien et discipline exemplaires

ENFANT DE LA LUMIÈRE *Soldat de la foi contre l'Ombre*

Traits obligatoires :

- **Foi inébranlable** (2-3) : Conviction religieuse absolue
- **Méfiance de la magie** (2) : Opposition aux utilisateurs du Pouvoir
- **Cape blanche** (1) : Symbole d'appartenance et de pureté

Restrictions :

- Code moral strict
- Interdiction d'utiliser la magie
- Obligations hiérarchiques absolues

COMPAGNON D'ILLIAN *Mercenaire d'élite des Compagnies*

Traits spécialisés :

- **Vétéran des Compagnies** (1-3) : Expérience militaire variée
- **Esprit mercenaire** (1-2) : Pragmatisme et professionnalisme
- **Réseau de guerre** (1-2) : Contacts dans le milieu militaire

Professions Civiles

MÉNESTREL *Artiste itinérant et gardien des traditions*

Traits spécialisés :

- **Voix d'or** (1-3) : Talent artistique exceptionnel
- **Mémoire des légendes** (2) : Connaissance des histoires et traditions
- **Bienvenu partout** (1-2) : Accueil favorable dans toutes les cultures

Compétences favorisées : Représentation, Folklore, Faconde, Érudition

MARCHAND *Négociant voyageur entre les nations*

Traits spécialisés :

- **Œil pour les affaires** (1-3) : Intuition commerciale
- **Réseau commercial** (1-3) : Contacts marchands étendus
- **Connaissance des routes** (1-2) : Maîtrise des itinéraires commerciaux

Mécaniques de Canalisation

Acquisition de la Capacité

L'Étincelle : Capacité innée qui se manifeste spontanément

- Trait : "Étincelle (2-3)"
- Manifestation dangereuse sans formation
- 1 chance sur 4 de survie sans aide

L'Apprentissage : Capacité latente développée par l'enseignement

- Trait : "Apprentissage (1-2)"
- Nécessite un professeur compétent
- Progression plus lente mais plus sûre

Force dans le Pouvoir

Niveaux de Puissance :

- **Niveau 1-3** : Faible, usage domestique et personnel
- **Niveau 4-6** : Moyen, capacités remarquables
- **Niveau 7-9** : Fort, puissance impressionnante
- **Niveau 10+** : Très fort, capacités légendaires

Application technique : Le niveau de puissance détermine la quantité maximale de Pouvoir manipulable et la résistance à la fatigue magique.

Spécialisations par Pouvoir

AIR

- **Mouvement** : Manipulation des vents et courants aériens
- **Son** : Contrôle des vibrations acoustiques
- **Illusion** : Distorsion de la perception visuelle
- **Champ de force** : Barrières et protections invisibles

EAU

- **Guérison** : Réparation des blessures et maladies
- **Purification** : Nettoyage des toxines et corruptions
- **Glace** : Solidification et manipulation de l'eau gelée
- **Hydratation** : Création et contrôle des liquides

TERRE

- **Sculpture** : Modification de la matière solide
- **Séisme** : Manipulation tellurique et géologique
- **Minéral** : Identification et extraction des métaux
- **Squelette** : Guérison des fractures et malformations osseuses

FEU

- **Attaque** : Boules de feu et armes enflammées
- **Chaleur** : Contrôle de la température
- **Combustion** : Ignition et extinction des flammes
- **Forge** : Travail des métaux par la chaleur

ESPRIT

- **Guérison mentale** : Soins des traumatismes psychologiques
- **Compulsion** : Manipulation des volontés et désirs
- **Effacement** : Suppression sélective des souvenirs
- **Liens** : Création de connexions empathiques

Système d'Expérience et Progression

Gains d'Expérience

Sources d'expérience :

- **Objectifs atteints** : 1-3 points selon l'importance
- **Roleplay** : 1 point pour incarnation réussie
- **Découvertes** : 1-2 points pour révélations importantes
- **Sacrifice personnel** : 1-2 points pour choix difficiles

Coûts de Progression

Amélioration des Compétences :

- **Niveau 0→1** : 1 point d'expérience
- **Niveau 1→2** : 2 points d'expérience
- **Niveau 2→3** : 3 points d'expérience
- *(et ainsi de suite, coût = niveau visé)*

Nouveaux Traits :

- **Trait (1)** : 2 points d'expérience
- **Trait (2)** : 4 points d'expérience
- **Trait (3)** : 6 points d'expérience

Amélioration des Traits :

- **Passage au niveau supérieur** : (Niveau visé × 2) points

Exemple de progression : Un personnage voulant passer de "Combat 3" à "Combat 4" dépense 4 points d'expérience. Pour acquérir le trait "Contacts politiques (2)", il dépense 4 points.

Spécialisations Avancées

À partir du niveau 5 dans une Compétence, les spécialisations deviennent obligatoires pour progresser :

Coût des Spécialisations :

- **Première spécialisation** : 2 points d'expérience
- **Spécialisations supplémentaires** : 3 points chacune

Application : Un personnage avec "Combat 5" doit choisir une spécialisation (Épée, Lance, Arc, etc.) avant de pouvoir progresser vers "Combat 6".

Tables de Création Rapide

Attribution Standard

Création de base :

- **2 points de Trait** (deux Traits à 1 ou un Trait à 2)
- **25 points de Compétences** à répartir librement
- **Trait défavorable optionnel** pour un 3e point de Trait

- **Traits culturels gratuits** selon l'origine (ne comptent pas dans les points)

Exemple de répartition équilibrée :

- 1 Compétence principale à niveau 6 (6 points)
- 2 Compétences importantes à niveau 4 (8 points)
- 4 Compétences secondaires à niveau 3 (12 points)
- Reste distribué en compétences à 1-2
- **Plus** 1-2 Traits culturels gratuits selon l'origine

Archétypes Prêts à Jouer

NOVICE AES SEDAI Compétences :

- Eau 4 (Guérison)
- Érudition 4
- Argutie 3
- Citadin 3
- Thaumatologie 3
- Combat 2

Traits :

- Étincelle (2)
- Éducation noble (1)
- **Trait culturel gratuit** : Tradition de la Tour Blanche (1)

GARDE FRONTALIÈRE Compétences :

- Combat 5 (Épée)
- Animaux 4 (Équitation)
- Rural 4
- Dépassement 3
- Athlétisme 3
- Citadin 2

Traits :

- Vétéran des Marches (2)
- Vigilance constante (1)
- **Trait culturel gratuit** : Lame des Frontières (2)

MARCHAND ITINÉRANT Compétences :

- Faconde 4
- Citadin 4
- Argutie 4
- Rural 3
- Mer 3
- Animaux 3

Traits :

- Réseau commercial (2)
- Œil pour les affaires (1)
- **Trait culturel gratuit** : Connaissance des routes (2)

Note d'équilibre : Ces règles de création visent à produire des personnages compétents mais non surpuissants, respectant l'esprit de l'univers de Robert Jordan où même les héros commencent modestement avant de révéler leur véritable potentiel au fil des épreuves.

ADAPTER LES RÈGLES

Système de Dés Typés : Lumière et Ténèbres

Composition des dés :

- **1 dé de Lumière** (d6 blanc ou clair)
- **1 dé de Ténèbres** (d6 noir ou sombre)
- **Dés supplémentaires** (confrontation, prise de risques) : dés neutres (couleur standard)

Effets du Typage

Sur le dé de Lumière :

- **Résultat de 6** : Génère 1 point de **Destinée**
- Symbolise l'influence bénéfique du Créateur
- Favorise les événements positifs et les coïncidences heureuses

Sur le dé de Ténèbres :

- **Résultat de 1** : Génère 1 point de **Stress**
- Symbolise l'influence corruptrice du Ténébreux
- Entraîne des complications et des événements défavorables

Exemple pratique : Un test de Combat (5) + Traits (2) + Difficulté (0) avec résultats [Lumière : 6] [Ténèbres : 3] donne un total de 16, soit Marge +6, et génère 1 point de Destinée.

Compétences Modifiées

Combat unifié : Une seule compétence Combat remplace Pugilat, Escrime et Tir.

Nouvelles Compétences Physiques

Combat Regroupe Pugilat, Escrime et Tir. Les particularités de chaque combattant ressortent dans les spécialisations qu'ils vont prendre. Un maître qui possède une épée marquée du héron aura une spécialisation bienvenue à l'épée.

Les Aiels auront une spécialisation Lance. Les officiers auront une spécialisation en Tactique ou en Stratégie.

Spécialisations disponibles :

- **Épée** : Arme noble par excellence, symbole de statut
- **Lance** : Arme privilégiée des Aiels et cavaliers
- **Arc** : Arme de chasse et guerre à distance
- **Tactique** : Commandement et stratégie de groupe
- **Garde du corps** : Protection rapprochée de personnalités
- **Stratégie** : Planification militaire à grande échelle

Application technique : Un personnage avec Combat 5 (Épée) bénéficie d'un bonus de +2 lors de l'utilisation d'armes blanches spécialement, mais n'a aucun bonus particulier avec d'autres armes.

Animaux Compétence qui permet de comprendre les animaux, de les monter, de les apprivoiser.

Spécialisations :

- **Équitation** : Essentielle pour les cultures nomades et militaires
- **Frères des Loups** : Communication avec les loups (trait très rare)
- **Trollocs** : Connaissance des créatures hybrides de L'Ombre
- **Chasse** : Pistage et capture d'animaux sauvages
- **Dressage** : Entraînement et domestication

Mer Concerne tout ce qui est lié aux fleuves et aux bateaux.

Spécialisations :

- **Chantiers navals** : Construction et réparation navale
- **Pleine mer** : Navigation, Natation
- **Voiles** : Manœuvre optimale des navires à voiles
- **Canotage** : Embarcations légères et navigation fluviale
- **Nœuds** : Matelotage et cordages

Dépassement Compétence un peu particulière, qui intervient quand vous utiliser une compétence de manière continue (enchaîner les combats dans un combat de masse), puiser dans ses ressources pour un long rituel ou pour une fuite effrénée, ou encore tenter des actions qu'on a encore jamais faites.

Spécialisations :

- **Fatigue** : Résistance à l'épuisement physique
- **Exploits** : Accomplir des prouesses au-delà de ses limites
- **Rituels** : Maintien de la concentration pour les longs tissages
- **Mêlée** : Combat prolongé contre multiple adversaires
- **Environnement hostile** : Survie dans le désert, glaces, monde minéral
- **Encaissement** : Résistance à la douleur et aux blessures

Nouvelles Compétences Mentales

Érudition Correspond à la compétence Sciences, mais le monde de La Roue du Temps n'a guère de scientifiques.

Domaines d'expertise :

- **Histoire** : Connaissance des Âges et événements passés
- **Géographie** : Cartographie et connaissance des nations
- **Langues** : Nombre de langues = Érudition \div 2 + langue maternelle
- **Généalogies** : Lignées nobles et alliances politiques

Exemple d'application : Érudition 6 permet de parler 4 langues (3 + langue maternelle) et d'identifier la plupart des artefacts de l'Âge des Légendes.

Folklore Concerne les savoirs basées sur la mémoire, la tradition écrite et la tradition orale.

Spécialisations :

- **Prophéties** : Interprétation des textes prophétiques
- **Histoire du Pouvoir de l'Unique** : Légendes sur l'usage de la magie
- **Histoire** : Événements passés et chronologies
- **Récits fondateurs des nations et des peuples** : Mythes de création et traditions

Thaumalogie Étude théorique de la magie et des phénomènes surnaturels.

Applications pratiques :

- Identification des *ter'angreal* et *angreal*
- Compréhension des manifestations du Pouvoir Unique
- Analyse des distorsions temporelles et spatiales

Modificateurs Sociaux Ajoutés

Rang social : +1 à +3 selon le statut

Réputation : +2 à -2 selon la renommée

Différence culturelle majeure : -2 à -4

Compétences Occultes : Les Cinq Pouvoirs

Les compétences occultes représentent la maîtrise des cinq éléments du Pouvoir Unique.

Air Manipulation des gaz, sons et forces invisibles.

Applications techniques :

- **Mouvement** : Déplacement d'objets et personnes
- **Son** : Amplification, transmission, silence
- **Illusion** : Distorsion de la lumière et des perceptions
- **Champ de force** : Barrières protectrices invisibles

Exemple de tissage : Créer un mur d'Air pour bloquer une charge de cavalerie nécessite Air 4+ avec spécialisation Champ de force.

Eau Contrôle des liquides et arts de guérison.

Spécialisations essentielles :

- **Guérison** : Réparation des blessures et maladies
- **Purification** : Élimination des toxines et corruptions
- **Création d'eau** : Production de liquides vitaux
- **Glace** : Solidification et sculpture de l'eau gelée

Restriction importante : La guérison ne peut cibler directement le canalisateur lui-même.

Terre Manipulation de la matière solide et des structures.

Applications pratiques :

- **Sculpture** : Modification instantanée de la pierre et du métal
- **Séisme** : Destabilisation du terrain et des fondations
- **Minéral** : Détection et extraction des métaux précieux
- **Squelette** : Réparation des fractures osseuses

Feu Contrôle de la chaleur et de l'énergie destructrice.

Utilisation militaire :

- **Attaque à distance** : Boules de feu et projectiles enflammés
- **Arme enflammée** : Enhancement des armes conventionnelles
- **Chaleur** : Contrôle de la température ambiante
- **Combustion** : Ignition et extinction des flammes

Esprit Manipulation des consciences et liens psychiques.

Applications sensibles :

- **Compulsion** : Influence directe sur la volonté (éthiquement problématique)
- **Guérison mentale** : Traitement des traumatismes psychologiques
- **Effacement** : Suppression sélective de souvenirs
- **Liens** : Création de connexions empathiques (*Gaidin/Aes Sedai*)

Note éthique : L'usage d'Esprit pour la manipulation mentale est strictement encadré par les Serments des *Aes Sedai*.

Système de Difficulté

Difficulté	Modificateur	Description	Exemples
Trivial	+4	Tâches quotidiennes sans stress	Reconnaître la bannière de sa propre nation
Facile	+2	Actions simples dans un environnement favorable	Négocier avec un marchand sur un marché familial
Moyen	0	Tâches exigeant concentration et compétence	Identifier un <i>ter'angreal</i> mineur
Difficile	-2	Actions complexes nécessitant expertise	Tisser un sort de guérison complexe
Très difficile	-4	Prouesses exceptionnelles	Survivre seul dans la Grande Flétrissure
Légendaire	-6	Accomplissements dignes des légendes	Ressusciter un mort récent avec Le Pouvoir
Impossible	-8	Défie les lois naturelles	Voyager dans le temps

Modificateurs Spécifiques

Situation	Modificateur	Notes
Proximité d'un stedding	-6	Aux tests de Pouvoir uniquement
Présence de L'Ombre	-2 à -4	Selon l'intensité de la corruption
Méfiance établie	-2 à -6	Selon le niveau d'hostilité
Terrain familier	+2	Connaissance du lieu
Rang social approprié	+2	Interaction dans sa classe sociale
Réputation favorable	+1 à +3	Selon la renommée
Différence culturelle majeure	-2 à -4	Incompréhension mutuelle

Interprétation des Marges

Marge	Qualité	Effets
0-1	Réussite minimale	Objectif atteint sans élégance, conséquences possibles
2-3	Réussite satisfaisante	Accomplissement standard conforme aux attentes
4-5	Réussite remarquable	Dépassement des attentes, bénéfices collatéraux
6+	Réussite exceptionnelle	Performance mémorable, effets supplémentaires garantis

Système de Destinée et de Stress

Acquisition des Points

Points de Destinée :

- Générés par les 6 sur le dé de Lumière
- Représentent l'influence bénéfique du Créateur

- Stockés dans une réserve commune accessible à tous moments

Points de Stress :

- Générés par les 1 sur le dé de Ténèbres
- Symbolisent la corruption grandissante de L'Ombre
- S'accumulent jusqu'à atteindre un seuil critique

Utilisation des Points de Destinée

Dépense de 1 point :

- **Relancer le dé de Lumière** : Nouvelle chance sur le dé favorable
- **Bonus de Marge** : +1 Marge sur le résultat final

Dépense de tous les points :

- **Modification narrative** : Changer un détail mineur de la situation
- **Coïncidence favorable** : Intervention du hasard en faveur du personnage

Exemple d'usage : Un personnage avec 3 points de Destinée peut dépenser 1 point pour relancer son dé de Lumière lors d'un test crucial, ou dépenser les 3 pour qu'un allié arrive opportunément.

Gestion du Stress

Accumulation :

- Les points de Stress s'ajoutent automatiquement
- Représentent la pression croissante de L'Ombre
- Affectent progressivement les capacités du personnage

Effets du Stress

Points de Stress	Effets	Malus
1-2	Tension nerveuse, irritabilité	Aucun
3-4	Nervosité visible	-1 aux tests sociaux
5-6	Difficultés de concentration	-2 aux tests de concentration
7+	Risque de perte de contrôle	Tests de Volonté requis

Élimination du Stress

Méthode	Réduction	Conditions
Repos complet	-1 point/jour	Détente sans contrainte
Réconfort social	-1 point	Interaction positive significative
Accomplissement d'objectif	-2 points	Réussite majeure personnelle

Règles de Combat Adaptées

Calcul de l'Initiative

Athlétisme + Combat + 1d6 + modificateurs de surprise

Règles Spécifiques au Pouvoir Unique

Tests de Canalisation

Formule de base :

Somme des Pouvoirs requis + 2d6 + Traits + Difficulté + modificateurs ≥ 10

Modificateurs de Tissage

Facteur	Modificateur	Description
1 élément	0	Tissage simple
2 éléments	-2	Complexité modérée
3+ éléments	-4	Tissage très complexe

Connaissance	Modificateur	Maîtrise
Tissage sauvage	-4	Improvisation totale
Tissage inconnu	-2	Première tentative
Tissage étudié	0	Compréhension théorique
Tissage pratiqué	+2	Expérience régulière
Tissage maîtrisé	+4	Expertise complète

Exemple de calcul : Guérison complexe nécessitant Eau (6) + Esprit (3) + modificateur 2 éléments (-2) + tissage pratiqué (+2) = jet final à +9.

Effets des Dés Typés sur la Magie

Usage du Saidin (Hommes) Risque de la Souillure :

- Si le **dé de Ténèbres** obtient le résultat le plus élevé :
 - S'ajoute à la Marge obtenue (effet amplificateur)
 - S'ajoute également au Contrecoup (corruption progressive)
 - Le Contrecoup n'est **pas limité** par la compétence

Mécanisme de folie : Accumulation progressive des Contrecoups menant à l'instabilité mentale puis à la démence destructrice.

Usage du Saidar (Femmes) Harmonie naturelle :

- Si le **dé de Lumière** obtient le résultat le plus élevé :
 - S'ajoute à la Marge **OU** diminue le Contrecoup (choix du joueur)
 - Représente l'harmonie naturelle des femmes avec leur moitié du Pouvoir

Collaboration Magique

Cercles de canalisation :

- Chaque participant ajoute **+2** au test du meneur de cercle
- Seul le meneur effectue le jet final
- La Marge est limitée par la compétence la plus faible du groupe
- Les Contrecoups se répartissent entre tous les participants

Application tactique : Un cercle de 3 Aes Sedai donne +4 au test du meneur, permettant d'accomplir des prodiges impossibles individuellement.

MAGIE — LE POUVOIR DE L'UNIQUE

À travers les âges, *Aes Sedai* et autres détenteurs du Pouvoir ont puisé dans cette source ancienne, utilisant ses énergies pour façonner le monde. Le Pouvoir de l'Unique est puisé dans la Vraie Source, qui est divisée en deux moitiés : *saidin*, la moitié masculine, et *saidar*, la moitié féminine. Les hommes ne peuvent accéder qu'à *saidin*, tandis que les femmes ne peuvent accéder qu'à *saidar*. La *saidar* doit être embrassée avec douceur et soumission, comme pour se laisser submerger par un courant puissant tout en le dirigeant subtilement. Le *saidin*, en revanche, doit être dominé et maîtrisé par la force de volonté, comme pour dompter une tempête sauvage. Autrefois, les canalisateurs utilisaient en coopération les deux moitiés pour bâtir de grandes choses. Mais juste avant son emprisonnement, Le Ténébreux souilla le *saidin*, condamnant les hommes qui le canalisent à la folie, la disgrâce et la mort.

Pour tisser un sort avec les éléments du Pouvoir de l'Unique dans l'univers de "La Roue du Temps" en utilisant les règles d'ENGRENAGES, vous pouvez suivre les étapes suivantes. Ces règles permettent de gérer la complexité et les effets des tissages tout en intégrant les mécanismes de base d'ENGRENAGES.

Utiliser les compétences élémentaires

La Vraie Source est composée de cinq énergies élémentaires : Air, Terre, Feu, Eau et Esprit. Les canalisateurs puisent dans ces énergies, parfois en les combinant, pour créer des effets spécifiques. Par exemple, Air et Feu peuvent créer une boule de feu, tandis que Terre et Eau sont essentiels pour la guérison. Ces créations magiques naissent des tissages nés de l'entremêlement des fils d'énergie élémentaire.

Chaque canalisateur possède des affinités naturelles avec certains de ces éléments. Une *Aes Sedai* peut exceller dans la manipulation de l'Air et du Feu, mais être moins douée avec l'Eau et la Terre. Les compétences reflètent ces affinités, tandis que les spécialisations vont marquer les domaines d'excellence de l'*Aes Sedai*.

Pour réaliser un effet magique, le joueur décrit l'effet qu'il souhaite accomplir. Le Maître de Jeu lui indique quel(s) élément(s) sont à l'œuvre dans son tissage. Le joueur fait ensuite un jet de compétence dans lequel il va cumuler les valeurs des compétences qu'il possède pour chaque élément.

Ellyandre souhaite guérir son lige qui s'est fait éventrer par un Trolloc ; elle possède +6 en Eau, +4 en Esprit et +2 en Terre. Le Maître de jeu lui dit que la guérison nécessite des fils d'Eau et de Terre. Elle va donc faire un jet de compétence à +8 (+6 en Eau et +2 en Terre).

Le ciblage dans La Roue du Temps

Contrairement aux règles de magie d'ENGRENAGES, un utilisateur du Pouvoir de l'Unique ne peut pas se cibler lui-même. Par contre, il peut aider un autre canalisateur à faire un effet le concernant.

Par exemple, dans la série TV, Alanna est ciblée de flèches, mais elle ne peut pas se soigner. En revanche, elle apprend aux filles Cauthon comment guérir et mêle son tissage au leur pour le guider et l'améliorer.

Nouveaux modificateurs

Nombre d'éléments

Tisser des fils d'énergie élémentaire est relativement simple lorsqu'ils ne mettent en jeu qu'un seul Élément. En revanche, plus on combine d'élément, plus le tissage est complexe, jusqu'à avoir besoin des 5 éléments comme le fameux tissage interdit du Malefeu, qui élimine les personnes touchées de La Roue. Voici les modificateurs à appliquer :

- **-4** : 3 éléments ou plus dans le tissage
- **-2** : 2 éléments dans le tissage
- **0** : 1 élément dans le tissage

Connaissance du tissage

Un tissage fonctionne comme un sortilège : la théorie permet de comprendre quels fils élémentaires mélanger et comment, mais la pratique fréquente est le seul critère pour garantir des effets magiques stables. Lorsqu'une Canalisatrice veut puiser dans le pouvoir de l'Unique, le Maître de Jeu détermine ce qu'elle connaît du tissage nécessaire pour réaliser l'effet souhaité.

- **-4 tissage sauvage** : rentrent dans cette catégorie les usages de magie instantanés, les utilisateurs du pouvoir qui n'ont pas conscience de leurs capacités, ou ceux qui ne veulent suivre aucune règle.
- **-2 tissage inconnu** : le canalisateur souhaite créer un effet qu'il n'a jamais tenté auparavant, et qui n'a jamais été vu par d'autre.
- **0 tissage étudié** : le canalisateur souhaite créer un effet qu'il n'a pas encore lui-même pratiqué, mais qui lui a été enseigné par ses maîtres ou qu'il a pu voir faire par d'autres.
- **+2 tissage pratiqué** : le canalisateur souhaite utiliser un tissage qu'il a déjà utilisé plusieurs fois en entraînement.
- **+4 tissage maîtrisé** : le canalisateur souhaite utiliser un tissage qu'il a déjà expérimenté plusieurs fois en situation réelle (expérience).

De nombreux tissages puissants de l'Âge des Légendes ont été perdus lors de la Rupture du Monde. Ces "tissages perdus" ne survivent que dans des fragments de mémoire ou des textes obscurs. Certains ne sont connus que par les Rénégats ou le Dragon Réincarné lui-même.

Ces tissages perdus sont souvent entourés de mystère et de légendes. Des tissages comme la “Flamme de Tar Valon” ou la “Tempête de Terre” sont mentionnés dans d’anciens textes, mais peu savent encore comment les réaliser. Les canaliseurs les plus dévoués peuvent passer leur vie à redécouvrir ces connaissances anciennes.

Collaborer sur un tissage

Le lien est une méthode par laquelle les canaliseurs peuvent unir leurs forces, combinant leur pouvoir pour former des tissages plus puissants qu’ils ne pourraient réaliser individuellement. Une fois liés en cercle, les canaliseurs partagent leur pouvoir sous la direction d’un “meneur” qui contrôle le tissage.

Chaque canaliseur ajoute +2 au jet du meneur, seul le meneur fait le jet.

Lumière et Ténèbres

Le typage des dés influe plus intensément sur les utilisateurs du pouvoir de l’Unique.

- *saidin* : pour les utilisateurs masculins qui accèdent à la source souillée, si le dé de Ténèbres est le plus haut, il s’ajoute à la marge de réussite ET au contrecoup. La marge de réussite est limitée par la compétence la plus basse du tissage utilisée, le contrecoup n’est bien sûr pas limité.
- *saidar* : pour les utilisateurs féminins, si le dé de Lumière est le plus haut, le dé s’ajoute à la marge de réussite OU diminue le contrecoup, en échange d’un point de Destinée.
- *vraie source* : les utilisateurs de la vraie source au troisième âge se limitent aux Rejetés, ce qui fait d’eux des adversaires extrêmement forts. Pour eux, le dé le plus haut (Lumière ou Ténèbres) s’ajoute à la marge de réussite ou diminue le contrecoup, tout le temps.

Contrecoups

Embrasser la Vraie Source procure une sensation d’euphorie incomparable, décrite par certains comme plus enivrante que n’importe quelle drogue. Cette sensation est si puissante qu’elle peut devenir addictive. Les canaliseurs qui maintiennent l’étreinte trop longtemps ou trop souvent risquent de développer une dépendance qui peut mener à des problèmes physiques et mentaux.

Pour les hommes, le danger est encore plus grand. La souillure sur le *saidin* corrompt leur esprit et leur corps à chaque utilisation du Pouvoir, les menant inexorablement vers la folie et une mort douloureuse.

Si le canaliseur est un homme, voici des idées de contrecoups en rapport avec la souillure.

Manifestations mentales

- Paranoïa croissante et méfiance irrationnelle envers les proches
- Hallucinations visuelles et auditives, souvent des voix chuchotant des instructions sinistres
- Pertes de mémoire, d'abord mineures puis s'étendant à des pans entiers de souvenirs
- Accès de rage incontrôlable et violence spontanée
- Développement d'identités secondaires ou multiples qui peuvent prendre le contrôle
- Obsessions morbides pour des objets ou des personnes spécifiques
- Incapacité à distinguer les rêves de la réalité
- Perte progressive du raisonnement logique et des inhibitions sociales
- Confusion croissante suivie d'une démence complète dans les stades avancés

Manifestations physiques

- Tremblements des mains puis des membres entiers
- Vieillissement prématuré et accéléré
- Lésions cutanées qui apparaissent et disparaissent sans explication
- Douleurs nerveuses aiguës traversant le corps comme des éclairs
- Crises convulsives de plus en plus fréquentes et sévères
- Pourriture visible sur certaines parties du corps, généralement les extrémités
- Écoulement noir des yeux, des oreilles ou du nez pendant la canalisation
- Détérioration des organes internes conduisant à des défaillances multiples
- Dans les stades terminaux, auto-combustion spontanée ou décomposition rapide du corps

Bien que les femmes ne souffrent pas de la souillure, canaliser *saidar* comporte néanmoins des risques significatifs :

Contrecoups immédiats

- Épuisement physique extrême pouvant mener à l'évanouissement ou au coma
- Maux de tête débilitants qui peuvent persister pendant des jours
- Nausées et vertiges intenses après un effort de canalisation prolongé
- Sensibilité accrue à la lumière et aux sons, parfois pendant des semaines
- Brûlures internes lorsque trop de Pouvoir est canalisé trop rapidement
- Fièvres subites atteignant des températures dangereuses
- Perte temporaire de la capacité à canaliser (quelques heures à plusieurs jours)
- Perte de contrôle musculaire ou paralysie temporaire
- Déconnexion sensorielle du monde environnant

Risques à long terme

- Dépendance croissante à la sensation d'euphorie procurée par le contact avec la *saidar*
- Détérioration progressive de la barrière mentale séparant la canalisatrice du flux du Pouvoir
- "Combustion" – une canalisatrice qui puise trop profondément peut littéralement s'incinérer de l'intérieur
- Développement d'une incapacité à "lâcher prise" de la Source sans assistance
- Apparition d'une aura visible permanente pour les autres canalisatrices, révélant constamment sa nature
- Affaiblissement graduel des défenses naturelles contre les maladies communes
- Vieillesse ralentie au point de devenir socialement aliénant (effet secondaire plutôt qu'un véritable danger)
- Attrait irrésistible pour les objets liés au Pouvoir, menant parfois à des comportements à risque
- "Écho" du Pouvoir – capacité à sentir d'anciens tissages puissants, créant des distractions dangereuses

Évolution de l'Agenda du Ténébreux Si le dé des Ténèbres a été le plus haut, le Maître de Jeu peut remplacer une manifestation directe et immédiate par une manifestation indirecte, qui va se manifester plus tard. Voici quelques suggestion en fonction de la Marge de Réussite du Contrecoup :

- 1-2 Soubresaut** Malchance économique, diffusions de rumeurs, poisse météorologique
- 3-4 Toile des Ténèbres** Création d'illusions, placement d'agents dormants, boost d'ennemis
- 5-6 Cœur empoisonné** Manipulation des proches, mission pour des sup-pôts, zizanie dans le groupe
- 7-8 Cible des Ténèbres** Manipulation du Motif. Cauchemars. Hommes-Gris, assassins.
- 9-10 Ennemi des Ténèbres** Cible des Trollocs. Possession Maudite. Envoi d'un gholam.

Les utilisateurs du Pouvoir de l'Unique

La Tour Blanche

La Tour Blanche à Tar Valon est le siège des *Aes Sedai*, les utilisatrices les plus reconnues et organisées du Pouvoir de l'Unique. Leur influence s'étend à travers le monde, et les dirigeants de presque toutes les nations civilisées viennent à elles pour chercher conseil. À travers les siècles, Tar Valon a été un centre de connaissance et de pouvoir, mais aussi un foyer d'intrigues politiques.

Les *Aes Sedai* sont liées par trois serments, prononcés sur le Bâton des Serments, un *ter'angreal* de l'Âge des Légendes. Elles jurent de ne jamais mentir, de ne jamais fabriquer d'armes destinées à tuer des humains, et de ne jamais utiliser le Pouvoir comme une arme sauf contre les Ténébreux ou en dernière défense. Ces serments sont la base de leur autorité morale et politique.

Pour devenir *Aes Sedai*, une femme doit suivre un apprentissage long et rigoureux. Elle commence comme novice, avant d'être éventuellement promue au rang d'Acceptée, pour finalement devenir une *Aes Sedai* à part entière. Beaucoup ne complètent jamais cette formation, et certaines ne survivent pas à l'apprentissage du Pouvoir ou échouent lors de l'épreuve finale. Typiquement, un apprentissage dure de sept à dix ans, selon les aptitudes de l'étudiante.

Les *Aes Sedai* sont divisées en sept Ajahs, chacun avec des intérêts et des objectifs spécifiques :

- L'Ajah Blanche se consacre à la logique et à la vérité
- L'Ajah Grise aux négociations et à la médiation
- L'Ajah Verte à la préparation pour la Dernière Bataille
- L'Ajah Jaune à la guérison
- L'Ajah Bleue à la justice et aux causes nobles
- L'Ajah Brune à la connaissance et à l'érudition
- L'Ajah Rouge à la traque des hommes capables de canaliser

Les représentants de chaque Ajah siègent au Hall de la Tour qui élit l'Amyrlin, la dirigeante des *Aes Sedai*. L'Amyrlin sert à vie, bien que les Chroniques révèlent que certaines ont été déposées. Techniquement, l'Amyrlin détient un pouvoir absolu, mais en pratique, elle doit souvent négocier avec le Hall et les traditions anciennes.

Autres traditions de canalisateurs

En dehors de la Tour Blanche, d'autres traditions de canalisateurs existent à travers le monde :

Les Sages Aiel sont des femmes de force et de sagesse qui guident le peuple du Désert des Aiel. Elles utilisent le Pouvoir de l'Unique pour guérir et protéger, mais contrairement aux *Aes Sedai*, elles ne sont pas organisées en Ajahs et ne prononcent pas les Trois Serments.

Les Chercheuses de Vent des Atha'an Miere, le Peuple de la Mer, utilisent le Pouvoir principalement pour contrôler les vents et les courants, permettant à leurs navires de naviguer même dans les conditions les plus difficiles.

Les Seanchan ont une vision très différente du Pouvoir. Dans leur empire au-delà de l'océan Arithien, les femmes capables de canaliser sont considérées comme dangereuses et sont contrôlées par des dispositifs appelés *a'dam*. Ces femmes, appelées *damane* ("celles qui sont en laisse"), sont utilisées comme armes vivantes et outils par leurs maîtresses, les *sul'dam*.

Les Asha'man représentent la tradition la plus récente. Fondée par le Dragon Réincarné lui-même, cette organisation d'hommes canalisateurs basée à la Tour Noire cherche à former des armes humaines pour la Dernière Bataille. Contrairement aux *Aes Sedai*, les *Asha'man* sont encouragés à utiliser le Pouvoir comme une arme.

Les Rénégats, *Aes Sedai* de l'Âge des Légendes qui ont juré fidélité au Ténébreux, sont parmi les canalisateurs les plus puissants et les plus dangereux. Scellés avec leur maître pendant des millénaires, certains sont désormais libres et œuvrent dans l'ombre pour son retour.

Conjuration

A côté des canalisateurs et de la crainte qu'ils inspirent, de nombreux objets mythiques aux propriétés étonnantes traversent les Âges et sont convoités et documentés par les cercles de pouvoir.

Les *ter'angreal*, *angreal* et *sa'angreal* sont des artefacts de l'Âge des Légendes permettant d'interagir avec le Pouvoir de l'Unique de façons diverses.

Les *ter'angreal* sont des objets créés pour accomplir une fonction spécifique en utilisant le Pouvoir, comme le Bâton des Serments qui lie les *Aes Sedai* à leurs vœux.

Les *angreal* et *sa'angreal* amplifient la quantité de Pouvoir qu'un canalisateur peut manier en toute sécurité, les *sa'angreal* étant significativement plus puissants. Ces objets sont généralement liés à un sexe spécifique – un *angreal* conçu pour un homme ne peut être utilisé par une femme, et vice versa.

La plupart de ces objets exceptionnels viennent de l'Âge des Légendes car ils ont nécessité des rituels qui mélangeaient le *saidin* et la *saidar*. Aujourd'hui, un personnage ou un groupe de personnage pourrait certainement difficilement conjurer un objet magique de légende. Néanmoins, en suivant les règles

d'ENGRENAGES, un cercle de pouvoir qui arrive à une MR de 10 avec une compétence de 10 (puisque la MR est limitée par la compétence) peut créer un effet permanent dans un objet. Si le tissage intégré dans l'objet requiert plusieurs Éléments, il faut soit que le meneur ait plusieurs compétences à 10, soit que parmi le cercle, au moins un canalisateur ait l'élément demandé à 10.

Principes du Combat

Dans l'univers de La Roue du Temps, le combat transcende la simple violence pour devenir un art martial codifié. Les Formes d'épée transforment chaque duel en ballet mortel, tandis que les batailles rangées voient s'affronter tactiques millénaires et prodiges du Pouvoir Unique. Cette section adapte les règles d'*Engrenages* aux spécificités de cet univers où l'honneur compte autant que l'efficacité.

Initiative et Séquence

L'initiative se détermine par un jet de 1d6 pour chaque protagoniste. Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer :

- **Surprise** : Initiative automatique pour l'attaquant
- **Terrain favorable** : +1 au dé d'initiative
- **Arme plus longue** : +1 en première passe d'armes
- **Formation militaire** : +2 pour les soldats entraînés

Exemple : Gawyn charge l'épée haute depuis les escaliers du Palais Royal. Son Combat de 6 + Athlétisme de 4 + 2d6 bénéficient du modificateur de terrain (+2) et de surprise (+4). Son total de $16 + 6 = 22$ lui assure d'agir en premier contre les gardes stupéfaits.

Actions par Tour

Chaque tour de combat dure environ 3 secondes et permet :

- **Une action principale** : attaque, tissage complexe, déplacement important
- **Actions mineures illimitées** : parade, esquive, déplacement tactique
- **Actions réflexes** : interruption d'un tissage, contre-attaque

La fluidité du combat encourage l'enchaînement naturel des actions plutôt que le découpage mécanique.

Résolution des Attaques

Attaque de Base

Les attaques suivent la formule d'*Engrenages* adaptée : **Combat + Spécialisation + Traits + 2d6 + modificateurs ≥ 10**

Le combat suit les règles d'**opposition** d'*Engrenages* :

- **Les deux adversaires** font leur jet simultanément
- **PNJ** : valeur négative selon leur niveau (Physique -X)
- **Protection d'armure** : modifie les dégâts reçus
- **Bonus de Forme d'épée** : s'ajoute au jet d'attaque

Exemple : Lan attaque un Myrddraal. Son **Combat** de 8 + **Spécialisation Épée** (+2) + **Trait Garde-Frontière** (+2) + 2d6 (résultat 7) = 19. Le Myrddraal (Physique -2) oppose sa défense. L'attaque réussit avec une bonne marge, infligeant des dégâts considérables.

Marges et Effets Spéciaux

La **Marge de réussite** détermine l'impact :

- **Marge 0-2** : Touché simple, dégâts normaux
- **Marge 3-5** : Touché net, +1 dégât, effet mineur
- **Marge 6-8** : Touché excellent, +2 dégâts, effet notable
- **Marge 9+** : Coup magistral, +3 dégâts, effet spectaculaire

Effets spéciaux possibles :

- **Désarmement** (Marge 6+) : l'arme de l'adversaire vole
- **Renversement** (Marge 8+) : l'ennemi tombe au sol
- **Intimider** (Marge 6+) : les témoins reculent, impressionnés
- **Forme parfaite** (Marge 9+) : le mouvement devient légendaire

Exemple : Avec sa Marge de 10, Lan exécute une technique d'épée parfaite. Son épée tranche la lame noire du Myrddraal en deux, et la perfection de son geste glace d'effroi les Trollocs témoins de la scène.

Armes et Équipements

Épées - L'Art Noble

L'épée transcende le simple outil pour devenir symbole de statut et instrument d'art martial. Les **Formes d'épée** confèrent des bonus tactiques :

Modificateurs d'armes :

- **Épée courte** : +1 en espace confiné, -1 à cheval
- **Épée longue** : polyvalente, aucun modificateur
- **Épée à deux mains** : +2 dégâts, -2 en formation serrée
- **Épée héron** : +1 attaque et défense (maîtres uniquement)

Exemple de technique : Certaines manoeuvres avancées permettent d'attaquer plusieurs adversaires simultanément avec des malus répartis mais des bonus défensifs.

Lances - Arme du Peuple

Lance courte (Aiels) :

- Portée : corps à corps et proche
- Bonus : +2 contre la cavalerie, +1 en formation
- Malus : -3 en espace confiné

Lance de cavalerie :

- Bonus : +3 dégâts en charge, +2 portée
- Malus : inutilisable au corps à corps

Exemple : Un clan Aiel en formation de lances courtes bénéficie de +1 pour la coordination. Face à une charge de cavalerie cairhienaise, ils obtiennent +2 supplémentaires, rendant leur défense redoutable malgré leur équipement léger.

Arcs - Maîtres de la Distance

Portées et modificateurs :

- **Courte** (0-100m) : +2 à l'attaque
- **Moyenne** (100-300m) : aucun modificateur
- **Longue** (300-500m) : -2 à l'attaque
- **Extrême** (500m+) : -4 à l'attaque

Spécialisations d'archer :

- **Tir rapide** : deux flèches par action (-2 chacune)
- **Tir de précision** : +3 attaque, une action de visée
- **Tir en cloche** : ignore les couverts partiels

*Exemple : Birgitte tire à distance extrême sur un Myrddraal. Son **Combat** de 9 + **Spécialisation Arc** de 4 + **Trait Héros de la Corne** (+3) compensent largement le malus de -4. Sa flèche trouve sa cible avec une précision légendaire.*

Techniques d'Épée - L'Art Martial

Note : Les techniques d'épée décrites ici sont des adaptations pour le jeu de rôle, inspirées de l'univers mais non extraites directement des romans.

L'art de l'épée constitue le cœur de la tradition martiale. Les combattants développent des techniques spécialisées offrant des avantages tactiques selon les situations.

Techniques de Base

Technique	Coût XP	Prérequis	Effet
Défense Fluide	3	Combat 3+	+2 défense, esquives élégantes
Garde Immuable	4	Combat 4+	+3 défense, -1 attaque, immunité feintes
Frappe Multiple	5	Combat 5+	Attaque 2 adversaires, -2 chaque attaque
Précision Mortelle	6	Combat 6+	Ignore armures lourdes (+2 vs protection 3+)

Acquisition et Usage

Apprentissage :

- **Maître requis** : Compétence Combat supérieure au personnage
- **Coût** : Points d'expérience selon le tableau
- **Temps** : 1 mois d'entraînement intensif par technique

Utilisation en Combat :

- **Choix tactique** : Déclaré au début de l'attaque
- **Une technique par round** : Pas de cumul possible
- **Fatigue** : Usage intensif (-1 après 5 rounds consécutifs)

Niveaux de Maîtrise

Niveau Combat	Maîtrise	Capacités
1-3	Apprenti	1 technique, exécution -1 aux bonus
4-6	Pratiquant	3 techniques, changement en combat
7+	Maître-Lame	Toutes techniques, création de variantes

Trait spécial Maître-Lame :

- **Épée-Héron** (5 XP) : +1 attaque et défense permanents

Exemple d'expertise : Lan adapte sa technique selon la situation : mouvement fluide pour esquiver, garde solide pour bloquer, puis frappe précise pour terrasser l'adversaire. Sa maîtrise transforme le combat en art.

Combat et Pouvoir Unique

L'intégration du Pouvoir Unique révolutionne l'art de la guerre. Un seul canalisateur expérimenté peut tenir tête à une centaine de soldats, mais reste vulnérable à un archer habile ou à un adversaire qui brise sa concentration.

Tissages de Combat Courants

Attaques Élémentaires :

- **Boule de Feu** (Feu 3) : 3d6 dégâts, portée 100m, zone d'effet 3m
- **Foudre** (Air + Feu 4) : 4d6 dégâts, portée 200m, précise
- **Lame d'Air** (Air 2) : Combat +3, invisible, coupe tout
- **Projectiles de Terre** (Terre 2) : Combat +2, munitions illimitées

Défenses Tissées :

- **Barrière d'Air** (Air 3) : +4 Protection contre projectiles
- **Blindage de Terre** (Terre 4) : +6 Protection, immunité feu normal
- **Bouclier Élémentaire** (Tous 5) : immunité magique pendant 1 tour

Exemple de combat magique : Moiraine dresse une Barrière d'Air (+4 Protection) contre les flèches trolloques, puis riposte par une Boule de Feu (Feu 6 + 2d6 = 14 vs Difficulté 10). Sa Marge de 4 inflige 3d6+1 dégâts dans un rayon de 3 mètres, carbonisant une douzaine d'assaillants.

Vulnérabilités des Canalisateurs

Interruption de Tissage :

- **Douleur physique** : test de Dépassement + Esprit vs dégâts subis
- **Choc émotionnel** : perte automatique du *saidar* chez les femmes
- **Musique discordante** : -2 à tous les tissages
- **Stedding** : impossible de saisir Le Pouvoir

Épuisement :

- Chaque tissage coûte 1 point de Fatigue
- À 0 Fatigue : malus cumulatif de -1 par tissage supplémentaire

- Épuisement total : perte de conscience, risque de *burnout*

*Exemple de vulnérabilité : Egwene tisse simultanément trois défenses, accumulant 3 points de Fatigue. Quand une flèche aïelle l'effleure (2 dégâts), elle doit réussir un test de **Dépassement** (4) + **Esprit** (5) + 2d6 \geq 12 pour maintenir ses tissages. L'échec brise sa concentration et laisse ses compagnes sans protection.*

Tactiques Anti-Magie

Archers d'élite :

- Ciblent prioritairement les canalisateurs
- Tir groupé pour saturer les défenses
- Flèches à pointe *ter'angreal* (ignore les barrières)

Combat rapproché :

- Les tissages complexes deviennent impossibles
- Seuls les reflexes de combat subsistent
- L'épée redevient l'arbitre du destin

Tactiques Militaires

La guerre dans l'univers de La Roue du Temps mélange traditions séculaires et innovations liées au Pouvoir Unique. Chaque nation a développé ses propres doctrines, adaptées à sa géographie et ses ressources.

Formations Nationales

Phalange Tarabonnaise :

- Bonus : +3 en défense contre cavalerie
- Formation : lances longues en rangs serrés
- Faiblesse : vulnérable aux archers, inflexible

Charge Saldaeenne :

- Bonus : +4 dégâts en charge, +2 moral
- Spécial : peut traverser les lignes ennemies
- Risque : désorganisation si la charge échoue

Archerie Deux-Rivières :

- Bonus : +2 précision, portée accrue
- Cadence : deux flèches par action sans malus
- Tradition : formation dès l'enfance

Exemple tactique : L'armée d'Andor déploie sa cavalerie en écran, masquant le mouvement de ses archers des Deux-Rivières. Quand les Shaidos chargent, la cavalerie s'ouvre et révèle 200 arcs tendus. La volée de flèches décime la première ligne aïelle avant qu'elle ne puisse engager.

Commandement et Moral

Tests de Commandement :

- **Faconde + Trait de leadership + 2d6 ≥ Difficulté**
- Difficulté basée sur les circonstances :
 - Victoire assurée : 8
 - Combat équilibré : 10
 - Situation désespérée : 14

Effets du commandement réussi :

- **Marge 0-2** : maintien du moral
- **Marge 3-5** : +1 à tous les tests de combat
- **Marge 6+** : +2 combat, +1 action supplémentaire

*Exemple de leadership : Bashere observe ses cavaliers hésiter face aux gholams. Son test de **Faconde** (7) + **Grand Capitaine** (+3) + 2d6 (9) = 19 contre une Difficulté de 14. Sa Marge de 5 galvanise ses hommes : “Pour la Reine-Dragon !” Le cri de guerre se propage, donnant +1 combat à toute la cavalerie.*

Guerre de Siège

Défenses Architecturales :

- **Murs traditionnels** : +6 Protection, ralentit les assauts
- **Tours de l'Âge des Légendes** : +10 Protection, effets *ter'angreal*
- **Fortifications Ogier** : indestructibles, conçues pour l'éternité

Machines de Guerre :

- **Catapultes** : 6d6 dégâts zone, portée 300m
- **Mangonneaux** : 4d6 dégâts précis, portée 200m
- **Tours de siège** : permet l'escalade, +4 aux assauts

Innovation : Artillerie Magique :

- **Canalisateurs coordonnés** : peuvent démolir n'importe quelle fortification
- **Contre-magie** : les défenseurs ripostent par leurs propres canalisateurs
- **Wards et protections** : *ter'angreal* de défense des anciennes citadelles

Exemple de siège : Le siège de Caemlyn voit s'affronter l'artillerie traditionnelle amadicienne et les canalisateurs andorans. Quand trois Aes Sedai coordonnent leurs Tissages de Terre pour saper les murs, les assiégeants ripostent en concentrant leurs catapultes sur la Tour d'où opèrent les sœurs, forçant celles-ci à diviser leur attention entre attaque et défense.

Adversaires de l'Ombre

Les servants du Ténébreux défient les lois naturelles par leur existence même. Combattre ces créatures exige courage, tactique et souvent un peu de chance.

Trollocs - Infanterie Corrompue

Profil de combat :

- **Combat** : 5, **Athlétisme** : 6, **Dépassement** : 4
- **Protection** : 2 (cuir clouté), **Points de Vie** : 4
- **Traits** : *Force brutale* (+2 dégâts), *Peur de l'eau*, *Hiérarchie de meute*

Tactiques trolloques :

- Attaque en hordes désorganisées
- +2 combat quand ils sont 3+ contre 1
- Fuiant si leur Myrddraal est tué
- Cannibales : se nourrissent de leurs morts

*Exemple de rencontre : Six Trollocs aux museaux de sanglier chargent la patrouille shienare. Leur **Combat** de 5 + **Force brutale** (+2) + **Supériorité numérique** (+2) = 9 + 2d6. Seule la discipline militaire des Gardes-Frontière peut égaler cette sauvagerie.*

Myrddraal - Officiers des Ténèbres

Profil de combat :

- **Combat** : 8, **Tous Pouvoirs** : 3, **Maraude** : 7
- **Protection** : 3 (armure noire), **Points de Vie** : 6
- **Capacités spéciales** :
 - **Regard Paralysant** : test d'**Esprit** + **Dépassement** ≥ 12 ou paralysie 1 tour
 - **Lame Thakan'dar** : mort automatique si blessure grave
 - **Voyage par l'Ombre** : téléportation instantanée zones sombres
 - **Lien Trolloc** : commande télépathique, partage blessures

*Exemple de terreur : Le Myrddraal fixe Perrin de ses orbites vides. Test de **Dépassement** (5) + **Esprit** (4) + 2d6 = 15 vs 12. Perrin résiste à la paralysie grâce à ses yeux dorés de Frère-Loup, mais ses compagnons humains se figent de terreur, incapables de lever leurs armes.*

Draghkar - Prédateurs Aériens

Profil de combat :

- **Vol** : 8, **Combat** : 4, **Représentation** : 9
- **Protection** : 1 (peau épaisse), **Points de Vie** : 3
- **Attaques spéciales** :
 - **Chant Hypnotique** : test de **Faconde** + **Esprit** ≥ 14 ou approche volontaire
 - **Baiser de Mort** : aspire l'âme (1 Point de Vie permanent par tour)
 - **Vol Silencieux** : +4 en discrétion, attaque surprise

*Exemple de chasse : Le Draghkar survole le campement en chantant. Nynaeve échoue à son test de résistance (**Faconde** 3 + **Esprit** 6 + 2d6 = 12 vs 14) et s'avance vers la créature. Seule l'intervention de Lan, immunisé par son lien d'Aes Sedai, peut la sauver du baiser mortel.*

Tactiques de Groupe Contre l'Ombre

Formation Anti-Trolloc :

- Archers en arrière, lanciers devant
- Éliminer d'abord le Myrddraal (les Trollocs fuient)
- Feu et lumière : les créatures de l'Ombre détestent les flammes

Défense Anti-Draghkar :

- Guetteurs avec bouchons d'oreille
- Canalisateurs pour détection magique
- Combat rapproché : les Draghkar sont fragiles au sol

Blessures et Guérison

Dans un monde où la violence est omniprésente, savoir gérer les blessures peut faire la différence entre la vie et la mort. La guérison magique, bien que miraculeuse, n'est pas sans prix.

Système de Blessures

Niveaux de dégâts :

- **Éraflure** (1 dégât) : -1 à toutes les actions
- **Blessure Légère** (2 dégâts) : -2, saignement mineur
- **Blessure Grave** (3 dégâts) : -4, risque d'infection
- **Blessure Critique** (4+ dégâts) : inconscience, test de survie

Points de Vie par Constitution :

- Constitution 1-2 : 2 PV
- Constitution 3-4 : 3 PV
- Constitution 5-6 : 4 PV
- Constitution 7+ : 5 PV

Exemple de blessure : Mat reçoit un coup d'épée qui inflige 3 dégâts. Avec ses 4 Points de Vie, il tombe à 1 PV restant - blessure grave. Le malus de -4 affecte tous ses tests, et il risque l'infection sans soins.

Guérison Naturelle

Récupération par repos :

- **8 heures de repos** : récupère 1 éraflure
- **1 jour complet** : récupère 1 blessure légère
- **1 semaine de repos** : récupère 1 blessure grave
- **1 mois d'alitement** : récupère 1 blessure critique

Soins mundains :

- **Premiers secours** : test de **Rural** ou **Citadin** + **Traits médicaux**
- **Succès** : arrête les saignements, +1 récupération
- **Herbes médicinales** : bonus de +2 aux tests de soin

- **Chirurgie** : peut traiter blessures graves (+4 Difficulté)

*Exemple de soin : Nynaeve soigne la blessure de Mat avec **Rural** (8) + **Sagesse des Deux-Rivières** (+3) + 2d6 = 17. Cette réussite excellente (Marge 7) arrête l'hémorragie et réduit le temps de guérison de moitié.*

Guérison par le Pouvoir

Tissages de Guérison :

- **Guérison Mineure** (Eau 2) : soigne 1 blessure légère, coût 1 Fatigue
- **Guérison Majeure** (Eau 4) : soigne 1 blessure grave, coût 3 Fatigue
- **Guérison Totale** (Eau 6 + Esprit 3) : guérit tout, coût 6 Fatigue
- **Résurrection** (Tous 8) : ramène un mort récent, coût toute la Fatigue

Limitations importantes :

- **Épuisement du guérisseur** : risque d'effondrement
- **Choc de guérison** : le patient peut s'évanouir
- **Blessures à l'âme** : résistent à la magie (Shadar Logoth, lame Thakan'dar)
- **Guérison forcée** : possible mais dangereuse pour les deux parties

*Exemple de guérison magique : Moiraine tisse la Guérison Majeure pour sauver Lan. Son **Eau** de 7 + 2d6 = 15 vs **Difficulté** 12 réussit, guérissant instantanément la blessure grave du Garde. Mais l'effort lui coûte 3 points de Fatigue, la laissant chancelante. La magie a un prix, même pour secourir un ami.*

Blessures Spéciales

Lame Thakan'dar :

- Empoisonnement progressif incurable
- Seule la guérison magique peut ralentir les effets
- Mort inévitable sans intervention divine

Souillure de Shadar Logoth :

- Corrompt les tissages de guérison
- S'étend si traitée magiquement
- Seule la guérison naturelle fonctionne

Burn-out magique :

- Perte définitive de la capacité de canaliser
- Aucune guérison possible
- Traumatisme psychologique permanent

Troisième partie

Maîtriser la Roue

Introduction : Maîtriser dans l'Univers de Jordan

Diriger une partie dans l'univers de La Roue du Temps demande une approche spécifique. Contrairement à d'autres univers fantasy, celui de Robert Jordan repose sur des concepts uniques : le tissage du Dessin, l'influence des *ta'veren*, la corruption progressive de l'Ombre, et l'équilibre délicat entre ordre et chaos. Ce chapitre vous donne les outils pour capturer l'essence de cet univers complexe.

Principes fondamentaux : La **révélation progressive** permet à l'information de se dévoiler couche par couche. L'**équilibre cosmique** implique que chaque action a des répercussions dans Le Dessin. La **complexité morale** caractérise un univers où peu de situations sont entièrement noires ou blanches. Enfin, le **poids de l'histoire** rappelle que le passé influence constamment le présent.

L'Art du Mystère Jordanien

Robert Jordan excellait dans l'art de donner juste assez d'informations pour maintenir l'intérêt sans révéler les secrets cruciaux. Chaque révélation apporte de nouvelles questions, créant un cycle d'engagement constant.

Techniques de révélation :

1. Le Principe des Couches

Chaque élément de votre intrigue doit avoir plusieurs niveaux de compréhension. En *surface*, les personnages voient ce qui est immédiatement apparent. En *profondeur*, ils découvrent des détails en enquêtant. Enfin, la *fondation* révèle la vérité ultime qui redéfinit leur compréhension.

Exemple pratique : Un marchand propose des prix anormalement bas (surface). En enquêtant, on découvre qu'il utilise des artefacts de l'Âge des Légendes (profondeur). La véritable révélation est que ces artefacts sont maudits et corrompent lentement les acheteurs (fondation).

2. L'Information Partielle

Ne donnez jamais l'image complète d'un coup. Distribuez les indices sur plusieurs sessions, permettant aux joueurs de reconstituer progressivement le puzzle.

3. Les Fausses Pistes Authentiques

Vos fausses pistes doivent être logiques et cohérentes. Elles révèlent souvent d'autres vérités intéressantes, même si elles ne mènent pas où les joueurs l'espéraient.

Gérer les Connaissances des Joueurs

Problème courant : Les joueurs connaissent les livres et anticipent certains événements.

Solutions : Situez vos aventures dans des régions moins détaillées comme le continent seanchan ou les terres au-delà des Terres Dévastées. Concentrez-vous sur des personnages et événements locaux. Utilisez la chronologie en plaçant vos aventures avant ou après les événements canoniques. Rappelez-vous que même dans l'univers canonique, de nombreux mystères restent non résolus.

Techniques de Narration Immersive

1. Descriptions Sensorielles Spécifiques

L'univers de Jordan regorge de détails sensoriels uniques. La sensation de *saidin* et *saidar* diffère radicalement (frisson glacé contre rivière de lumière). L'odeur métallique du sang de Trolloc, le silence anormal des forêts corrompues par l'Ombre, ou la lourdeur de l'air près d'un *ter'angreal* puissant créent une atmosphère distinctive.

2. Perspectives Culturelles

Décrivez les événements selon la culture d'origine des personnages. Un Aiel verra l'honneur là où un Shienaran voit le devoir. Un Cairhienais analysera la politique là où un habitant des Deux-Rivières voit de la simplicité.

3. Temps Narratif Variable

Alternez entre séquences d'action rapides et détaillées, moments contemplatifs pour l'introspection, ellipses pour les voyages de routine, et descriptions étendues pour les lieux significatifs.

Les Ta'veren et le Dessin – Système des Attaches

Cette section utilise les règles “Attaches et Destin” d'Engrenages pour modéliser l'influence des Ta'veren

Les Ta'veren comme Attaches au Dessin

Un *ta'veren* représente un point focal où La Roue concentre ses fils. Cette nature cosmique crée un dilemme permanent entre **Attaches à la Vie d'Autrefois** et **Évolution vers la Destinée**.

Création d'un Ta'veren (Règles Optionnelles)

Coût : Trait Ta'veren (3 points d'expérience)

Attaches Obligatoires (6 points total) :

- **Vie d'Autrefois** (3 points) : Famille, foyer, rêves simples
- **Humanité** (2 points) : Compassion, relations normales
- **Innocence** (1 point) : Vision naïve du monde

Mécanique des Attaches :

- **Sacrifice d'Attache** : +X au test (= valeur de l'attache)
- **Perte d'Attache** : Progression irréversible vers la destinée
- **Attaches à 0** : Transformation en figure légendaire (fin du personnage jouable)

Manifestations du Dessin

Déclenchement : Quand un Ta'veren sacrifie une Attache

Intensité : Égale à la valeur de l'Attache sacrifiée

Intensité	Type de Manifestation	Exemples
1	Coïncidence mineure	Rencontre fortuite utile
2	Événement significatif	Découverte d'informations cruciales
3	Perturbation majeure	Convergence de plusieurs factions

Règle d'Équilibre : Chaque manifestation positive entraîne une complication équivalente

Exemples de Manifestations :

Sacrifice de "Vie d'Autrefois" (3) : Le *ta'veren* abandonne ses rêves de paix pour embrasser son destin. Résultat : Réunion miraculeuse d'alliés puissants, mais attire l'attention des Ombres sur la région.

Sacrifice d'"Innocence" (1) : Acceptation d'une vérité dure sur le monde. Résultat : Intuition juste sur un ennemi caché, mais perte de confiance des proches.

Progression et Conséquences

Évolution du Ta'veren :

Attaches Restantes	Statut	Capacités
4-6	Ta'veren Émergent	1 manifestation/session
2-3	Ta'veren Actif	1 manifestation/session + aura passive
1	Ta'veren Majeur	2 manifestations/session + influence permanente
0	Légende Vivante	Personnage devient PNJ (réussite ultime)

Aura Passive : Les compagnons bénéficient de +1 aux jets critiques

Influence Permanente : Toutes les rencontres deviennent potentiellement significatives

Règle de Récupération : Contrairement aux règles standard, les Attaches Ta'veren ne remontent PAS naturellement. Seuls des moments exceptionnels (retrouvailles, paix temporaire) peuvent restaurer 1 point.

Dilemmes et Moments Critiques

Quand Proposer le Sacrifice :

- **Moments de crise :** Quand l'échec semble inévitable
- **Choix moraux :** Sauver des innocents vs préserver son humanité
- **Révélations :** Accepter une vérité qui change tout
- **Responsabilités :** Assumer un rôle de leader malgré soi

Exemples de Dilemmes :

"Acceptes-tu de renoncer à tes rêves de retourner à Emond's Field pour sauver ces gens ?"

"Veux-tu perdre ta capacité à faire confiance aux autres pour percer à jour ce mensonge ?"

Table : Types de Sacrifices

Attache	Sacrifice Typique	Gain Narratif
Vie d'Autrefois	Accepter de ne jamais revenir	Alliance cruciale, révélation majeure
Humanité	Durcir son cœur pour agir	Pouvoir d'intimidation, efficacité brutale
Innocence	Voir la réalité en face	Compréhension des véritables enjeux

Alternatives pour Groupes Non-Ta'veren

Recommandation : La plupart des groupes ne devraient PAS inclure de Ta'veren véritables

Options Narratives :

1. Témoins du Dessin (Trait 1 point)

- **Effet :** Sensation des manifestations Ta'veren à proximité
- **Avantage :** +2 aux tests d'intuition dans des situations cosmiquement significatives
- **Limitation :** Aucun contrôle, pure observation

2. Liés à un Ta'veren (Trait 2 points)

- **Effet :** Destin entremêlé avec un Ta'veren canonique (Rand, Mat, Perrin)
- **Avantage :** 1 coïncidence mineure par session, +1 aux jets lors d'événements majeurs
- **Coût :** Complications régulières liées au Ta'veren

3. Agent du Changement (Trait 3 points)

- **Effet :** Capacité à influencer le cours des événements par l'action ordinaire
- **Avantage :** Actions héroïques ont des conséquences amplifiées
- **Philosophie :** L'héroïsme véritable ne nécessite pas de pouvoir cosmique

Utilisation Narrative : Ces alternatives permettent aux PJ de participer aux grands événements tout en préservant la rareté et l'unicité des véritables Ta'veren canoniques.

Créer l'Atmosphère Jordanienne

L'Ombre Grandissante

L'influence du Ténébreux ne se manifeste pas par des invasions d'orques, mais par une corruption subtile et progressive de la réalité elle-même. Cette approche demande finesse et patience de la part du MJ.

Progression de la corruption :

Phase 1 : Signes Subtils

- Récoltes qui pourrissent sans cause apparente
- Animaux domestiques nerveux et agressifs
- Multiplication des accidents "malchanceux"
- Disputes inexplicables entre voisins
- Sensation diffuse que "quelque chose ne va pas"

Phase 2 : Manifestations Directes

- Apparition de créatures de l'Ombre isolées
- Dysfonctionnements de *ter'angreal* et objets magiques
- Épidémies de cauchemars collectifs
- Certaines personnes développent des comportements étranges
- Les canaliseurs ressentent une "dissonance" dans Le Pouvoir

Phase 3 : Corruption Ouverte

- Attaques organisées de Trollocs et Myrddraal
- Révélation d'Amis du Ténébreux infiltrés
- Distorsions de la réalité dans certaines zones
- Manifestations directes de Réprouvés
- Panique générale et effondrement de l'ordre social

Techniques narratives pour l'Ombre :

1. La Corruption Insidieuse

Ne révélez jamais immédiatement l'origine ténébreuse des problèmes. Laissez les joueurs soupçonner progressivement la vérité. La paranoïa croissante crée une tension plus efficace que l'action directe.

2. L'Ambiguïté Morale

L'Ombre exploite les faiblesses humaines normales : cupidité, jalousie, peur, ambition. Ses agents ne sont pas des monstres évidents mais des gens ordinaires qui ont fait de mauvais choix.

3. Le Coût de la Résistance

Combattre l'Ombre exige des sacrifices. Victoires et défaites s'entremêlent. Les héros peuvent gagner une bataille mais perdre quelque chose de précieux dans le processus.

Maîtriser la Politique et les Intrigues

L'univers de Jordan regorge de complexités politiques. Chaque nation, organisation et même ville a ses propres traditions, ambitions et méthodes.

Le Grand Jeu Cairhienais

- **Principe** : Information = Pouvoir = Survie
- **Méthodes** : Espionnage, manipulation, alliances temporaires
- **Règles non-écrites** : Ne jamais révéler ses vraies intentions, toujours avoir une porte de sortie
- **Pour le MJ** : Les Cairhienais parlent par sous-entendus et métaphores

La Politesse Andorane

- **Principe** : Noblesse oblige, honneur familial
- **Méthodes** : Alliances matrimoniales, faveurs nobles, traditions ancestrales
- **Règles non-écrites** : Maintenir les apparences, respecter la hiérarchie
- **Pour le MJ** : Les conflits se cachent derrière la courtoisie

L'Oligarchie Tearienne

- **Principe** : Le pouvoir appartient aux Hauts Seigneurs par droit divin
- **Méthodes** : Contrôle économique, traditions rigides, mépris des "inférieurs"
- **Règles non-écrites** : Ne jamais remettre en question l'ordre établi
- **Pour le MJ** : Arrogance et conservatisme définissent leurs interactions

Conseils pratiques pour les intrigues :

1. Motivations Multiples

Chaque PNJ important doit avoir :

- Un objectif public (ce qu'il dit vouloir)

- Un objectif privé (ce qu'il veut vraiment)
- Un secret (ce qu'il cache)

2. Alliances Fluides

Les alliances politiques changent selon les circonstances. L'ennemi d'aujourd'hui peut devenir l'allié de demain si les intérêts convergent.

3. Information Imparfaite

Personne ne connaît toute la vérité. Les personnages agissent sur des informations partielles, souvent contradictoires.

Respecter les Cultures Distinctes

Chaque peuple de l'univers Jordan a sa logique interne cohérente. Respecter ces différences enrichit immensément l'immersion.

Les Aiels et le Ji'e'toh

- **Code d'honneur complexe** : Certains actes créent du *toh* (obligation/dette)
- **Attitude face à la mort** : Mourir avec honneur vaut mieux que vivre dans la honte
- **Relation à l'eau** : Précieuse au-delà de toute richesse
- **Pour le MJ** : Leurs réactions semblent parfois incompréhensibles aux "habitants des maisons"

Les Enfants de la Lumière

- **Fanatisme religieux** : Convaincus de servir La Lumière
- **Méfiance du Pouvoir** : Considèrent la magie comme potentiellement corrompue
- **Hiérarchie militaire** : Discipline et obéissance absolues
- **Pour le MJ** : Peuvent être antagonistes sans être maléfiques

Les Seanchans

- **Ordre impérial** : Chacun a sa place dans la hiérarchie
- **Pragmatisme** : Adoptent ce qui fonctionne, peu importe l'origine
- **Esclavage institutionnalisé** : Partie intégrante de leur société
- **Pour le MJ** : Leurs concepts de liberté et d'honneur diffèrent radicalement

Table : Réactions Culturelles Typiques

Situation	Aiel	Enfant de la Lumière	Seanchan	Cairhienais
Mentir	Honte profonde	Péché grave	Pragmatisme	Outil normal
Magie	Respect/crainte	Suspicion	Outil utile	Curiosité
Autorité	Respect mérité	Obéissance	Soumission	Manipulation
Étranger	Hospitalité/méfiance	Conversion	Évaluation	Opportunité

Gérer le Pouvoir Unique

Équilibrer la Puissance Magique

Le Pouvoir Unique peut potentiellement résoudre de nombreux problèmes, créant un défi d'équilibrage pour le MJ. L'objectif n'est pas d'empêcher son usage, mais de créer des limitations narrativement satisfaisantes.

Limitations naturelles :

1. Fatigue et Épuisement

- Chaque tissage demande un effort physique et mental
- L'usage prolongé entraîne fatigue, maux de tête, nausées
- Forcer au-delà de ses limites risque l'épuisement total
- *Règle pratique* : Après 3-4 tissages significatifs, imposer des malus croissants

2. Concentration et Interruption

- Tisser demande une concentration totale
- Combat, bruit, émotions fortes peuvent briser la concentration
- Certains environnements (zones corrompues, proximité de *ter'angreal*) perturbent la canalisation
- *Règle pratique* : Tests de concentration (Mental + Thaumatologie) en situation de stress

3. Détection et Conséquences

- D'autres canalisateurs peuvent détecter l'usage du Pouvoir
- Certains *ter'angreal* réagissent à la proximité de tissages
- L'usage répétitif laisse des "traces" énergétiques
- *Règle pratique* : Plus le tissage est puissant, plus il est détectable

Limitations sociales et culturelles :

1. Peur et Superstition

- La plupart des gens craignent ou respectent excessivement les canalisateurs
- Dans certaines régions (Amadicia), la magie est activement persécutée
- Même les sympathisants peuvent devenir méfiants après une démonstration de pouvoir
- *Conseil MJ* : Variez les réactions selon les cultures et l'éducation des PNJ

2. Responsabilité et Attentes

- Les gens attendent des canalisateurs qu'ils résolvent tous les problèmes
- Refuser d'aider peut créer du ressentiment
- Les succès attirent toujours plus de demandes d'aide
- *Conseil MJ* : Créez des dilemmes moraux autour de l'usage du Pouvoir

Mystères et Merveilles de l'Âge des Légendes

Préservez le sens du mystère autour des artefacts anciens. L'Âge des Légendes représente un pic technologique et magique que l'ère actuelle ne peut plus comprendre.

Principes pour les Ter'angreal :

1. Fonctionnement Opaque

- Personne ne sait exactement comment ils fonctionnent
- Leur activation peut être imprévisible
- Certains ont des effets secondaires inattendus
- Des siècles d'inutilisation peuvent les avoir altérés

2. Puissance et Danger

- Les *ter'angreal* puissants sont proportionnellement dangereux
- Ils peuvent se briser si mal utilisés
- Certains sont "liés" à des utilisateurs spécifiques
- Leur destruction peut avoir des conséquences catastrophiques

3. Rareté et Valeur

- Chaque *ter'angreal* est unique
- Leur possession crée immédiatement des conflits
- Différentes factions peuvent les revendiquer
- Leur étude révèle parfois d'autres mystères

Table : Effets Secondaires de Ter'angreal (d6)

1. **Drain énergétique** : Épuise l'utilisateur plus rapidement
2. **Résonance émotionnelle** : Amplifie les émotions de l'utilisateur
3. **Attraction magique** : Attire d'autres objets magiques ou créatures
4. **Instabilité temporelle** : Fonctionne de manière intermittente
5. **Écho psychique** : L'utilisateur ressent des souvenirs de précédents propriétaires
6. **Signature énergétique** : Marque l'utilisateur, le rendant détectable

Créer des Défis Appropriés pour les Canalisateurs

1. Problèmes Sociaux

- Négociations diplomatiques où la magie serait mal vue
- Situations nécessitant subtilité et discrétion
- Conflits moraux sur l'usage approprié du Pouvoir

2. Défis Techniques

- Puzzles nécessitant finesse plutôt que puissance brute
- Tissages complexes demandant précision et patience
- Situations où la magie aggrave le problème

3. Opposants Préparés

- Ennemis possédant des *ter'angreal* de protection
- Environnements où la canalisation est impossible
- Adversaires qui connaissent les faiblesses spécifiques du canalisateur

Conseils Pratiques de Maîtrise

Préparation de Session

Méthode des “Trois Couches” :

1. Couche Fixe (30% de préparation)

- Événements qui doivent absolument se produire
- PNJ essentiels avec motivations claires
- Informations cruciales pour l'intrigue principale

2. Couche Flexible (50% de préparation)

- Événements possibles selon les actions des joueurs
- PNJ secondaires adaptables
- Intrigues parallèles modulables

3. Couche Improvisée (20% de préparation)

- Tables de génération pour l'imprévu
- Banque de noms et personnalités de PNJ
- Éléments de décor réutilisables

Outils pratiques :

- **Tableau de bord** : Relations entre PNJ, chronologie des événements
- **Aide-mémoire culturel** : Réactions typiques par peuple/organisation
- **Réserve de mystères** : Énigmes et révélations pour alimenter l'intrigue

Gestion du Groupe et des Personnages

Donner des Moments de Gloire à Chacun :

- **Spécialistes du combat** : Confrontations tactiques, duels d'honneur
- **Négociateurs** : Intrigues politiques, diplomatie inter-culturelle
- **Érudits** : Mystères historiques, déchiffrement d'artefacts
- **Canalisateurs** : Défis magiques, situations nécessitant Le Pouvoir
- **Discrets** : Espionnage, infiltration, information

Équilibrer les Temps de Parole :

- Alternez entre scènes de groupe et interactions individuelles
- Créez des liens spécifiques entre PNJ et chaque personnage
- Utilisez les backgrounds pour personnaliser les rencontres
- Encouragez les initiatives créatives

Rythme et Tension Narrative

Structure en Trois Actes adaptée à Jordan :

Acte I : Mystère et Mise en Place (25%)

- Introduction de l'intrigue principale
- Présentation des enjeux et mystères
- Établissement de l'atmosphère
- Premières complications

Acte II : Révélations et Complications (50%)

- Développement des intrigues secondaires
- Révélations partielles qui compliquent la situation
- Montée en puissance des antagonistes
- Moments de doute et de questionnement

Acte III : Confrontation et Résolution (25%)

- Révélation majeure qui change la perspective
- Confrontation avec l'antagoniste principal
- Résolution de l'intrigue avec nouvelles questions
- Préparation de la suite

Gestion des Révélations :

- **Règle du 1/3** : Révélez 1/3 du mystère, gardez 1/3 pour plus tard, inventez 1/3 de nouvelles questions
- **Confirmations et Infirmités** : Alternez entre confirmations des soupçons des joueurs et surprises totales
- **Révélation en Cascade** : Une découverte entraîne d'autres, créant un effet domino

Adapter aux Connaissances des Joueurs

Pour les Joueurs Novices :

- Intégrez naturellement les explications dans la narration
- Utilisez les PNJ pour exposer les règles culturelles
- N'hésitez pas à faire des pauses explicatives
- Centrez sur l'émotion et l'action plutôt que la complexité

Pour les Joueurs Experts :

- Explorez les zones grises et mystérieuses de l'univers
- Créez des situations qui défient leurs attentes
- Récompensez leurs connaissances par des détails supplémentaires
- Utilisez leurs théories pour enrichir vos intrigues

Erreurs Communes à Éviter

1. Surinformation

- Ne donnez pas trop d'informations d'un coup
- Laissez les joueurs digérer et spéculer
- Le mystère maintient l'intérêt

2. Pouvoir Déséquilibré

- N'autorisez pas les canalisateurs à résoudre tous les problèmes par la magie
- Créez des défis où d'autres compétences sont nécessaires
- Rappelez les conséquences sociales de l'usage du Pouvoir

3. Ignorance des Cultures

- Chaque peuple a ses propres logiques et traditions
- Les réactions “modernes” ne s'appliquent pas
- Respectez les différences sans les caricaturer

4. Oubli du Dessin

- L'univers Jordan implique que tout est connecté
- Les coïncidences font partie de la réalité
- Mais elles doivent servir l'histoire, pas la faciliter

Créer des Antagonistes Mémorables

Hierarchie de l'Ombre

L'Ombre dispose d'une hiérarchie complexe d'agents, chacun avec ses forces et faiblesses spécifiques.

Les Réprouvés

- **Rôle narratif** : Antagonistes principaux de campagne
- **Forces** : Pouvoirs immenses, intelligence supérieure, immortalité relative
- **Faiblesses** : Arrogance, rivalités internes, obsessions personnelles
- **Usage MJ** : Menaces à long terme, manipulateurs invisibles, rarement confrontation directe

Les Myrddraal

- **Rôle narratif** : Lieutenants terrifiants, commandants tactiques
- **Forces** : Immunité aux armes normales, pouvoir de terreur, téléportation
- **Faiblesses** : Vulnérabilité au *thakan'dar*, individualisme
- **Usage MJ** : Boss de fin d'aventure, menace constante, enquêteurs pour l'Ombre

Les Amis du Ténébreux

- **Rôle narratif** : Infiltrateurs, subversifs, faces humaines de l'Ombre
- **Forces** : Position sociale, accès à l'information, apparence normale
- **Faiblesses** : Mortalité, cupidité, peur de la découverte
- **Usage MJ** : Antagonistes récurrents, fausses pistes, révélations chocs

Antagonistes Humains Complexes

Le Noble Ambitieux

Exemple : **Lord Carlen de Tear**

- **Motivation** : Préserver le pouvoir de sa Maison contre les changements
- **Méthodes** : Manipulation politique, alliances temporaires, chantage
- **Rédemption possible** : Si ses intérêts convergent avec ceux des héros
- **Conflit avec les PJ** : Ils représentent le changement qu'il craint

La Canalisatrice Égarée

Exemple : **Moira**, ancienne Aes Sedai exilée

- **Motivation** : Prouver que la Tour a eu tort de la rejeter
- **Méthodes** : Recherches interdites, alliances dangereuses, expérimentations
- **Rédemption possible** : Si elle comprend les dangers de ses actions
- **Conflit avec les PJ** : Ses méthodes mettent innocents en danger

Le Fanatique Religieux

Exemple : **Commandeur Aldric des Enfants de la Lumière**

- **Motivation** : Purifier le monde de toute corruption
- **Méthodes** : Inquisition, violence “justifiée”, purges préventives
- **Rédemption possible** : Si sa foi trouve un objet plus noble
- **Conflit avec les PJ** : Il les voit comme potentiellement corrompus

Créer des Conflits Moralement Ambigus

Principes pour les antagonistes complexes :

1. Motivations Compréhensibles

Chaque antagoniste doit avoir des raisons logiques pour ses actions, même si ses méthodes sont condamnables.

2. Conséquences Involontaires

Les “méchants” ne cherchent pas forcément à faire le mal – ils poursuivent leurs objectifs sans considérer les dommages collatéraux.

3. Points de Contact

Créez des situations où héros et antagonistes doivent coopérer face à une menace commune.

Table : Motivations d'Antagonistes (d6)

1. **Protection** : Défendre quelque chose de précieux, quitte à sacrifier d'autres
2. **Justice** : Corriger un tort perçu, même par des moyens extrêmes
3. **Survie** : Préserver sa vie/position contre des menaces réelles ou imaginées
4. **Amour** : Sauver ou venger un être cher, sans considération pour autrui
5. **Devoir** : Servir loyalement une cause, même si elle s'égare
6. **Connaissance** : Découvrir la vérité, quel qu'en soit le prix

Intégrer l'Histoire Mondiale

Événements Parallèles et Chronologie

L'univers de La Roue du Temps possède une histoire riche qui continue même quand les joueurs ne sont pas impliqués. Intégrer cette continuité renforce l'immersion.

Méthodes d'intégration :

1. Nouvelles Lointaines

- Rumeurs de troubles dans d'autres nations
- Marchands rapportant des événements étranges
- Missives officielles retardées
- Messages de corbeaux fragmentaires

2. Conséquences Indirectes

- Prix qui fluctuent selon les conflits distants
- Réfugiés fuyant des troubles ailleurs
- Patrouilles militaires renforcées
- Changements dans les routes commerciales

3. Chronologie Personnelle

Tenez un calendrier des événements majeurs et notez comment ils peuvent affecter vos aventures. Des hivers particulièrement rudes entraînent famines et migrations. Les successions royales créent une instabilité politique. Les découvertes d'artefacts suscitent l'intérêt accru des différentes factions.

Utiliser les Figures Canoniques

Règles d'usage :

1. Parcimonie et Respect

- Apparitions brèves et significatives
- Respectez leur personnalité établie
- Ne les faites jamais paraître faibles ou incompetents
- Évitez qu'ils résolvent les problèmes des joueurs

2. Rôles Appropriés

- **Informatifs** : Fournir des conseils ou informations
- **Catalyseurs** : Déclencher des événements
- **Validation** : Reconnaître les accomplissements des joueurs
- **Obstacles** : Créer des complications par leurs propres agenda

3. Alternatives Locales

Plutôt que d'utiliser Mat Cauthon, créez un joueur local expert en tactique. Plutôt que Thom Merrill, inventez un ménestrel régional avec ses propres secrets.

Conséquences à Long Terme

Système de Réputation Évolutive :

Suivez l'évolution de la réputation des personnages dans différentes sphères :

- **Politique** : Influence auprès des nobles et dirigeants
- **Militaire** : Respect des soldats et gardes
- **Religieuse** : Position vis-à-vis des organisations spirituelles
- **Populaire** : Affection du peuple commun
- **Occulte** : Notoriété parmi les canalisateurs et érudits

Impact des Actions :

Sauver un village apporte +2 en réputation populaire locale. Défier un noble publiquement fait perdre 1 point de réputation politique régionale. Révéler des Amis du Ténébreux donne +1 en réputation occulte, mais attire également l'attention de l'Ombre. Utiliser Le Pouvoir ouvertement provoque des réactions variables selon la région considérée.

Choisir son Époque de Jeu

L'une des décisions les plus importantes pour une campagne La Roue du Temps concerne l'époque où situer vos aventures. Ce choix détermine l'atmosphère, les enjeux disponibles, et surtout la relation avec les événements canoniques.

Options chronologiques principales :

1. Avant L'Œil du Monde (Recommandé pour débutants)

Chronologie : 1-50 ans avant les événements principaux

Avantages :

- Liberté narrative totale
- Aucun conflit avec les personnages canoniques
- Possibilité de créer vos propres *ta'veren* sans contradiction
- L'Ombre est active mais moins organisée
- Permet d'établir les précédents des événements futurs

Inconvénients :

- Certains éléments iconiques moins présents (Seanchans, Asha'man)
- Moins de matériel canonique directement utilisable

Exemples d'intrigues :

- Premières infiltrations d'Amis du Ténébreux
- Découverte d'anciens *ter'angreal*
- Conflits politiques précédant la Guerre du Dernier Dragon
- Établissement des réputations de figures légendaires

2. En Parallèle aux Événements Canoniques

Chronologie : Pendant la série principale, dans d'autres régions

Avantages :

- Atmosphère authentique de "fin des temps"
- Événements canoniques influencent vos aventures

- Références croisées possibles avec les livres
- Tension maximale liée à l'approche du Tarmon Gai'don

Inconvénients :

- Cohérence stricte requise avec la chronologie établie
- Risque de conflit avec les événements canoniques
- PJ forcément secondaires par rapport aux héros principaux

Exemples d'intrigues :

- Conséquences locales des actions de Rand al'Thor
- Missions parallèles pendant que l'attention se porte ailleurs
- Révélations sur des mystères laissés ouverts par Jordan

3. Après la Dernière Bataille (Pour groupes expérimentés)

Chronologie : Ère de reconstruction post-Tarmon Gai'don

Avantages :

- Monde complètement transformé à explorer
- Nouvelles possibilités avec *saidin* purifié
- Reconstruction politique et sociale
- Mystères de l'Âge des Légendes potentiellement accessibles

Inconvénients :

- Beaucoup d'extrapolation nécessaire
- Équilibre des pouvoirs complètement modifié
- Moins de matériel source disponible

4. Époques Historiques Lointaines

Chronologie : Âge des Légendes, Guerre du Pouvoir, ou Guerres Trolloques

Avantages :

- Liberté créative maximale
- Exploration d'époques mythiques
- Technologie et magie à leur apogée (Âge des Légendes)
- Possibilité de jouer les origines des légendes

Inconvénients :

- Très peu de matériel canonique détaillé
- Équilibre de jeu complètement différent
- Demande expertise approfondie de l'univers

Conseils pour chaque époque :

Pour l'Époque Pré-Canonique :

- Créez des événements qui expliquent l'état du monde dans les livres
- Établissez les conflits et alliances que Jordan mentionne
- Vos héros peuvent devenir les légendes évoquées plus tard

Pour l'Époque Parallèle :

- Suivez méticuleusement la chronologie des livres

- Créez des “blancs” narratifs que vous pouvez remplir
- Montrez les répercussions locales des grands événements

Pour l'Époque Post-Canonique :

- Extrapolez logiquement les conséquences des événements
- Réinventez l'équilibre des pouvoirs mondiaux
- Explorez les mystères non résolus par la série

Table : Choix d'Époque selon le Type de Campagne

Type de Campagne	Époque Recommandée	Raison
Débutants WoT	Pré-canonique	Liberté narrative
Experts des livres	Parallèle	Immersion maximale
Exploration libre	Post-canonique	Nouveaux territoires
Mystères anciens	Âges passés	Origines légendaires
Politique complexe	Parallèle	Tous les éléments présents
Magie expérimentale	Post-canonique	Nouvelles possibilités

Conclusion : L'Art de Maîtriser La Roue

Diriger une campagne dans l'univers de La Roue du Temps est un art délicat qui demande d'équilibrer révélation et mystère, pouvoir et limitation, action et introspection. L'objectif n'est pas de reproduire parfaitement l'œuvre de Robert Jordan, mais de capturer son esprit : l'impression d'un monde vaste et ancien, où chaque action a des répercussions, où le passé influence le présent, et où l'espoir persiste malgré l'obscurité grandissante.

Rappels essentiels :

- **La révélation progressive** maintient l'engagement
- **Les coïncidences *ta'veren*** servent l'histoire, pas les joueurs
- **Chaque culture** a sa logique interne cohérente
- **Le Pouvoir Unique** est un outil narratif, pas une solution automatique
- **L'Ombre** corrompt subtilement avant d'attaquer ouvertement
- **Les antagonistes** ont leurs propres motivations compréhensibles

En suivant ces principes tout en gardant votre créativité personnelle, vous créerez des aventures dignes de l'univers de La Roue du Temps, où vos joueurs vivront leurs propres légendes dans le tissage éternel du Dessin.

CRÉER DES AVENTURES ÉPIQUES

“L”

— a

Roue tisse comme La Roue veut. Vous ne pouvez pas changer le Dessin, pas plus que vous ne pouvez arrêter La Roue qui tourne. Mais vous pouvez choisir de suivre les fils ou de les rompre.

— *Moiraine Damodred*

L'Art de l'Intrigue dans La Roue

Créer une aventure dans l'univers de La Roue du Temps exige plus qu'une simple succession d'événements. Chaque histoire doit s'enraciner dans le Dessin, cette trame complexe où se mêlent destinées individuelles et forces cosmiques. Le MJ devient un tisserand narratif, entremêlant les fils du hasard et de la nécessité.

La première règle consiste à ancrer chaque intrigue dans l'histoire millénaire de ce monde. Les événements d'aujourd'hui résonnent avec ceux du Flétrissement du Monde. Les ruines de l'Âge des Légendes murmurent leurs secrets aux explorateurs audacieux. Chaque *ter'angreal* découvert porte l'empreinte d'une civilisation disparue.

La Structure en Trois Actes

Toute aventure épique suit une architecture narrative éprouvée. Le premier acte plante les graines du mystère. Les personnages découvrent un élément perturbateur : un message crypté, un *ter'angreal* défaillant, des rumeurs troublantes. Cette phase d'exposition doit éviter l'écueil de l'information gratuite.

Le deuxième acte développe les complications. Les fils du Dessin se resserrent autour des héros. Les forces antagonistes révèlent leur véritable nature. Les enjeux s'élèvent progressivement, passant du personnel au régional, puis au continental. Cette montée en puissance respecte la logique interne de l'univers.

Le troisième acte apporte la résolution. Les choix des personnages influencent le cours des événements. Leurs actions résonnent au-delà de l'aventure immédiate. Les conséquences se propagent dans le Dessin, préparant les intrigues futures.

Les Moteurs Narratifs Classiques

Certains thèmes récurrents alimentent naturellement les aventures dans cet univers. La quête de savoir perdu motive de nombreuses expéditions. Les bibliothèques oubliées, les *ter'angreal* énigmatiques, les manuscrits de l'Âge des Légendes offrent des objectifs tangibles aux personnages érudits.

La poursuite du pouvoir génère des conflits durables. Les intrigues de cour, les alliances secrètes, les trahisons calculées tissent une toile complexe d'enjeux politiques. Chaque nation abrite ses propres tensions, chaque organisation cultive ses rivalités internes.

La lutte contre les Ténèbres fournit un antagonisme cosmique. Les Amis des Ténèbres infiltrent toutes les couches de la société. Leurs plans s'étendent sur des décennies, leurs motivations dépassent la simple malveillance. Ils incarnent une menace existentielle pour la réalité elle-même.

La Révélation Progressive

L'information se distille goutte à goutte dans une aventure bien construite. Les personnages ne découvrent jamais toute la vérité d'un coup. Chaque indice révélé soulève de nouvelles questions. Cette progression maintient la tension narrative et l'engagement des joueurs.

Les secrets personnels des protagonistes s'entrecroisent avec l'intrigue principale. Un Aes Sedai cache ses véritables motifs. Un noble dissimule des dettes

d'honneur anciennes. Ces révélations intimes enrichissent la caractérisation tout en alimentant les rebondissements.

L'identité des véritables antagonistes reste voilée jusqu'aux moments cruciaux. Le marchand respectable finance les bandits. L'Aes Sedai bienveillante sert les intérêts de sa propre Ajah. Ces retournements reflètent la complexité morale de l'univers.

Intégration des Forces Cosmiques

Les *ta'veren* influencent le cours des événements de manière subtile mais mesurable. Leurs actions génèrent des coïncidences troublantes, des rencontres improbables, des retournements inattendus. Le MJ exploite ces manifestations pour enrichir la narration sans forcer les événements.

Le Pouvoir Unique imprègne l'aventure sans la dominer. Les canalisateurs affrontent des défis spécifiques : résistance à la Souillure, épuisement du tissage, conséquences imprévisibles des *angreal*. Ces contraintes équilibrent leur puissance considérable.

La Roue elle-même participe à l'intrigue. Les échos du passé résonnent dans le présent. Les prophéties se réalisent de manière inattendue. Le Dessin guide les événements vers leur résolution inéluctable, tout en préservant le libre arbitre des personnages.

Types d'Aventures Caractéristiques

L'Expédition Archéologique conduit les héros dans les ruines de l'Âge des Légendes. Ils affrontent les gardiens automatiques, déchiffrent les technologies perdues, récupèrent des artefacts puissants. Ces aventures mélangent exploration, énigmes et dangers technologiques.

L'Intrigue Politique plonge les personnages dans les cours royales et les conseils secrets. Ils naviguent entre alliances fragiles, découvrent des complots, influencent les décisions de pouvoir. Ces aventures privilégient la diplomatie, l'espionnage et la manipulation.

La Chasse aux Ténèbres oppose les héros aux serviteurs du Ténébreux. Ils traquent les Amis des Ténèbres, déjouent leurs rituels, protègent les innocents de leur influence. Ces aventures alternent investigation secrète et confrontations directes.

Le Voyage Initiatique transforme les personnages à travers les épreuves. Ils découvrent leurs véritables capacités, assument leurs responsabilités, acceptent leur destin. Ces aventures explorent la croissance personnelle et l'évolution des relations.

La Gestion du Temps et de l'Espace

Les aventures épiques s'étendent sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois de temps narratif. Cette durée permet l'approfondissement des personnages et la maturation des intrigues. Les voyages entre régions rythment naturellement la progression narrative.

Chaque lieu visité possède sa propre identité culturelle. Tear n'est pas Cairhien, Tar Valon diffère d'Illian. Les personnages s'adaptent aux codes locaux, apprennent les subtilités régionales, tissent des relations spécifiques à chaque environnement.

Les saisons influencent le déroulement des événements. L'hiver limite les déplacements et concentre les populations. Le printemps favorise les campagnes militaires et les explorations. Ces cycles naturels structurent le calendrier aventurier.

Équilibrer Mystère et Révélation

Certaines vérités demeurent cachées jusqu'à la fin de l'aventure. D'autres se dévoilent progressivement, enrichissant la compréhension des joueurs. Cette alternance maintient l'intérêt sans frustrer la curiosité légitime des participants.

Les fausses pistes orientent temporairement l'enquête vers de mauvaises directions. Elles révèlent d'autres aspects de l'univers, développent des personnages secondaires, créent des rebondissements inattendus. Bien dosées, elles enrichissent l'expérience sans l'alourdir.

Les révélations majeures s'accompagnent de conséquences immédiates. Découvrir l'identité d'un Ami des Ténèbres déclenche sa fuite ou son attaque. Localiser un *ter'angreal* puissant attire l'attention d'autres chercheurs. Chaque information obtenue modifie la situation des personnages.

Créer des Antagonistes Mémorables

Les meilleurs ennemis possèdent des motivations compréhensibles, même détestables. Le noble corrompu protège ses privilèges ancestraux. L'Aes Sedai renégate cherche à libérer son Lige. Ces ressorts psychologiques humanisent les antagonistes sans les excuser.

Leurs méthodes reflètent leur personnalité et leurs ressources. Un marchand utilise la corruption et le chantage. Un seigneur s'appuie sur la force militaire et l'intimidation. Cette cohérence renforce la crédibilité des oppositions rencontrées.

Leurs défaites génèrent des conséquences durables. Un réseau d'espionnage démantelé laisse un vide de pouvoir. Un rituel des Ténèbres interrompu libère des énergies incontrôlées. Ces répercussions nourrissent les aventures suivantes.

L'Art du Climax

Le point culminant de l'aventure concentre tous les enjeux développés précédemment. Les personnages affrontent leurs défis personnels tout en résolvant la crise collective. Cette convergence narrative exige une préparation minutieuse et un timing précis.

Les choix des joueurs déterminent la forme que prend cette résolution. Leurs décisions passées influencent les options disponibles. Leurs alliances nouées conditionnent les soutiens obtenus. Cette personnalisation renforce l'impact émotionnel du dénouement.

Les conséquences s'étendent au-delà de l'aventure immédiate. Les relations entre personnages évoluent. Le monde change légèrement sous l'influence de leurs actions. Ces répercussions préparent le terrain pour les histoires futures.

“L”

— e

Dessin accepte tous les fils, même ceux qui semblent ne pas avoir leur place.
Au final, tous servent le Plan de La Roue.

— *Thom Merrill*

Quatrième partie

Créatures et Mystères

CHAPITRE 1

BESTIAIRE

RÈGLES DES CRÉATURES ET PERSONNAGES

Ce chapitre présente les adversaires et alliés que les personnages peuvent rencontrer dans l'univers de La Roue du Temps. Chaque entrée utilise le système Engrenages adapté pour faciliter leur utilisation en jeu.

Format des Profils

Stats : Indique les modificateurs Engrenages selon le format standard des PNJ

- **Physique, Mental, Social** : Modificateurs de base pour les tests d'opposition
- **Magie** : Modificateur pour les utilisateurs du Pouvoir Unique (le cas échéant)
- **Jauges** : Points de résistance de la créature (base 5 pour figurants, jusqu'à 25 pour les légendes)

Capacités Spéciales

Les capacités spéciales remplacent les statistiques complexes par des **effets narratifs clairs**. Elles fonctionnent selon ces principes :

Effets Automatiques : Certaines capacités s'appliquent sans test (Vol, Vision nocturne)

Tests de Résistance : D'autres nécessitent un test du PJ pour résister

- **Format** : Compétence + Attribut + 2d6 \geq *Seuil*
- **Exemple** : "Test **Faconde + Esprit** \geq 12 ou *approche volontaire*"

Modificateurs Situationnels : Bonus/malus appliqués selon les circonstances

- **+X aux attaques** : Avantage tactique de la créature
- **-X aux tests** : Pénalité imposée aux adversaires

Faiblesses

Chaque créature possède des **faiblesses exploitables** qui permettent aux PJ d'élaborer des stratégies :

Vulnérabilités : Sensibilités à certains éléments ou situations

Limitations : Contraintes comportementales ou physiques

Conditions : Circonstances qui neutralisent leurs avantages

Ces faiblesses ne sont jamais arbitraires mais découlent logiquement de la nature de chaque être, offrant aux joueurs astucieux des moyens de surmonter des défis apparemment insurmontables.

LES SERVITEURS DES TÉNÈBRES

Ce monde abrite des créatures qui défient l'ordre naturel. Nées dans les laboratoires maudits de l'Âge des Légendes ou surgies des cauchemars du Ténébreux, elles hantent les lieux abandonnés et traquent les vivants. Leur simple existence constitue une offense à la Création.

Ces entités ne suivent pas les lois biologiques ordinaires. Certaines se nourrissent de peur ou de douleur. D'autres existent partiellement hors de la réalité. Toutes portent en elles une part de la corruption qui ronge le monde depuis le Flétrissement.

Créatures des Fléaux

Les Trollocs représentent la soldatesque de base des armées des Ténèbres. Ces hybrides grotesques mélangent traits humains et caractéristiques animales selon des combinaisons qui défient la nature. Leur chair putride exhale une puanteur reconnaissable à des lieues.

Stats : Physique +4, Mental -2, Social -4, Jauges : 8

Capacités spéciales :

- **Vision nocturne** : Aucun malus dans l'obscurité
- **Résistance** : Ignore les blessures légères (Marge 1-2)
- **Peur animale** : Les animaux fuient automatiquement

Faiblesses :

- **Symboles religieux** : -2 à tous les tests en présence
- **Lâcheté** : Fuit si réduit à 3 Jauges ou moins

Leurs clans portent des noms d'animaux corrompus : *Dhai'mon*, *Ahf'frait*, *Ghar'ghael*. Chaque tribu développe des spécialisations martiales distinctes. Les *Dhai'mon* excellent au corps à corps, les *Kno'mon* manient des arcs primitifs mais efficaces.

Les Myrddraal commandent les hordes trolloques avec une intelligence froide et calculatrice. Ces descendants dégénérés des humains ont perdu leurs yeux sans diminuer leur perception. Leur regard vide glace le sang des plus braves guerriers.

Stats : Physique +2, Mental +2, Social -2, Jauges : 10

Capacités spéciales :

- **Perception paranormale** : Détecte les êtres vivants sans les voir
- **Déplacement d'ombre** : Téléportation instantanée entre zones sombres
- **Regard paralysant** : Test **Dépassement + Esprit** ≥ 14 ou *paralyse 1 tour*
- **Lien Trolloc** : **Commande télépathique, les Trollocs meurent avec lui**

Faiblesses :

- **Sensibilité au Pouvoir** : Double dégâts des tissages offensifs
- **Lames de Pouvoir** : Vulnérabilité aux armes forgées magiquement

Leurs lames noires distillent un poison mortel qui résiste aux soins ordinaires. Seul le Pouvoir Unique peut neutraliser cette corruption métaphysique. Leur mort provoque la mort instantanée de tous les *Trollocs* sous leur commandement direct.

Les Draghkar chassent dans les airs avec une grâce mortelle. Ces prédateurs ailés utilisent leur chant hypnotique pour attirer leurs proies avant de drainer leur essence vitale. Leur beauté trompeuse dissimule une nature fondamentalement maléfique.

Stats : Physique +1, Mental +1, Social +3, Jauges : 5

Capacités spéciales :

- **Vol** : Déplacement aérien, +2 aux attaques depuis les airs
- **Chant hypnotique** : Test **Faconde + Esprit** ≥ 12 ou *approche volontaire*
- **Baiser de mort** : **Contact = 1 point de Jauge permanent perdu/tour**
- **Beauté surnaturelle** : **Déjà incluse dans Social +3**

Faiblesses :

- **Attaques sonores** : -4 à tous les tests sous cacophonie
- **Fragilité au sol** : -2 Combat si les ailes sont blessées

Constructs de l'Âge des Légendes

Les Gholams incarnent la perfection artificielle au service de la destruction. Ces assassins créés par les généticiens de l'Âge des Légendes peuvent adopter n'importe quelle forme humaine. Leur chair synthétique résiste à toutes les agressions connues.

Caractéristiques Engrenages : Physique +3, Mental +2, Social +1

Capacités spéciales : Métamorphose, immunité au Pouvoir Unique, régénération, force surhumaine

Faiblesse : Vulnérabilité au *foxhead medallion*, compulsions de création

Leur programmation originelle les lie à des objectifs spécifiques. Certains traquent les canalisateurs, d'autres protègent des sites secrets. Cette contrainte comportementale peut être exploitée par des adversaires astucieux.

Les Jumara gardent les installations critiques depuis des millénaires. Ces créatures blindées combinent intelligence artificielle et prédation biologique. Leurs capteurs détectent les intrusions à travers plusieurs dimensions.

Caractéristiques Engrenages : Physique +4, Mental +1, Social -2

Capacités spéciales : Blindage énergétique, détection multidimensionnelle, armes intégrées, entretien automatique

Faiblesse : Protocoles de sécurité rigides, vulnérabilité aux impulsions électromagnétiques

Entités Interdimensionnelles

Les Habitants du Vide existent partiellement hors de la réalité normale. Ces prédateurs chassent à travers les dimensions, attirés par l'usage intensif du Pouvoir Unique. Leur forme véritable défie la perception humaine.

Caractéristiques Engrenages : Variable selon la manifestation

Capacités spéciales : Déplacement interdimensionnel, intangibilité partielle, drain énergétique, résistance magique

Faiblesse : Instabilité dimensionnelle, vulnérabilité aux *ter'angreal* spécialisés

Les Spectres du Blight hantent les territoires corrompus par les Ténèbres. Ces revenants gardent une conscience fragmentaire de leur existence passée. Leur présence refroidit l'air et fane la végétation.

Caractéristiques Engrenages : Physique +1, Mental -1, Social -3

Capacités spéciales : Intangibilité, drain de chaleur, terreur surnaturelle, résistance aux armes ordinaires

Faiblesse : Vulnérabilité à la lumière pure, attachement aux lieux de mort

Créatures Corrompues

Les Vers Gris infestent les cadavres laissés dans les zones de corruption. Ces parasites nécrophages transforment leurs hôtes en marionnettes putrides. Leur prolifération menace l'équilibre écologique des régions touchées.

Caractéristiques Engrenages : Physique +2, Mental -3, Social -4

Capacités spéciales : Animation des morts, prolifération parasitaire, résistance à la putréfaction, immunité à la douleur

Faiblesse : Vulnérabilité au feu, dépendance aux corps hôtes

Les Chiens de l'Ombre traquent leurs proies à travers les distances et les dimensions. Ces prédateurs surnaturels obéissent aux sorciers des Ténèbres les plus puissants. Leur loyauté absolue en fait des adversaires impitoyables.

Caractéristiques Engrenages : Physique +3, Mental +1, Social -2

Capacités spéciales : Pistage interdimensionnel, vitesse surnaturelle, morsure empoisonnée, pack instinct

Faiblesse : Dépendance au maître, vulnérabilité aux barrières spirituelles

Survivants de l'Âge des Légendes

Les Aelfinn et Eelfinn habitent leurs domaines respectifs au-delà des portes-pierres. Ces êtres anciens possèdent des connaissances vastes mais leur mentalité aliène rend tout échange périlleux. Leurs réponses cachent toujours des pièges subtils.

Caractéristiques Engrenages : Physique +1, Mental +4, Social +2

Capacités spéciales : Omniscience partielle, manipulation temporelle, création d'objets, résistance magique absolue

Faiblesse : Contraintes contractuelles, limitations dimensionnelles

Les Nym gardent encore quelques jardins secrets de l'Âge des Légendes. Ces êtres végétaux intelligents incarnent l'harmonie entre technologie et nature. Leur extinction progressive symbolise la dégradation du monde.

Caractéristiques Engrenages : Physique +2, Mental +3, Social +1

Capacités spéciales : Contrôle végétal, guérison naturelle, symbiose écologique, longévité millénaire

Faiblesse : Vulnérabilité au Flétrissement, dépendance aux jardins-racines

Conseils d'Utilisation pour le MJ

Ces créatures ne sont jamais de simples obstacles mécaniques. Chacune porte une histoire, incarne un aspect de la corruption du monde, représente un défi spécifique pour les héros. Leur présence dans une aventure doit servir la narration autant que l'action.

Les *Trollocs* attaquent en hordes désorganisées mais leur lâcheté peut être exploitée. Un *Myrdraal* change radicalement la dynamique d'un combat, transformant la bestialité en tactique calculée. Son regard paralyse même les guerriers aguerris.

Les créatures de l'Âge des Légendes défient les attentes des personnages. Leurs capacités dépassent souvent la compréhension moderne. Leurs faiblesses reflètent les obsessions de leurs créateurs ou les contraintes de leur programmation.

L'usage du Pouvoir Unique contre ces entités produit des résultats variables. Certaines y résistent naturellement, d'autres s'en nourrissent. Cette imprévisibilité force les canalisateurs à développer des stratégies alternatives.

Adaptation des Caractéristiques

Le système Engrenages simplifie la gestion de ces créatures sans sacrifier leur spécificité. Leurs modificateurs reflètent leurs capacités principales tout en préservant l'équilibre du jeu. Les capacités spéciales remplacent les statistiques complexes par des effets narratifs clairs.

Les faiblesses ne sont jamais arbitraires. Elles découlent de la nature même de ces êtres, offrant aux joueurs ingénieux des moyens de surmonter des défis apparemment insurmontables. Cette cohérence interne renforce l'immersion et récompense la réflexion tactique.

GALERIE DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

“Dans ce monde en mutation, chaque visage cache une histoire, chaque rencontre peut changer le cours du Destin.”

Le monde de La Roue du Temps grouille de personnages aux motivations diverses. Cette section présente des archétypes de PNJ organisés selon les **quatre forces majeures** qui influencent les événements : le Pouvoir, le Peuple, le Commerce et les Ombres. Ces profils servent de base pour créer rapidement des rencontres mémorables et des adversaires crédibles.

Le Pouvoir - Ceux qui Gouvernent

Ces personnages représentent l'autorité établie : nobles, militaires, Aes Sedai, magistrats et tous ceux qui détiennent un pouvoir officiel sur autrui.

Dame Noble Andorienne

Représentante de l'aristocratie traditionnelle

Concept : Politique courtoise cachant une volonté de fer

Stats : Physique +1, Mental -3 (Argutie -6, Érudition -5), Social -2 (Faconde -4)

Traits : Sang noble (3), Réseau d'influence (2), Éducation raffinée (2)

Équipement : Garde-robe somptueuse, bijoux de famille, correspondance chiffrée

Utilisation : Source d'informations politiques, mécène pour missions délicates, obstacle bureaucratique ou alliée influente selon les circonstances.

Particularité : Ses conversations incluent toujours trois niveaux de sens : ce qu'elle dit, ce qu'elle sous-entend, et ce qu'elle cache vraiment.

Capitaine de la Garde Royale

Officier d'élite au service de la Couronne

Concept : Soldat professionnel loyal et compétent

Stats : Physique -4 (Combat -7, Athlétisme -5), Mental +1, Social +1

Traits : Formation militaire d'élite (3), Loyauté absolue (2), Sens tactique (2)

Équipement : Armure de qualité, épée d'apparat fonctionnelle, cheval de guerre

Utilisation : Contact militaire fiable, source de renseignements sur les menaces, adversaire honorable en cas de conflit politique.

Particularité : Ne ment jamais, mais peut rester silencieux. Sa parole donnée vaut contrat signé.

Aes Sedai de l'Ajah Grise

Diplomate et médiatrice au service de la paix

Concept : Négociatrice experte cachant ses véritables objectifs

Stats : Physique +2, Mental -3 (Argutie -6), Social -3 (Faconde -6), Magie -2 (Esprit -5, Eau -4)

Traits : Serments du Bâton Liant (3), Agelessness (2), Autorité des Aes Sedai (3)

Équipement : Bâton de voyage, *angreal* discret, correspondance diplomatique

Utilisation : Médiatrice dans les conflits, source d'informations sur les événements continentaux, mentor ou manipulatrice selon ses objectifs.

Particularité : Chaque phrase est techniquement vraie, mais l'ensemble peut induire en erreur. Maîtresse de l'art de ne pas mentir tout en trompant.

Seigneur-Commandant des Enfants

Chef militaire fanatique de la Lumière

Concept : Croisé inflexible combattant l'Ombre sous toutes ses formes

Stats : Physique -3 (Combat -6, Dépassement -5), Mental 0, Social -1 (Faconde -4)

Traits : Foi inébranlable (3), Méfiance de la magie (3), Charisme militaire (2)

Équipement : Armure blanche impeccable, épée bénie, étendard des Enfants

Utilisation : Allié contre les forces des Ténèbres, adversaire des canaliseurs, source de conflits moraux pour les héros.

Particularité : Absolument incorruptible dans sa foi, ce qui peut le rendre aussi dangereux pour les innocents que pour les coupables.

Le Peuple - La Voix des Simples Gens

Ces personnages incarnent les citoyens ordinaires : artisans, paysans, aubergistes, et tous ceux qui font tourner le monde par leur labeur quotidien.

Aubergiste des Terres de l'Ouest

Pilier de la communauté locale

Concept : Homme pragmatique connaissant tous les secrets du voisinage

Stats : Physique +1, Mental 0, Social -2 (Citadin -5, Faconde -5)

Traits : Réseau local (3), Discrétion professionnelle (2), Bon vivant (1)

Équipement : Auberge bien achalandée, cave à vins, registre des voyageurs

Utilisation : Source d'informations locales, refuge pour se cacher, contact pour recruter de l'aide.

Particularité : Sait tout ce qui se passe dans sa région, mais ne révèle ses secrets qu'aux clients qui paient bien et se comportent honorablement.

Forgeron de Village

Artisan respecté et confient de la communauté

Concept : Homme simple aux mains habiles et au cœur droit

Stats : Physique -3 (Dépassement -5, Combat -4), Mental -3 (Créativité -6), Social +1

Traits : Maître artisan (3), Force physique (2), Respect villageois (2)

Équipement : Forge bien équipée, outils de maître, armes de sa fabrication

Utilisation : Réparateur d'équipement, source de sagesse populaire, recruteur de milice locale en cas de danger.

Particularité : Peut forger des objets exceptionnels quand l'urgence le pousse. Son travail reflète l'honneur de celui qui le commande.

Sagesse de Village

Guérisseuse traditionnelle et autorité morale

Concept : Femme d'expérience gardienne des traditions ancestrales

Stats : Physique +1, Mental -4 (Rural -6, Folklore -5), Social -1 (Faconde -4), Magie -2 (Eau -5)

Traits : Savoir traditionnel (3), Respect villageois (3), Intuition (2)

Équipement : Herbes médicinales, grimoire familial, bâton de fonction

Utilisation : Source de soins et de conseils, dépositaire des légendes locales, opposition aux changements jugés néfastes.

Particularité : Ses remèdes fonctionnent aussi bien que la médecine savante. Son opposition peut rallier tout un village contre les héros.

Barde Itinérant

Gardien des histoires et messenger entre les nations

Concept : Artiste voyageur colportant nouvelles et légendes

Stats : Physique +1, Mental -2 (Folklore -5), Social -4 (Représentation -6, Faconde -5)

Traits : Mémoire prodigieuse (3), Bienvenu partout (2), Contacts étendus (2)

Équipement : Instruments de musique, recueils de chansons, lettres de recommandation

Utilisation : Source d'informations sur les événements distants, guide culturel, moyen de transmettre des messages.

Particularité : Ses chansons influencent l'opinion publique. Une ballade bien placée peut changer la réputation d'un héros en héros ou en vilain.

Le Commerce - Les Moteurs de l'Économie

Ces personnages vivent du négoce et du transport des marchandises : marchands, capitaines, banquiers, et tous ceux qui font circuler les richesses.

Marchand de Caravane

Négociant expérimenté sillonnant les routes commerciales

Concept : Homme d'affaires prudent mais opportuniste

Stats : Physique +1, Mental -2 (Argutie -5), Social -4 (Faconde -6, Citadin -5)

Traits : Réseau commercial (3), Œil pour les affaires (3), Connaissance des routes (2)

Équipement : Caravane bien gardée, marchandises diverses, lettres de crédit

Utilisation : Transport vers destinations lointaines, source d'informations commerciales, accès aux marchés fermés.

Particularité : Connaît la valeur réelle de tout objet au premier coup d'œil. Ses contacts s'étendent sur plusieurs nations.

Capitaine de Navire Marchand

Marin expérimenté maîtrisant les voies fluviales

Concept : Navigateur pragmatique connaissant tous les ports

Stats : Physique -1 (Combat -4), Mental -4 (Mer -7), Social -1 (Faconde -4)

Traits : Maître navigateur (3), Réseau portuaire (2), Courage maritime (2)

Équipement : Navire rapide, équipage loyal, cartes détaillées

Utilisation : Transport fluvial rapide, contacts portuaires, informations sur le trafic maritime.

Particularité : Son navire peut atteindre des endroits inaccessibles par terre. Ses hommes lui sont dévoués jusqu'à la mort.

Banquier Cairhienien

Financier discret gérant des fortunes considérables

Concept : Homme d'affaires cultivé jouant le Grand Jeu par intérêt

Stats : Physique +2, Mental -4 (Argutie -7, Érudition -5), Social -2 (Faconde -4, Citadin -5)

Traits : Maître du Grand Jeu (3), Réseau financier (3), Discrétion absolue (2)

Équipement : Coffres-forts sécurisés, correspondance chiffrée, gardes du corps

Utilisation : Source de financement, blanchiment d'argent, informations sur les flux économiques.

Particularité : Garde les secrets de ses clients plus jalousement que ses propres. Un mot de lui peut ruiner ou enrichir une Maison noble.

Contrebandier des Frontières

Trafiquant agile évitant taxes et douanes

Concept : Homme libre vivant dans l'ombre des lois

Compétences principales : Maraude 6, Rural 5, Combat 4, Animaux 4

Traits : Connaissance des passages secrets (3), Réseau illégal (2), Réflexes rapides (2)

Équipement : Chevaux rapides, marchandises cachées, armes de qualité

Utilisation : Transport discret, accès aux objets interdits, contacts dans les milieux illégaux.

Particularité : Peut faire passer n'importe quoi, n'importe où, pour le bon prix. Sa liberté vaut plus que l'or.

Les Ombres - Servants des Secrets

Ces personnages évoluent dans la clandestinité : espions, assassins, Amis du Ténébreux, criminels et tous ceux qui prospèrent dans l'ombre.

Espion de la Tour Blanche

Agent secret au service des Aes Sedai

Concept : Observateur discret infiltré dans la société

Compétences principales : Maraude 6, Argutie 5, Citadin 5, Faconde 4

Traits : Couverture parfaite (3), Réseau d'informateurs (3), Formation secrète (2)

Équipement : Identités multiples, moyens de communication sécurisés, armes cachées

Utilisation : Source d'informations sensibles, surveillance des héros, élimination discrète des obstacles.

Particularité : Sa véritable identité peut surprendre. Même ses proches ignorent sa vraie fonction.

Ami du Ténébreux Infiltré

Serviteur secret des forces obscures

Concept : Homme ordinaire corrompu par l'appât du pouvoir

Compétences principales : Variable selon la couverture, Maraude 4, Esprit 3 (pollué)

Traits : Couverture sociale (3), Obéissance au Ténébreux (3), Corruption cachée (2)

Équipement : Apparence normale, moyens de communication ténébreux, armes empoisonnées

Utilisation : Infiltration des organisations légales, sabotage des missions héroïques, révélation dramatique.

Particularité : Paraît parfaitement normal jusqu'à la révélation. Sa corruption peut contaminer son entourage.

Assassin Professionnel

Tueur à gages maîtrisant l'art de la mort discrète

Concept : Artisan de la mort perfectionnant son art mortel

Compétences principales : Combat 6, Maraude 7, Athlétisme 5, Dépassement 4

Traits : Maître assassin (3), Insensibilité émotionnelle (2), Réseau criminel (2)

Équipement : Armes spécialisées, poisons variés, déguisements multiples

Utilisation : Adversaire mortel, révélateur de complots, contact dans les bas-fonds.

Particularité : *Ne tue jamais sans contrat. Son professionnalisme peut paradoxalement le rendre honorable à sa façon.*

Chef de Guilde des Voleurs

Dirigeant criminel organisant les activités illégales

Concept : Businessman du crime gérant un empire souterrain

Compétences principales : Faconde 5, Argutie 6, Maraude 5, Citadin 6

Traits : Autorité criminelle (3), Réseau étendu (3), Pragmatisme absolu (2)

Équipement : Repaire sécurisé, sbires loyaux, informations compromettantes

Utilisation : Contrôleur du marché noir, source d'informations sur les activités illégales, obstacle ou allié selon les intérêts.

Particularité : *Dirige son organisation comme une entreprise. Peut être plus fiable qu'un noble, ses accords étant garantis par la peur.*

Conseils d'Utilisation

Ces archétypes servent de base modulable selon les besoins de votre histoire. Adaptez leurs compétences, modifiez leurs traits, changez leurs motivations pour créer des personnages uniques tout en conservant leur essence fonctionnelle.

Chaque faction apporte sa dynamique propre aux intrigues. Le Pouvoir impose sa volonté, le Peuple exprime ses émotions, le Commerce cherche le profit, les Ombres manipulent en secret. L'interaction entre ces forces crée la richesse dramatique de l'univers.

“Dans ce monde complexe, même vos alliés cachent leurs véritables motifs. Seul celui qui comprend les quatre forces peut espérer naviguer dans les eaux troubles de La Roue du Temps.”

LES RÉPROUVÉS - MAÎTRES DE L'OMBRE

“Treize d'entre les plus puissants ont prêté allégeance au Ténébreux dans l'Âge des Légendes. Emprisonnés avec leur maître, ils sont maintenant libres de répandre à nouveau leur corruption.”

Les Réprouvés (*Forsaken*) représentent l'élite absolue des servants du Ténébreux. Anciens Aes Sedai de l'Âge des Légendes qui ont trahi la Lumière, ils possèdent une maîtrise du Pouvoir Unique qui dépasse tout ce que le monde moderne peut concevoir. Leur retour annonce l'approche de la Dernière Bataille.

Lanfear - Fille de la Nuit

La plus puissante en saidar parmi les Forsaken

Concept : Ancienne amante de *Lews Therin*, obsédée par la reconquête du Dragon

Stats : Physique +1, Mental -8, Social -7, Magie -12, Jauges : 20

Capacités spéciales :

- **Maîtrise du Rêve** : Contrôle total de *Tel'aran'rhiod*, peut tuer dans les rêves
- **Saidar Suprême** : Force 12 en canalisation, tissages impossibles pour les modernes
- **Manipulation Émotionnelle** : Compulsion subtile, détection des émotions
- **Invocation** : Peut créer des *Draghkar* et autres servants de l'Ombre

Faiblesses :

- **Obsession** : -4 à tous les tests quand *Rand/Lews Therin* est impliqué
- **Orgueil** : Sous-estime systématiquement ses adversaires
- **Rivalité** : Haine mortelle envers les autres *Forsaken* femelles

Utilisation : Antagoniste majeur spécialisé dans la manipulation psychologique et les attaques oniriques. Ses motivations personnelles la rendent imprévisible même pour le Ténébreux.

Ishamael - Traqueur des Mensonges

Philosophe de l'inévitabilité du mal

Concept : Premier des *Forsaken*, partiellement libéré cycliquement

Stats : Physique +1, Mental -9, Social -6, Magie -11, Jauges : 25

Capacités spéciales :

- **Ba'alzamon** : Peut prendre l'apparence du Ténébreux lui-même
- **Libération Cyclique** : Influence le monde tous les mille ans environ
- **Feu de l'Ombre** : Flammes noires qui brûlent l'âme elle-même
- **Maître du Destin** : Peut manipuler les fils du Dessin avec le Pouvoir Véritable

Faiblesses :

- **Folie Ancienne** : Emprisonnement imparfait l'a rendu instable
- **Nihilisme** : Sa philosophie peut le pousser à des actes autodestructeurs

Utilisation : L'adversaire ultime avant la Dernière Bataille. Son influence s'étend sur des millénaires, manipulant les événements depuis l'ombre.

Rahvin - Maître de la Compulsion

Corrupteur des cours et destructeur des royaumes

Concept : Spécialiste de l'infiltration politique et de la manipulation mentale

Stats : Physique +2, Mental -7, Social -8, Magie -9, Jauges : 18

Capacités spéciales :

- **Compulsion Parfaite** : Contrôle mental indétectable par les victimes

- **Charisme Surnaturel** : +6 dans toutes les interactions sociales
- **Infiltration Politique** : Peut renverser un royaume de l'intérieur
- **Foudre Destructrice** : Tissages offensifs d'une puissance dévastatrice

Faiblesses :

- **Impatience** : Préfère les solutions rapides aux plans à long terme
- **Dépendance** : Addiction aux plaisirs charnels et au pouvoir politique

Utilisation : Parfait pour les intrigues de cour et la corruption des alliés. Transforme les campagnes politiques en cauchemars.

Sammael - Le Destructeur d'Espoir

Général de l'Ombre et rival éternel de Lews Therin

Concept : Tacticien militaire consumé par la jalousie envers le Dragon

Stats : Physique +3, Mental -8, Social -5, Magie -10, Jauges : 22

Capacités spéciales :

- **Génie Tactique** : +8 dans tous les tests de stratégie militaire
- **Commandement de l'Ombre** : Contrôle des armées de *Trollocs* et *Myrddraal*
- **Portails Instantanés** : Voyage par les Voies et tissages de Voyage
- **Destruction Massive** : Spécialisé dans les tissages de guerre à grande échelle

Faiblesses :

- **Cicatrices de Guerre** : Blessures de l'Âge des Légendes limitent sa force physique
- **Obsession Rivale** : Fixation malade sur la comparaison avec *Lews Therin*

Utilisation : Chef de guerre parfait pour les campagnes militaires d'envergure. Sa rivalité avec Rand peut être exploitée.

HÉROS DE LA LUMIÈRE

“La Roue tisse comme elle l'entend, et parfois elle place les fils nécessaires exactement où ils doivent être.”

Ces profils représentent les grands héros de l'époque actuelle à leur apogée. Ils servent de référence pour mesurer la puissance des PJ et peuvent intervenir comme alliés ou rivaux selon les circonstances.

Rand al'Thor - Le Dragon Réincarné

Ta'veren Suprême et Champion de la Lumière

Concept : Berger devenu sauveur du monde, porteur du destin

Stats : Physique -4, Mental -6, Social -3, Magie -9, Jauges : 15

Capacités spéciales :

- **Ta'veren Majeur** : Modifie la probabilité dans un rayon de plusieurs kilomètres

- **Maîtrise d'Épée** : +5 Combat avec les Formes d'épée
- **Saidin Puissant** : Force 9 en canalisation masculine
- **Lews Therin** : Accès aux souvenirs et compétences de la vie passée

Faiblesses :

- **Folie Menaçante** : Risque constant de sombrer dans la démence
- **Fardeau du Destin** : -2 dans les situations personnelles normales
- **Cibles Multiples** : Tous les servants de l'Ombre le traquent

Utilisation : PNJ de dernier recours ou rival indirect. Sa simple présence change la nature des événements.

Moiraine Damodred - Aes Sedai de l'Ajah Bleue

Tisseur de destins et guide des héros

Concept : Manipulatrice bienveillante dédiée à la victoire finale

Stats : Physique +2, Mental -6, Social -5, Magie -7, Jauges : 12

Capacités spéciales :

- **Prescience Limitée** : Visions partielles du futur à travers les *ter'angreal*
- **Réseau d'Espions** : Contacts dans toutes les nations connues
- **Saidar Contrôlé** : Efficacité maximale avec un pouvoir moyen
- **Sacrifice Héroïque** : Peut échanger sa vie contre un avantage décisif

Faiblesses :

- **Serments Contraignants** : Limitée par les Trois Serments des Aes Sedai
- **Information Partielle** : Ses plans reposent sur des visions incomplètes

Utilisation : Mentor parfait et source d'informations. Ses conseils cryptiques guident les héros.

Lan Mandragoran - Épée de Malkier

Garde-lié et dernier roi d'une nation morte

Concept : Guerrier parfait lié par l'honneur et le devoir

Stats : Physique -6, Mental -3, Social -2, Magie 0, Jauges : 14

Capacités spéciales :

- **Lien de Garde** : Partage de Force/endurance avec son Aes Sedai
- **Maître d'Armes** : +7 Combat avec toutes les armes blanches
- **Sens du Danger** : Détection automatique des embuscades
- **Survie Extrême** : Peut fonctionner sans sommeil pendant des semaines

Faiblesses :

- **Pas de Magie** : Aucune capacité de canalisation
- **Devoir Contraignant** : Doit protéger son Aes Sedai avant tout

Utilisation : Allié militaire idéal et entraîneur en combat. Son code d'honneur le rend prévisible.

Conseils d'Utilisation pour les Légendes

Ces personnages représentent le sommet de la puissance dans l'univers de La Roue du Temps. Leur utilisation demande des précautions particulières :

Pour les Réprouvés :

- Ne jamais les affronter directement sans préparation majeure
- Leurs plans s'étendent sur des décennies ou des siècles
- Chacun a sa spécialité et sa faiblesse exploitable
- Leur arrogance de l'Âge des Légendes peut être retournée contre eux

Pour les Héros :

- Ils interviennent rarement directement dans les affaires des PJ
- Leur présence change automatiquement l'ampleur des enjeux
- Leurs objectifs dépassent souvent les préoccupations immédiates
- Ils peuvent être des rivaux autant que des alliés

“Face à de telles puissances, la ruse et la chance valent mieux que la force brute. Mais parfois, seul le courage peut faire la différence.”

DIMENSIONS PARALLÈLES

“Il existe des mondes au-delà des mondes, des rêves au-delà des rêves. Tel'aran'rhiod n'est que l'antichambre de mystères plus profonds encore.”

— Verin Mathwin

Les Couches de la Réalité

La réalité possède plusieurs strates, chacune régie par ses propres lois. *Tel'aran'rhiod*, le Monde des Rêves, constitue le plan le plus accessible aux mortels. Au-delà s'étendent les Mondes Miroirs, reflets déformés de la réalité principale. Ces dimensions offrent des opportunités narratives exceptionnelles tout en présentant des dangers mortels.

Naviguer entre ces plans exige plus que des *ter'angreal* appropriés. Les voyageurs doivent comprendre les règles fondamentales qui gouvernent chaque dimension. Une erreur de jugement peut piéger l'imprudent dans un labyrinthe de réalités alternatives.

Tel'aran'rhiod : Le Monde des Rêves

Cette dimension reflète l'inconscient collectif de l'humanité. Les lieux familiers y prennent des formes oniriques, mélange de souvenirs et d'archétypes. Les bâtiments changent selon les perceptions des visiteurs. Une même ville peut apparaître sous plusieurs aspects simultanés.

Règles d'Accès : L'entrée naturelle s'effectue durant le sommeil. Certains individus, les Rêveurs, développent une aptitude innée pour cette navigation. Les *ter'angreal* spécialisés permettent un accès contrôlé même éveillé. Cette méthode artificielle présente moins de risques que le voyage naturel.

Lois Physiques Modifiées : La volonté façonne la réalité dans *Tel'aran'rhiod*. Les objets obéissent aux attentes plutôt qu'aux lois naturelles. Un Rêveur expérimenté peut voler, se téléporter, modifier son apparence. Ces capacités exigent une concentration intense et une confiance absolue.

Les émotions influencent directement l'environnement. La peur matérialise des cauchemars. La colère enflamme le décor. Cette réactivité émotionnelle constitue l'un des principaux dangers pour les novices. Leurs angoisses prennent vie et les poursuivent.

Navigation et Déplacement : Le voyage s'effectue par bonds mentaux entre lieux connus. Le Rêveur visualise sa destination et s'y projette instantanément. Cette méthode ne fonctionne qu'avec des endroits déjà visités ou intensément imaginés. Les cartes mentales imprécises génèrent des erreurs de navigation dangereuses.

Règle Engrenages : Test de Mental + Rêve (Difficulté variable selon la distance et la familiarité). Échec critique : le personnage se retrouve dans un lieu hostile de *Tel'aran'rhiod*.

Dangers Spécifiques : Les Fléaux du Rêve chassent les intrusions non autorisées. Ces entités protectrices attaquent quiconque perturbe l'équilibre dimensionnel. Leur forme varie selon les craintes de leur cible. Elles exploitent les faiblesses psychologiques avec une précision chirurgicale.

La mort dans *Tel'aran'rhiod* entraîne la mort physique. Cette règle absolue dissuade l'exploration imprudente. Les blessures subies se répercutent sur le corps endormi. Seuls les maîtres les plus accomplis peuvent dissocier totalement leur esprit de leur enveloppe charnelle.

Les Mondes Miroirs

Ces dimensions parallèles reflètent les variations possibles de la réalité principale. Chaque choix historique majeur génère une branche alternative. Ces mondes évoluent selon leurs propres logiques, développant des cultures et des technologies divergentes.

Types de Miroirs : **Les Échos Proches** diffèrent subtilement de la réalité d'origine. Un roi règne au lieu d'une reine. Une ville prospère là où devrait s'étendre un désert. Ces variations mineures créent un sentiment d'étrangeté familière. Les voyageurs expérimentent le vertige de l'alternatif.

Les Divergences Majeures présentent des différences fondamentales. Le Flétrissement du Monde n'a jamais eu lieu. Les Ténèbres ont triomphé complètement. L'Âge des Légendes continue dans une stagnation millénaire. Ces mondes explorent les conséquences de choix cosmiques différents.

Les Mondes Brisés portent les cicatrices de catastrophes locales. L'usage excessif du *balefire* a fracturé la réalité. Les lois physiques fluctuent selon les zones. Ces dimensions instables menacent de contaminer les mondes adjacents.

Accès par Porte-Pierres : Ces artefacts de l'Âge des Légendes ouvrent des passages contrôlés. Chaque pierre possède une destination fixe dans un monde spécifique. L'activation exige une compréhension des symboles gravés et une canalisation précise du Pouvoir.

Règle Engrenages : Test de Mental + Savoir Ancien (Difficulté 15). Succès : passage réussi. Échec : destination aléatoire dans les Mondes Miroirs. Échec critique : projection dans un monde hostile.

Navigation Interdimensionnelle : Le voyage entre Mondes Miroirs suit des courants dimensionnels invisibles. Ces flux énergétiques connectent les réalités similaires tout en isolant les incompatibles. Un navigateur expérimenté peut sentir ces courants et les suivre vers sa destination.

Les tempêtes dimensionnelles perturbent périodiquement ces flux. Durant ces événements chaotiques, les passages deviennent imprévisibles. Les voyageurs peuvent émerger dans des mondes très éloignés de leur objectif initial.

Règles de Survie Interdimensionnelle

Cohérence Personnelle : Chaque voyageur doit maintenir un sens stable de son identité. L'exposition prolongée aux réalités alternatives érode cette certitude. Les individus fragiles développent une confusion identitaire permanente. Ils intègrent des éléments de leurs doubles dans d'autres mondes.

Règle Engrenages : Test de Mental + Volonté après chaque séjour prolongé (plus d'une semaine). Échec : gain d'un trait de personnalité du double local. Échec critique : confusion d'identité temporaire.

Paradoxes Temporels : Rencontrer sa propre version alternative génère des tensions dimensionnelles. Ces interactions peuvent déstabiliser les deux réalités impliquées. La plupart des voyageurs évitent soigneusement de telles confrontations.

Les objets transportés entre dimensions conservent leurs propriétés d'origine. Cette stabilité permet l'importation de technologies ou de savoirs perdus. Cependant, certains artefacts puissants rejettent activement le déplacement interdimensionnel.

Contamination Dimensionnelle : L'exposition répétée aux Mondes Miroirs laisse des traces. Les voyageurs développent une sensibilité aux variations de réalité. Cette aptitude leur permet de détecter les anomalies dimensionnelles mais les rend plus vulnérables aux influences externes.

Applications Pratiques pour les Aventures

Exploration de Possibilités : Les Mondes Miroirs permettent d'explorer les conséquences d'événements alternatifs. Que se serait-il passé si Lews Therin avait échoué ? Cette perspective enrichit la compréhension de l'histoire tout en générant des intrigues fascinantes.

Récupération de Savoirs Perdus : Certains mondes ont préservé des connaissances disparues ailleurs. Les bibliothèques de l'Âge des Légendes peuvent survivre dans des dimensions où la catastrophe a été évitée. Ces expéditions de récupération motivent des aventures périlleuses.

Confrontation avec les Ténèbres : Les serviteurs du Ténébreux exploitent aussi les Mondes Miroirs. Ils recrutent des alliés dans les dimensions où ils ont triomphé. Leurs complots s'étendent à travers multiples réalités, exigeant une vigilance interdimensionnelle.

Précautions pour le Maître de Jeu

L'usage des dimensions parallèles peut rapidement compliquer une campagne. Chaque monde introduit nécessite une cohérence interne solide. Les joueurs doivent comprendre les différences sans se perdre dans la complexité.

Les paradoxes temporels et les incohérences narratives menacent constamment la logique du récit. Le MJ doit établir des règles claires et s'y tenir. L'arbitraire détruit l'immersion que ces concepts peuvent créer.

Les voyages interdimensionnels ne doivent jamais devenir une solution facile aux problèmes de l'intrigue. Ils génèrent autant de complications qu'ils en résolvent. Cette limitation maintient la tension narrative et évite les échappatoires narratives.

Gérer les Conséquences

Chaque voyage laisse des traces dans les dimensions visitées. Les actions des personnages influencent l'évolution de ces mondes. Ces répercussions peuvent revenir hanter les héros lors de visites ultérieures.

Les alliés rencontrés dans d'autres dimensions développent leurs propres agendas. Ils peuvent solliciter l'aide des personnages pour leurs propres crises. Ces obligations interdimensionnelles tissent un réseau de loyautés complexes.

“Les Mondes Miroirs nous montrent ce que nous pourrions être, en bien comme en mal. Cette connaissance est à la fois don et fardeau.”

— Egwene al'Vere

Cinquième partie

Annexes

GLOSSAIRE ET RÉFÉRENCES

Introduction au Glossaire

Ce glossaire compile les termes essentiels de l'univers de La Roue du Temps selon leur traduction française officielle. Chaque entrée respecte la terminologie canonique tout en fournissant le contexte nécessaire à son usage en jeu de rôle. Les références croisées facilitent la navigation entre concepts liés.

Les termes en *italique* suivent les conventions typographiques établies pour préserver la cohérence avec l'œuvre originale. Cette attention aux détails renforce l'immersion et respecte l'intention de l'auteur.

A

- Aes Sedai** *(invariable)* Femmes capables de canaliser le *saidar*, organisées en sept Ajahs selon leurs spécialisations. Liées par les Trois Serments qui limitent l'usage de leurs pouvoirs. Basées à Tar Valon sous l'autorité de l'Amyrlin. Respectées et craintes à travers le monde pour leur longévité et leurs capacités.
Voir aussi : Ajah, Amyrlin, Serments
- Âge des Légendes** Période de paix et de prospérité technologique précédant le Flétrissement du Monde. Caractérisée par la maîtrise complète du Pouvoir Unique et l'absence de guerre. Société utopique détruite par la folie de Lews Therin Telamon et l'intervention du Ténébreux.
Voir aussi : Flétrissement du Monde, Lews Therin
- Ajah** Organisation interne des Aes Sedai selon leur philosophie :
- **Rouge** : Traque les hommes capables de canaliser
 - **Bleue** : Défend les causes justes et combat l'injustice
 - **Verte** : Se prépare à la Dernière Bataille
 - **Jaune** : Se spécialise dans la Guérison
 - **Blanche** : Poursuit la logique et la philosophie pure
 - **Brune** : Préserve et recherche la connaissance
 - **Grise** : Pratique la médiation et la diplomatie
- Amis des Ténèbres** Humains ayant choisi de servir le Ténébreux en échange de pouvoir ou d'immortalité. Organisés en cellules secrètes infiltrant toutes les couches de la société. Pratiquent rituels blasphématoires et sacrifices humains. Identifiables par leur marque invisible aux yeux ordinaires.
Voir aussi : Ténébreux, Réprouvés
- Amyrlin (Siège d')** Dirigeante suprême des Aes Sedai et de la Tour Blanche. Éluë par la Salle de la Tour, elle transcende théoriquement les divisions d'Ajah. Dispose de pouvoirs considérables mais reste soumise à la loi et aux traditions de la Tour.

Angreal Objets de l'Âge des Légendes permettant à un canalisateur d'atteindre plus de pouvoir qu'il ne pourrait naturellement. Existents en versions féminines (*saidar*) et masculines (*saidin*). Relativement rares et précieux, souvent gardés par les Aes Sedai.
Voir aussi : Sa'angreal, Ter'angreal

Asha'man Hommes formés pour canaliser le *saidin* sous l'autorité de Mazrim Taim. Basés à la Tour Noire près de Caemlyn. Organisés militairement avec grades de Soldat, Dévoué et Asha'man complet. Redoutés pour leur efficacité au combat mais suspectés de corruption.

B

Balefire (*bûche-feu*) Weave destructeur qui efface rétroactivement l'existence de sa cible. Plus le flux est puissant, plus loin dans le temps l'effacement remonte. Usage interdit par toutes les organisations de canalisateurs car il endommage le Dessin lui-même.

Barrage Obstacle créé par le Pouvoir Unique pour bloquer l'accès au *saidin* ou *saidar* d'un canalisateur. Technique complexe exigeant plusieurs canalisateurs coordonnés. Effet temporaire mais peut être renouvelé indéfiniment.

C

Canaliser Acte de puiser dans le Pouvoir Unique (*saidin* ou *saidar*) pour créer des effets surnaturels. Capacité innée touchant environ 1% de la population. Requiert apprentissage et pratique pour éviter les dangers mortels.

Coupé (du Pouvoir) État d'un canalisateur définitivement privé d'accès au Pouvoir Unique. Peut résulter d'un traumatisme, d'une punition délibérée, ou d'un accident. Souvent accompagné de dépression profonde et de tendances suicidaires.

D

Damane Femmes capables de canaliser asservies par l'Empire Seanchan. Contrôlées par des *sul'dam* via des *a'dam*. Considérées comme des animaux domestiques dangereux nécessitant dressage constant. Conditionnées dès l'enfance à accepter leur servitude.

Dessin (Le) Trame complexe tissée par la Roue du Temps, déterminant les événements et destinées. Peut être influencé par les *ta'veren* mais jamais complètement contrôlé. Les Prophéties révèlent certains motifs du Dessin sans en dévoiler tous les détails.

E

Enfants de la Lumière Organisation militaire et religieuse dédiée à combattre les Ténèbres sous toutes ses formes. Basés à Amador sous l'autorité

du Seigneur Capitaine Commandeur. Reconnaisables à leurs capes blanches et leur fanatisme. Suspectent les Aes Sedai de servir les Ténèbres.

Voir aussi : *Questionneurs, Capes Blanches*

F

Flétrissement du Monde Catastrophe cosmique ayant mis fin à l'Âge des Légendes. Causée par l'attaque ratée contre la prison du Ténébreux, elle a brisé le monde géographiquement et socialement. A également contaminé le *saidin*, rendant fous tous les hommes qui canalisent.

Flétrissure (La) Territoire désolé aux frontières nord du monde civilisé, créé par la corruption persistante du Ténébreux. Abrite les Trollocs, Myrddraal et autres créatures des Ténèbres. S'étend ou se rétracte selon la force relative de la Lumière et des Ténèbres.

G

Grande Serpent Symbole des Aes Sedai représentant l'éternité et les cycles du temps. Gravé sur l'anneau porté par toutes les initiées de la Tour Blanche. Évoque la Roue du Temps et l'infinité des cycles d'existence.

Gris (Hommes) Hommes ayant commencé à canaliser le *saidin* souillé. La folie les gagne progressivement, accompagnée de pourriture physique. Généralement traqués et exécutés par les Aes Sedai Rouges avant qu'ils ne deviennent trop dangereux.

L

Lié (Lige) Homme lié magiquement à une Aes Sedai par le biais d'un weave spécial. Acquiert endurance, rapidité et résistance surhumaines en échange d'un dévouement absolu. Peut ressentir émotions et état de santé de son Aes Sedai.

Lumière (La) Force cosmique opposée aux Ténèbres, incarnant l'ordre, la vie et la création. Ne possède pas de personnalité consciente contrairement au Ténébreux. Se manifeste à travers les actions des individus vertueux et l'équilibre naturel du monde.

M

Mashadar Corruption spécifique à Shadar Logoth, née de la haine concentrée contre les Ténèbres. Dévore indifféremment serviteurs de la Lumière et des Ténèbres. Se manifeste sous forme de brouillard noir animé d'une volonté malveillante primitive.

Myrddraal (*Fléau*) Créatures humanoïdes sans yeux servant d'officiers aux armées de Trollocs. Capables de se déplacer dans l'ombre et de paralyser par leur regard vide. Forgent des lames noires au poison mortel. Craints même par les autres serviteurs des Ténèbres.

P

Pouvoir Unique (Le) Force fondamentale animant la Création, divisée en moitiés masculine (*saidin*) et féminine (*saidar*). Source de tous les phénomènes surnaturels. Accessible seulement aux individus nés avec cette capacité innée.

Q

Question-neurs Bras inquisitorial des Enfants de la Lumière, spécialisé dans l'extraction d'aveux par la torture. Dirigés par le Grand Inquisiteur, ils opèrent avec autonomie considérable. Redoutés pour leurs méthodes impitoyables et leur fanatisme extrême.

R

Réprouvés (Les) Treize canalisateurs les plus puissants ayant rejoint le Ténébreux durant l'Âge des Légendes. Emprisonnés avec leur maître lors du Flétrissement du Monde. Possèdent connaissances et pouvoirs de l'ancienne époque. Immortels tant que le Ténébreux les protège.

Rêveurs Individus possédant la capacité naturelle d'entrer consciemment dans Tel'aran'rhiod. Talent extrêmement rare, principalement féminin. Peuvent influencer le Monde des Rêves par leur volonté mais risquent la mort en cas d'erreur.

Roue du Temps (La) Concept cosmologique représentant le cycle éternel de l'existence. Tisse le Dessin de toutes les vies à travers ses révolutions infinies. Les Âges se succèdent selon un ordre immuable, chaque événement possédant ses échos dans les Âges passés et futurs.

S

Sa'angreal Versions les plus puissantes des *angreal*, permettant d'atteindre des niveaux de Pouvoir dépassant largement les capacités humaines normales. Extrêmement rares et précieux. Leur usage inconsideré peut détruire l'utilisateur ou déformer la réalité locale.

Saidar Moitié féminine du Pouvoir Unique, accessible uniquement aux femmes. Se caractérise par la soumission et l'harmonie dans son maniement. Non souillée par la corruption du Ténébreux, contrairement au *saidin*.

Saidin Moitié masculine du Pouvoir Unique, souillée depuis le Flétrissement du Monde. Rend progressivement fous tous les hommes qui y puisent. Se caractérise par la lutte et la domination dans son contrôle.

Serments (Les Trois) Restrictions magiques liées par toutes les Aes Sedai lors de leur élévation :

1. Ne jamais proférer de mensonge

2. Ne jamais forger d'arme pour tuer
3. N'utiliser le Pouvoir comme arme que contre les Ténèbres, en défense de sa vie, ou de celle de son Lige

Shadar Logoth	Ruines de l'ancienne Aridhol, cité détruite par sa propre haine des Ténèbres. Hantée par Mashadar, corruption aussi dangereuse que celle du Ténébreux mais de nature opposée. Évitée par tous les êtres sensés.
Sul'dam	Femmes de l'Empire Seanchan dressées pour contrôler les <i>damane</i> via les colliers <i>d'dam</i> . Ignorent généralement qu'elles possèdent elles-mêmes la capacité latente de canaliser. Considérées comme nobles et respectées dans la hiérarchie seanchane.

T

Ta'veren	Individus autour desquels la Roue tisse le Dessin plus fortement. Leurs actions influencent les événements de manière disproportionnée. Attirent coïncidences, hasards improbables et retournements dramatiques. Phénomène rare, généralement lié aux périodes de grands changements.
Tel'aran'rhiod	(<i>Monde des Rêves</i>) Dimension parallèle reflétant l'inconscient collectif de l'humanité. Accessible aux Rêveurs et via certains <i>ter'angreal</i> . Les lois physiques y obéissent à la volonté plus qu'à la logique. La mort y est définitive et se répercute sur le corps physique.
Ténébreux (Le)	Entité cosmique incarnant le chaos, la destruction et le mal absolu. Emprisonné depuis la Création mais ses influences corrompent le monde. Oppose au Créateur et à la Lumière. Cherche à détruire la Roue du Temps et l'existence elle-même.
Ter'angreal	Objets créés avec le Pouvoir Unique durant l'Âge des Légendes. Produisent effets variés sans nécessiter de canalisation active. Fonctionnement souvent mystérieux pour les utilisateurs modernes. Peuvent être utilisés par les non-canaliseurs selon leur conception.
Tour Blanche	Forteresse et centre de formation des Aes Sedai située à Tar Valon. Symbole architectural de la puissance et de l'unité des Aes Sedai. Abrite la bibliothèque la plus complète du monde connu et de nombreux <i>ter'angreal</i> .
Tour Noire	Forteresse des Asha'man construite près de Caemlyn. Centre de formation militaire pour les canaliseurs masculins. Architecture austère reflétant la nature martiale de l'organisation.
Trollocs	Créatures hybrides combinant traits humains et animaux, créées par Aginor durant la Guerre des Ténèbres. Forment la masse des armées des Ténèbres. Organisés en bandes selon leur héritage animal. Lâches individuellement mais redoutables en groupe.

V

Voie (La) Ensemble de tunnels et passages extra-dimensionnels créés durant l'Âge des Légendes. Permet voyage rapide entre points distants via des Portails-Pierres. Habitée par des créatures hostiles et soumise à des lois temporelles anarchiques.

W

Weave *(Tissage)* Combinaison spécifique de flux du Pouvoir Unique créant un effet déterminé. Chaque weave possède sa propre signature énergétique et ses exigences techniques. L'apprentissage des tissages constitue l'essentiel de la formation des canaliseurs.

Cette compilation respecte la terminologie française officielle tout en fournissant le contexte nécessaire à l'usage ludique. Les références croisées permettent d'approfondir la compréhension des concepts interconnectés de cet univers complexe.

“La connaissance précise des mots évite bien des malentendus... et des catastrophes.”

— Verin Mathwin

PERSONNAGES PRÊTS À JOUER

Introduction : Un Groupe Forgé par l'Exil

Ces six personnages forment un groupe cohérent d'aventuriers unis par un fil commun : tous ont fui leur vie d'origine pour échapper à des situations impossibles. Leurs chemins se sont croisés sur les routes des Terres de l'Ouest, créant des liens forgés par la nécessité et renforcés par l'entraide mutuelle.

Thèmes du groupe :

- **Rédemption et seconde chance** : Chacun cherche à se racheter d'un passé douloureux
- **Solidarité des marginaux** : Exclus de la société “normale”, ils se créent leur propre famille
- **Quête de connaissance** : Recherche active de solutions à leurs problèmes (notamment la folie de Fernando)
- **Équilibre des cultures** : Représentation diverse des peuples des Terres de l'Ouest

Fael Barsere — Ex-Enfant de la Lumière

Leader du groupe, guérisseur itinérant

Origine : Ghealdan

Âge : 32 ans

Profession : Guérisseur sans Le Pouvoir, ancien militaire

Histoire Personnelle

Ancien Enfant de la Lumière, Fael a déserté après avoir assisté aux excès des Questionneurs lors de massacres qu'il ne pouvait plus cautionner. Sa fuite l'a mené à rencontrer Alise, une sage-femme du Kin, dont les méthodes de guérison lui ont ouvert les yeux sur une voie différente. Elle lui a enseigné les bases de la médecine traditionnelle, et il a décidé de consacrer sa vie à soigner plutôt qu'à faire du mal.

Contexte Culturel — Ghealdan

Le Ghealdan est une nation instable, constamment troublée par les prétendants au titre de Dragon Réincarné et les conflits internes. Les Enfants de la Lumière y recrutent activement, prêchant la purification du monde par l'épée et la discipline. Cette organisation militaro-religieuse forme des guerriers fanatiques convaincus que tous les maux viennent de l'Ombre et du Pouvoir Unique.

Traits de Roleplay

- **Rédemption par les soins** : Compense ses erreurs passées en soignant quiconque a besoin d'aide
- **Méfiance instinctive** : Son passé le rend naturellement suspicieux, mais cette méfiance l'aide à protéger Fernando
- **Leader discret** : Préfère voyager en groupe, propose spontanément d'accompagner ceux qui en ont besoin
- **Apparence trompeuse** : Son allure d'ancien militaire rebute avant qu'on découvre sa vraie nature

Habitudes et Manies

- Vérifie instinctivement les sorties dans chaque lieu
- Examine automatiquement l'état de santé des gens qu'il rencontre
- Garde ses armes en parfait état par habitude militaire
- Se lève toujours avant l'aube

Traits (2 points)

- **Ancien Enfant de la Lumière** (1) : Connaissance des tactiques militaires, méfiance instinctive
- **Guérisseur de renom** (1) : Réputation grandissante de thérapeute efficace

Destinée

(à déterminer par le MJ)

Exemples : “Celui qui guérira la blessure entre Lumière et Ténèbres” ou “Le pont entre les traditions ennemies”

Vie d'autrefois

“Soldat fanatique au service d'une cause qu'il croyait juste”

Compétences (25 points)

Physiques (8 points)

- Combat : 3 (*Spécialisation : Épée à 5+*)
- Athlétisme : 3
- Animaux : 2

Mentales (10 points)

- Rural : 5 (*Spécialisation : Herboristerie à 5+*)
- Folklore : 3
- Érudition : 2

Sociales (7 points)

- Faconde : 4
- Représentation : 2
- Argutie : 1

Occultes

- Aucune (ne peut pas canaliser)

Relations dans le Groupe

- **Avec Fernando** : Relation de confiance mutuelle basée sur l'expérience commune de la fuite
 - **Avec Alise** : Reconnaissance profonde envers celle qui lui a montré une autre voie
 - **Avec Tamira** : Fierté discrète d'avoir sauvé une guerrière d'honneur
 - **Avec Theron** : Méfiance polie envers les nobles, même déchus
 - **Avec Bethamin** : Curiosité prudente pour ses méthodes étranges mais efficaces
-

Fernando Almandre — Canalisateur masculin

Noble déchu en fuite, érudit tourmenté

Origine : Amadicia (famille noble)

Âge : 28 ans

Profession : Fugitif, ancien érudit

Histoire Personnelle

Issu d'une famille noble d'Amadicia, Fernando a fui après un événement qui aurait pu révéler ses capacités de canalisation. Sa quête principale est de trouver un moyen de continuer à vivre sans devenir fou et dangereux pour ses proches. Ses symptômes restent légers grâce à sa discipline personnelle et à l'aide combinée de Fael et Bethamin.

Contexte Culturel — Amadicia

L'Amadicia est une théocratie dirigée par les Enfants de la Lumière, où Le Pouvoir Unique est absolument proscriit et craint. Les nobles y vivent dans la terreur constante d'être dénoncés pour hérésie. Fernando a grandi dans ce carcan de conventions rigides et de surveillance constante, développant les réflexes de dissimulation et la culture raffinée de la noblesse.

Traits de Roleplay

- **Noble déchu** : Éducation raffinée mais plus de protection sociale
- **Lutte quotidienne** : Combat constamment contre les premiers signes de la folie
- **Savoir dangereux** : Possède des connaissances qu'il ne peut révéler sans risque
- **Espoir têtue** : Refuse d'accepter que la folie soit inéluctable

Habitudes et Manies

- Médite chaque matin pour maintenir son équilibre mental
- Évite de toucher Le Pouvoir sauf en cas d'absolue nécessité
- Prend des notes codées sur ses découvertes
- Tressaille parfois sans raison (premiers signes de la folie)

Traits (2 points)

- **Éducation noble** (1) : Connaissances étendues, manières raffinées
- **Résistance à la Souillure** (1) : Progression ralentie de la folie grâce à sa discipline

Destinée

(à déterminer par le MJ)

“L'homme qui trouvera une nouvelle voie pour les canalisateurs masculins”

Vie d'autrefois

“Érudit noble destiné à hériter des terres familiales”

Compétences (25 points)

Physiques (4 points)

- Combat : 2
- Dépassement : 2

Mentales (11 points)

- Érudition : 3
- Folklore : 4
- Thaumatologie : 2
- Citadin : 2

Sociales (5 points)

- Faconde : 3
- Argutie : 2

Occultes (5 points)

- Terre : 2 (*Spécialisation : Sculpture à 5+*)
- Feu : 2
- Esprit : 1

Relations dans le Groupe

- **Avec Fael** : Amitié profonde née de la compréhension mutuelle
 - **Avec Bethamin** : Reconnaissance pour son aide unique contre la folie
 - **Avec Alise** : Respect pour sa sagesse pratique
 - **Avec Theron** : Inquiétude que ses chansons n'attirent l'attention
 - **Avec Tamira** : Appréciation de sa franchise directe
-

Alise Brennan — Femme du Kin

Sage-femme discrète, mentor du groupe

Origine : Frontière Ghealdan/Altara

Âge : Apparence de 45 ans (en réalité 70+)

Profession : Sage-femme, guérisseuse

Histoire Personnelle

Ancienne novice de la Tour Blanche, renvoyée après une épreuve ratée. Plus âgée qu'elle n'en a l'air grâce au ralentissement du vieillissement lié au Pouvoir, seules les Aes Sedai les plus anciennes pourraient se souvenir d'elle. Elle a trouvé refuge dans le Kin et pratique discrètement la guérison. C'est elle qui a ouvert les yeux de Fael sur une voie différente de la violence.

Contexte Culturel — Le Kin

Le Kin est une organisation secrète de femmes capables de canaliser mais qui ont échoué à devenir Aes Sedai ou ont fui la Tour Blanche. Elles vivent cachées dans la société normale, utilisant discrètement leurs capacités pour aider sans jamais révéler leur vraie nature. Cette clandestinité crée des femmes prudentes, observatrices et expertes dans l'art de passer inaperçues.

Traits de Roleplay

- **Sagesse pratique** : Approche terre-à-terre, peu encline aux dogmes
- **Mentor discret** : Guide sans imposer, enseigne par l'exemple
- **Réseau secret** : Contacts dans le Kin à travers le continent
- **Expérience cachée** : Plus d'années et de sagesse qu'elle n'en montre

Habitudes et Manies

- Hume l'air pour détecter les maladies
- Collecte automatiquement les herbes utiles en voyageant
- Observe les gens avec un regard perçant mais bienveillant
- Cache instinctivement sa vraie connaissance du Pouvoir

Traits (2 points)

- **Membre du Kin** (2) : Réseau secret, connaissances sur les canalisatrices cachées

Destinée

(à déterminer par le MJ)

“La gardienne des savoirs perdus du Kin”

Vie d'autrefois

“Novice pleine d'espoir rêvant de devenir Aes Sedai”

Compétences (25 points)

Physiques (5 points)

- Athlétisme : 3
- Animaux : 2

Mentales (10 points)

- Rural : 5 (*Spécialisation : Guérison traditionnelle à 5+*)
- Érudition : 3
- Folklore : 2

Sociales (6 points)

- Faconde : 3
- Argutie : 2

— Maraude : 1

Occultes (4 points)

— Eau : 2 (*Spécialisation : Guérison à 5+*)

— Esprit : 2

Relations dans le Groupe

- **Avec Fael** : Fierté maternelle discrète de son évolution
 - **Avec Fernando** : Compassion pour sa lutte, respect pour son courage
 - **Avec Bethamin** : Curiosité pour ses méthodes étrangères
 - **Avec Theron** : Amusement devant ses tentatives de charme
 - **Avec Tamira** : Appréciation de son honnêteté directe
-

Theron Chuliandred — Trouvère noble

Ménestrel exilé, chroniqueur du groupe

Origine : Cairhien (maison noble mineure)

Âge : 30 ans

Profession : Ménestrel, chroniqueur

Histoire Personnelle

Exilé de Cairhien après s'être fâché avec un membre influent de la cour, Theron voyage maintenant en observant le monde réel plutôt que les intrigues de palais. Il est particulièrement fasciné par l'amitié improbable entre Fael et Fernando, y voyant le sujet d'une chanson sur ceux qui brisent les étiquettes que la société leur impose.

Contexte Culturel — Cairhien

Cairhien est la patrie du "Grand Jeu", un système complexe d'intrigues politiques où chaque geste peut cacher une signification. Les nobles cairhienins excellent dans la manipulation subtile et les alliances temporaires. Theron a grandi dans cet environnement de méfiance raffinée, développant un sens aigu de l'observation et une fascination pour les motivations humaines authentiques.

Traits de Roleplay

- **Observateur avisé** : Analyse les relations et motivations avec un œil d'artiste
 - **Ancien courtisan** : Maîtrise les codes sociaux mais s'en lasse
 - **Chroniqueur passionné** : Transforme la réalité en récits mémorables
 - **Exilé philosophe** : Trouve plus de vérité sur la route qu'à la cour
-

Habitudes et Manies

- Compose mentalement des vers sur les situations qu'il observe
- Ajuste inconsciemment sa manière de parler selon son interlocuteur
- Prend des notes discrètes pour ses futures chansons
- Teste ses histoires sur le groupe avant de les présenter ailleurs

Traits (2 points)

- **Maître du Grand Jeu** (1) : Expertise en manipulation sociale et lecture des intentions
- **Ménestrel renommé** (1) : Talents artistiques reconnus, facilite les contacts

Destinée

(à déterminer par le MJ)

“Le chroniqueur qui immortalisera les héros oubliés”

Vie d'autrefois

“Noble courtisan promis à une carrière brillante dans les intrigues”

Compétences (25 points)

Physiques (4 points)

- Athlétisme : 2
- Animaux : 2

Mentales (8 points)

- Folklore : 3
- Citadin : 3
- Érudition : 2

Sociales (13 points)

- Représentation : 5 (*Spécialisation : Musique/Chant à 5+*)
- Faconde : 4
- Argutie : 2
- Maraude : 2

Occultes

- Aucune

Relations dans le Groupe

- **Avec Fael** : Fascination pour sa transformation personnelle
- **Avec Fernando** : Intrigué par sa lutte héroïque contre le destin
- **Avec Alise** : Respect pour sa sagesse cachée
- **Avec Bethamin** : Curiosité pour cette culture si différente
- **Avec Tamira** : Admiration pour sa simplicité noble

Bethamin Kettara — *Der'sul'dam*

Ancienne dresseuse seanchane, archéologue amateur

Origine : Empire Seanchan

Âge : 26 ans

Profession : Ancienne dresseuse, exilée, archéologue amateur

Histoire Personnelle

Ancienne *sul'dam* qui a découvert ses capacités de canalisation pendant son service, ce qui a provoqué sa fuite de l'Empire. Rongée par la culpabilité d'avoir contrôlé des *damane*, elle aide Fernando à maîtriser sa folie en adaptant ses connaissances du contrôle des canalisatrices. Cette quête la pousse vers l'archéologie de l'Âge des Légendes.

Contexte Culturel — Empire Seanchan

L'Empire Seanchan repose sur une hiérarchie sociale rigide où chacun connaît exactement sa place. Les *sul'dam* occupent une position respectée car elles contrôlent les femmes capables de canaliser réduites en esclavage. Cette culture valorise l'ordre et l'obéissance absolue. Bethamin a grandi dans cette certitude morale, ce qui rend sa prise de conscience actuelle d'autant plus dévastatrice.

Traits de Roleplay

- **Culpabilité profonde** : Hantée par ses actes passés envers les *damane*
- **Expertise unique** : Connaît intimement les techniques de contrôle de canalisation
- **Étrangère absolue** : Culture totalement différente, codes sociaux décalés
- **Chercheuse obsessionnelle** : Poursuit les artefacts anciens avec détermination

Habitudes et Manies

- Utilise parfois des expressions seanchanes sans s'en rendre compte
- Évalue instinctivement la force de canalisation des femmes rencontrées
- Dessine des diagrammes de ses théories sur les objets anciens
- Sursaute encore quand on la touche sans prévenir

Traits (2 points)

- **Ancienne *sul'dam*** (1) : Expertise dans le contrôle des canalisateurs
- **Fugitive de l'Empire** (1) : Recherchée, mais connaissance unique des Seanchans

Destinée

(à déterminer par le MJ)

“Celle qui révélera les secrets de l'Âge des Légendes”

Vie d'autrefois

“Dresseuse respectée au service de l'Empire éternel”

Compétences (25 points)

Physiques (6 points)

- Combat : 4
- Athlétisme : 2

Mentales (12 points)

- Thaumatologie : 5 (*Spécialisation : Contrôle des canaliseurs à 5+*)
- Érudition : 4
- Folklore : 3

Sociales (3 points)

- Représentation : 2
- Argutie : 1

Occultes (4 points)

- Air : 2
- Esprit : 2

Relations dans le Groupe

- **Avec Fernando** : Détermination farouche à l'aider, forme de rédemption personnelle
- **Avec Fael** : Respect pour sa transformation similaire à la sienne
- **Avec Alise** : Apprentissage mutuel de techniques différentes
- **Avec Theron** : Incompréhension des subtilités sociales continentales
- **Avec Tamira** : Discussions passionnées sur les légendes et objets anciens

Tamira Kodara — Chasseuse du Shienar

Guerrière frontalière, protectrice loyale

Origine : Shienar (garde frontalière)

Âge : 29 ans

Profession : Guerrière, traqueur

Histoire Personnelle

Guerrière du Shienar en mission longue, blessée par une créature du Ténébreux et soignée par Fael. Son éloignement de la frontière lui donne l'occasion de découvrir le monde au-delà de sa terre natale. Elle a contracté une dette d'honneur envers Fael et le suit par loyauté, tout en étant fascinée par les discussions de Bethamin sur les légendes anciennes.

Contexte Culturel — Shienar

Le Shienar est une nation forgée par la guerre constante contre l'Ombre à la Flétrissure. Cette lutte permanente a créé une société guerrière où l'honneur, le courage et la loyauté sont les valeurs suprêmes. Les Shienariens développent une franchise directe et un sens du devoir absolu. Tamira a grandi dans cette culture de l'honneur martial où la dette de vie se paie par la loyauté éternelle.

Traits de Roleplay

- **Code d'honneur absolu** : Loyauté inébranlable envers ceux qui l'ont aidée
- **Guerrière née** : Combat et survie sont ses domaines naturels
- **Curiosité nouvelle** : Découvre un monde plus vaste que la Flétrissure
- **Franchise directe** : Dit ce qu'elle pense sans détours

Habitudes et Manies

- Vérifie ses armes chaque soir par routine militaire
- Évalue automatiquement les menaces dans chaque environnement
- Pose des questions directes sur les sujets qui l'intriguent
- Entretient méticuleusement son équipement

Traits (2 points)

- **Guerrière du Shienar** (1) : Formation militaire, résistance aux créatures de l'Ombre
- **Dette d'honneur** (1) : Loyauté absolue envers Fael, mais contraintes morales

Destinée

(à déterminer par le MJ)

“La gardienne qui protégera les innocents loin de sa terre natale”

Vie d'autrefois

“Soldate dévouée à la protection de la frontière maudite”

Compétences (25 points)

Physiques (15 points)

- Combat : 5 (*Spécialisation : Arc à 5+*)
- Athlétisme : 5 (*Spécialisation : Survie à 5+*)
- Dépassement : 3
- Animaux : 2

Mentales (6 points)

- Rural : 3
- Folklore : 3

Sociales (4 points)

- Représentation : 2
- Argutie : 2

Occultes

- Aucune

Relations dans le Groupe

- **Avec Fael** : Dette d'honneur absolue, respect profond
 - **Avec Fernando** : Protection instinctive du “faible” du groupe
 - **Avec Alise** : Appréciation de sa sagesse pratique
 - **Avec Theron** : Amusement devant ses manières courtoises
 - **Avec Bethamin** : Fascination pour ses histoires de héros et légendes
-

Dynamique de Groupe

Formation et Leadership

Le groupe s'est formé progressivement, au hasard des rencontres sur la route. Fael, par son passé militaire et sa nature protectrice, a naturellement pris le rôle de leader en proposant à chaque nouveau membre de les accompagner. Malgré les difficultés que représente un groupe aussi visible, il préfère voyager accompagné.

Objectifs Communs

- **Quête principale** : Aider Fernando à trouver un moyen de contrôler sa folie
- **Recherches** : Explorer les traces de l'Âge des Légendes (influence de Bethamin)
- **Survie** : Éviter les autorités tout en aidant ceux qu'ils croisent

Défis du Groupe

- **Visibilité** : Un homme canalisant et une Seanchane sont difficiles à cacher
- **Cultures différentes** : Codes d'honneur et habitudes sociales parfois incompatibles
- **Secrets** : Chacun cache une partie de son passé

Habitudes de Voyage

- Évitent les grandes villes et routes principales
- Fael soigne les villageois en échange du gîte et du couvert
- Theron divertit dans les auberges pour gagner quelques pièces
- Bethamin et Fernando étudient discrètement les ruines et artefacts rencontrés

Hooks Narratifs pour le MJ

1. **Le passé rattrape Fael** : D'anciens "frères" Enfants de la Lumière le retrouvent
2. **La folie progresse** : Fernando doit faire face à une crise majeure
3. **Contacts du Kin** : Alise reçoit un message urgent de ses sœurs
4. **Le Grand Jeu continue** : Les intrigues cairhiennes rattrapent Theron
5. **Chasseurs seanchans** : L'Empire envoie des agents récupérer Bethamin
6. **Appel du devoir** : Le Shienar rappelle Tamira pour la guerre contre l'Ombre

Ces personnages sont conçus pour fonctionner ensemble tout en offrant de multiples angles narratifs. Chacun apporte des compétences uniques et des complications personnelles qui peuvent alimenter des sessions entières de jeu de rôle riche et nuancé.

CHAPITRE 2

TABLES DE RÉFÉRENCE

ORGANISATION DES TABLES DE RÉFÉRENCE

Cette compilation rassemble tous les tableaux essentiels au bon déroulement du jeu. Organisées par thème et fréquence d'usage, ces tables permettent un accès rapide aux informations critiques pendant les sessions. Les modificateurs respectent la simplicité du système Engrenages tout en reflétant les spécificités de l'univers.

Chaque section utilise un code couleur conceptuel pour faciliter la navigation rapide. Les règles de base apparaissent en premier, suivies des éléments spécialisés selon leur complexité croissante.

TABLES SYSTÈME DE BASE

Seuils de Difficulté Standard

Difficulté	Seuil	Description	Exemples d'Application
Très Facile	8	Tâche routinière pour un spécialiste	Monter à cheval pour un cavalier expérimenté
Facile	10	Défi mineur avec compétence appropriée	Soigner une blessure légère avec formation médicale
Modérée	12	Test standard nécessitant concentration	Négocier un prix équitable, suivre des traces anciennes
Difficile	15	Défi sérieux même pour un expert	Diplomatie en territoire hostile, combat multiple
Très Difficile	18	Exploit remarquable exigeant excellence	Guérison d'empoisonnement rare, infiltration de forteresse
Héroïque	21	Prouesse légendaire défiant les probabilités	Convaincre un ennemi de changer de camp, performance artistique mémorable

Modificateurs Situationnels de Base

Situation	Modificateur	Application
Conditions Idéales	+4	Équipement parfait, temps illimité, assistance experte
Conditions Favorables	+2	Bons outils, temps suffisant, aide mineure
Conditions Standard	0	Circonstances normales, équipement correct
Conditions Défavorables	-2	Outils inadéquats, pression temporelle, distractions
Conditions Hostiles	-4	Équipement défaillant, stress intense, opposition active
Conditions Extrêmes	-6	Situation de crise, équipement inexistant, opposition déterminée

TABLES DU POUVOIR UNIQUE

Difficultés de Canalisation par Niveau de Pouvoir

Niveau de Tissage	Difficulté de Base	Fatigue (Épuisement)	Exemples de Weaves
Apprenti	10	1 point	Lumière simple, petit feu, sensation de température
Novice	12	2 points	Guérison légère, bouclier faible, illusion visuelle
Initié	15	3 points	<i>Fireball</i> , barrière solide, camouflage complexe
Adeptes	18	4 points	Guérison sérieuse, foudre, téléportation courte
Expert	21	5 points	Voyage, guérison critique, bouclier de bataille
Maître	24	6 points	Manipulation météo, résurrection récente, <i>balefire</i> mineur

Modificateurs de Canalisation

Facteur	Modificateur	Notes
Usage d'Angreal	+2 à +6	Selon la puissance de l'objet
Tissage Familier	+2	<i>Weave</i> maîtrisé et pratiqué régulièrement
Première Fois	-4	Nouveau tissage jamais tenté
Sous Pression	-2	Combat, stress, urgence
Blessé Légèrement	-1	Douleur ou fatigue mineures
Blessé Gravement	-4	Blessures majeures, épuisement sévère
Cercle de Canalisateurs	+1/personne	Maximum +5, leadership requis
Interférence du Saidin Souillé	-2	Hommes canalisateurs uniquement

Table des Échecs Catastrophiques en Canalisation

Lancez 1d6 quand un canalisateur fait un échec critique :

Résultat	Effet	Durée
1	Épuisement Total	Inconscience 1d6 heures, aucune canalisation possible 24h
2	Feedback Énergétique	Dégâts physiques = niveau de puissance tenté
3	Weave Inversé	Effet opposé à l'intention (soins deviennent blessures, etc.)
4	Perte de Contrôle	Weave affecte cibles aléatoires dans la zone
5	Attention des Ténèbres	<i>Myrddraal</i> ou autres créatures détectent l'activité
6	Souillure Temporaire	Hallucinations et paranoïa pendant 1d6 heures

TABLES DE COMBAT SPÉCIALISÉ

Techniques d'Épée et Modificateurs

Note : Techniques adaptées pour le jeu, non canoniques

Technique	Bonus Attaque	Bonus Défense	Situation Optimale
Défense Fluide	+1	+2	Combat défensif, multiples adversaires
Frappe Précise	+3	-1	Attaque surprise, ennemi isolé
Garde Patient	0	+3	Combat prolongé, adversaire puissant
Stance Équilibrée	+2	+1	Combat standard, terrain favorable
Esquive Active	+1	+1	Esquive et riposte, adversaire prévisible
Attaque Mobile	+2	0	Attaque mobile, terrain accidenté

Modificateurs de Combat selon l'Équipement

Arme/Protection	Modificateur	Notes Spéciales
Épée Forgée par Le Pouvoir	+4	Ne se ternit jamais, traverse les armures ordinaires
Lame Myrdraal	+2/poison	Poison mortel, guérison difficile
Armure de Plates	-2 vitesse/+3 protection	Réduit mobilité mais excellente protection
Cotte de Mailles	-1 vitesse/+2 protection	Compromis équilibré
Cuir Bouilli	+1 protection	Protection légère, mobilité préservée
Bouclier de Guerre	+2 défense	Contre attaques à distance principalement
Arbalète Lourde	+3 dégâts	Temps de rechargement important
Arc Long	+2 portée	Cadence de tir élevée

TABLES D'ENVIRONNEMENT ET VOYAGE

Conditions Météorologiques et Effets

Météo	Modificateur Vision	Modificateur Déplacement	Effets Spéciaux
Ciel Dégagé	0	0	Conditions idéales
Nuageux	-1	0	Visibilité réduite
Brouillard Léger	-2	-1	Navigation difficile
Brouillard Dense	-4	-2	Risque de perdre son chemin
Pluie Modérée	-1	-1	Terrain glissant
Pluie Battante	-3	-2	Visibilité très réduite feu difficile
Tempête	-4	-4	Tous tests difficiles danger constant
Neige Légère	-1	-1	Traces facilement visibles
Blizzard	-6	-4	Déplacement quasi impossible

Vitesses de Déplacement par Terrain

Type de Terrain	Vitesse à Pied	Vitesse à Cheval	Modificateur Discretion
Route Pavée	5 km/h	12 km/h	-2 (exposition)
Sentier Forestier	4 km/h	8 km/h	+1 (couverture)
Terrain Accidenté	3 km/h	6 km/h	+2 (cachettes multiples)
Marécage	2 km/h	4 km/h	+3 (végétation dense)
Montagne	2 km/h	-	+1 (altitude)
Désert	3 km/h	8 km/h	-3 (visibilité)
Forêt Dense	2 km/h	-	+4 (couverture maximale)

TABLES SOCIALES ET CULTURELLES

Réactions selon l'Origine Régionale

Région du PJ	Andor	Cairhien	Tear	Illian	Tarabon	Arad Doman
Andor	+2	0	+1	+1	-1	0
Cairhien	0	+2	-1	0	+1	+1
Tear	+1	-1	+2	-2	0	0
Illian	+1	0	-2	+2	-1	+1
Tarabon	-1	+1	0	-1	+2	-2
Arad Doman	0	+1	0	+1	-2	+2

Modificateurs selon la Classe Sociale

Interaction	Noble → Roturier	Roturier → Noble	Égal → Égal	Marchand → Noble
Demande de Service	+3	-3	+1	0
Négociation	+2	-2	0	+1
Information	+4	-4	+2	-1
Hospitalité	+2	-1	+1	+1

TABLES DES CRÉATURES ET ANTAGONISTES

Caractéristiques Moyennes des Créatures Communes

Créature	Physique	Mental	Social	Capacités Spéciales
Trolloc Standard	+3	-2	-3	Vision nocturne, Intimidation naturelle
Myrdraal	+2	+1	-2	Regard paralysant, Téléportation d'ombre
Loup	+1	+1	-1	Pistage, Attaque en meute
Ours	+4	-1	-2	Charge dévastatrice, Résistance aux dégâts
Bandit Ordinaire	+1	0	-1	Connaissance locale, Discrétion
Garde Royal	+2	+1	+1	Formation militaire, Équipement supérieur

Niveaux de Résistance aux Effets du Pouvoir

Type de Cible	Résistance	Notes
Humain Ordinaire	0	Aucune résistance naturelle
Canalisateur Entraîné	+2	Formation mentale défensive
Myrdraal	+4	Nature surnaturelle
Créature des Ténèbres	+3	Essence corrompue
Construct Ancien	+6	Protections intégrées
Porteur de Ter'angreal Protecteur	+3 à +8	Selon l'objet

TABLES D'ÉVÉNEMENTS
ALÉATOIRES

Rencontres Routières Typiques (1d20)

Résultat	Rencontre	Attitude Initiale
1-2	Bandits (2d6)	Hostile
3-4	Patrouille militaire	Méfiant
5-6	Caravane marchande	Neutre
7-8	Pèlerins en voyage	Bienveillante
9-10	Fermiers locaux	Curieuse
11-12	Nobles en déplacement	Hautaine
13-14	Ménestrels itinérants	Amicale
15-16	Voyageurs solitaires	Variable
17-18	Réfugiés fuyant troubles	Craintive
19	Aes Sedai et Lige	Autoritaire
20	Événement spécial (consultation MJ)	Variable

Complications de Voyage (1d12)

Résultat	Complication	Gravité
1	Monture boiteuse	Mineure
2	Équipement perdu/endommagé	Mineure
3	Mauvais temps persistant	Modérée
4	Route bloquée (éboulement, pont cassé)	Modérée
5	Maladie dans le groupe	Modérée
6	Provisions avariées	Modérée
7	Perte de direction	Sérieuse
8	Rencontre hostile évitée de justesse	Sérieuse
9	Blessure accidentelle grave	Sérieuse
10	Poursuite par autorités	Majeure
11	Catastrophe naturelle (incendie, inondation)	Majeure
12	Événement surnaturel	Critique

INDEX DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Règles Critiques Fréquentes

- **Test Standard** : 2d6 + Attribut + Compétence vs Difficulté
- **Avantage/Désavantage** : +2/-2 aux jets selon les circonstances
- **Épuisement** : -1 par point aux actions physiques
- **Cumul de Modificateurs** : Maximum ± 6 au total
- **Canalisation d'Urgence** : Double fatigue pour +4 au jet

Seuils Critiques à Retenir

- **Difficulté Standard** : 12
- **Épuisement Dangereux** : 4+ points
- **Blessure Grave** : -4 aux actions
- **Résistance Significative** : +4 ou plus

Ces tables couvrent les situations les plus fréquentes en jeu. Le MJ peut les adapter selon les besoins spécifiques de sa campagne tout en préservant l'équilibre et la cohérence du système.

“Une bonne préparation évite l'improvisation hasardeuse quand les épées sont tirées.”

– Lan Mandragoran