

LA ROUE DU TEMPS

Adaptation en jeu de rôles

*La Roue du Temps tourne, et les Âges viennent et passent,
laissant des souvenirs qui deviennent légende.
La légende s'estompe en mythe, et même le mythe est depuis
longtemps oublié quand revient l'Âge qui lui donna naissance.*

Systeme ADRENALINE (d100)

Aide de jeu officieuse

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
1 Adaptations Générales	5
1.1 Caractéristiques	5
1.2 Compétences	5
1.3 Nouveaux Traits	5
2 Formations La Roue du Temps	8
2.1 Structure des Formations WoT	8
2.2 Tables de Tirage Aléatoire	8
2.3 Formations d'Origine (25%)	9
2.4 Formations de Métier (20%)	9
2.5 Formations d'Aventure (15%)	11
3 Le Pouvoir Unique	13
3.1 Principes Fondamentaux	13
3.2 Les Cinq Éléments	13
3.3 Compétence : Pouvoir	13
3.4 Résolution d'un Tissage	13
3.5 La Souillure du Saidin	15
3.6 Contrecoups Féminins (Saidar)	16
3.7 Combat Canalisé	16
3.8 Catalogue des Tissages	17
4 Le Ténébreux et l'Horreur	22
4.1 Le Ténébreux et ses Serviteurs	22
4.2 Les Engeances de l'Ombre	22
4.3 Les Amis du Ténébreux	26
4.4 Mécanique de Terreur	26
4.5 L'Horreur des Voies	28
5 Personnages Non-Joueurs	29
5.1 Canalisateurs et Gardiens	29
5.2 Forces Armées	29
5.3 Aiels et Peuples Nomades	29
5.4 Noblesse et Intrigues	30
5.5 Commerçants et Artisans	30
5.6 Amis du Ténébreux et Hors-la-loi	30
5.7 Vie Quotidienne	31
5.8 Voyageurs	31
6 Équipement	32
6.1 Armes Simples	32
6.2 Armes Martiales	32
6.3 Armes Exotiques	33
6.4 Armures	33
6.5 Boucliers	33
6.6 Équipement Spécial	33

INTRODUCTION

Cette aide de jeu permet de jouer dans l'univers de **La Roue du Temps** de Robert Jordan en utilisant le système **ADRENALINE**. Elle ne reprend pas les règles de base d'ADRENALINE (que vous devez posséder) mais fournit les adaptations nécessaires : formations spécifiques, règles du Pouvoir Unique, et conversions thématiques.

Ce document suppose que vous connaissez :

- Soit l'univers de La Roue du Temps (romans, série TV)
- Soit le système ADRENALINE (d100)

La Roue Tourne

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 est un récit de dizaines de milliers de pages écrit par Robert Jordan, puis terminé par Brandon Sanderson. L'œuvre est devenue populaire grâce à son adaptation en série TV sur Amazon.

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

Que joue-t-on ?

La Roue du Temps mélange les Parques et le concept de la réincarnation : elle tourne et crée des Âges. 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. 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 contre-attaqué et corrompu la source de magie des hommes. Ceux-ci sont devenus fous et ont ravagé le monde. Le Troisième Âge part de ce monde en ruines. Il est dit que cet Âge prendra fin avec l'Ultime Bataille.

Dans ce contexte, les joueurs incarnent des *ta'veren*, des acteurs particuliers de La Roue du Temps qui bénéficient d'une plus grande chance de faire changer la grande Histoire.

L'ambiance de La Roue du Temps inclut :

- Les cités sont cosmopolites, les campagnes dangereuses
- Chaque nation a de fortes traditions reconnaissables
- Les *Aes Sedai* pensent sauver le monde ; les autres les craignent
- Le combat pour survivre est omniprésent
- La magie est à la fois merveilleuse et terrifiante
- L'habit ne fait pas le moine : Fils de La Lumière tortionnaires, Amis du Ténébreux respectables
- *Le devoir est plus lourd qu'une montagne, la mort plus légère qu'une plume*

Quand joue-t-on ?

Voici quelques propositions pour situer votre campagne :

- **Époque** : Fin du Second Âge, époque d'Artur Aile-de-Faucon, ou pendant le cycle principal
- **Géographie** : Continent Seanchan, pays de Shara, cœur de la Flétrissure
- **Personnages** : *Ta'veren* indépendants, ou proches des héros du cycle

ADAPTATIONS GÉNÉRALES

Caractéristiques

Les 8 caractéristiques d'ADRENALINE s'appliquent sans modification :

- **FOR** (Force) : Combat à l'épée, arc long
- **CON** (Constitution) : Résistance à la souillure, voyages
- **DEX** (Dextérité) : Tissages précis, armes blanches
- **RAP** (Rapidité) : Initiative, esquive des tissages
- **LOG** (Logique) : Connaissance des Prophéties, stratégie
- **VOL** (Volonté) : Résistance au Pouvoir, discipline
- **PER** (Perception) : Détection des canalisateurs, surveillance
- **CHA** (Charisme) : Négociation, Grand Jeu cairhienin

Compétences

Nouvelles Compétences Pouvoir (VOL) — Cette compétence permet de canaliser le Pouvoir Unique (*saidin* pour les hommes, *saidar* pour les femmes). Une **spécialisation** parmi les cinq éléments (Air, Eau, Terre, Feu, Esprit) est obligatoire à la création. Le fonctionnement détaillé de cette compétence est décrit dans la **Partie 3 : Le Pouvoir Unique**.

Bataille (LOG) — Cette compétence couvre la tactique militaire, le commandement de troupes, et la connaissance des manœuvres de combat à grande échelle. Les spécialisations possibles incluent : Tactique, Commandement, Siège, Logistique.

Compétences Renommées Les compétences suivantes du système ADRENALINE standard sont renommées pour correspondre au vocabulaire de La Roue du Temps :

- **Conduite** devient **Transport** (Cheval, Chariot, Navire...)
- **Arts martiaux** devient **Bagarre** (Combat à mains nues, Lutte...)
- **Sport** devient **Athlétisme** (Course, Natation, Escalade...)

Nouveaux Traits

Ces traits sont spécifiques à l'univers de La Roue du Temps et s'ajoutent aux traits standards d'ADRENALINE.

Protection Mentale contre la Magie

La Protection Mentale (PM) représente aussi la résistance aux effets du Pouvoir Unique :

- **Seuil de dégât mental** : Résistance de base contre les tissages d'Esprit
- **Trait "Résistance à la domination"** : +10% contre la Compulsion
- **Bouclier mental** : Bonus progressif selon l'exposition

Niveaux de Bouclier Mental :

- **Habitué** (+5 PM) : A vu des tissages, côtoie des canalisateurs
- **Endurci** (+10 PM) : A survécu à une attaque du Pouvoir
- **Immunisé** (+15 PM) : *Ta'veren*, Lié à une Aes Sedai, ou protégé par *ter'angreal*

Accès au Pouvoir Unique

L'accès à la compétence **Pouvoir** n'est pas libre. Un personnage doit remplir plusieurs conditions.

Prérequis

- **Volonté > 20%** : Seuls les personnages avec plus de 20% en VOL peuvent espérer canaliser
- **Don inné** : Le MJ peut demander un **jet de Chance (50%)** pour déterminer si le personnage possède le don
- **Révélation différée** : Le MJ peut aussi décider secrètement si un personnage peut canaliser, sans le révéler au joueur, et l'annoncer plus tard lors d'un moment dramatique approprié

Ces exigences s'appliquent également aux autres formes de pouvoir (Rêveurs, Renifleurs, etc.).

Par Formation de Métier Les formations marquées "ACCÈS AU POUVOIR" permettent d'acquérir la compétence Pouvoir :

- **Novice/Acceptée** : Formation à la Tour Blanche (femmes)
- **Asha'man** : Formation à la Tour Noire (hommes)
- **Membre du Kin** : Canalisatrices hors Tour, réseau secret
- **Sage Aiel (Wise One)** : Tradition orale du Désert (optionnel)

Par Formation d'Aventure

- **Canalisateur Autodidacte** : Don découvert seul, sans formation

Canalisateurs "sauvages" (sans formation)

- Utilisent **VOL seule** pour canaliser
- Subissent le malus "Tissage sauvage" (-40%)
- Risque accru de contrecoups et de souillure

Réflexes de Combat

Lors d'une embuscade ou d'un événement imprévisible, les personnages PASSIFS effectuent un test d'Observation (Surveillance) pour éviter l'état SURPRISE. Les Réflexes de Combat représentent l'entraînement militaire et l'instinct aiguisé des vétérans, leur permettant de réagir plus vite face à une menace soudaine.

Calcul du bonus Réflexes de Combat (0% à 30%) :

- Arme blanche **ou** Bagarre (1+ spéc.) : +10%
- Bataille (1+ spéc.) : +10%
- Savoir (Région/Organisation martiale) : +10%
- **Maximum cumulable : +30%**

Exemples de Savoir donnant le bonus :

- Savoir (Shienar), Savoir (Aiel), Savoir (Tear)
- Savoir (Enfants de la Lumière), Savoir (Tour Blanche)
- Savoir (Seanchan), Savoir (Deux-Rivières)

Application : Les Réflexes de Combat s'ajoutent en bonus aux **jets de surprise** uniquement (test d'Observation/Surveillance pour détecter une embuscade ou un événement imprévisible).

Exemple : Un vétéran Shienaran avec Arme blanche (spé. Épée), Bataille (spé. Tactique) et Savoir (Shienar) bénéficie de +30% à ses tests de surprise. Lors d'une embuscade trolloc, son Observation 45% devient effectivement 75% pour éviter l'état SURPRISE.

FORMATIONS LA ROUE DU TEMPS

Structure des Formations WoT

Les trois groupes de formations d'ADRENALINE sont adaptés au contexte de La Roue du Temps :

- **Origine** (25%) : D'où vient le personnage (culture, région)
- **Métier** (20%) : Ce qu'il faisait avant de partir à l'aventure
- **Aventure** (15%) : Compétences acquises depuis qu'il est devenu aventurier

IMPORTANT - Le Pouvoir Unique : La compétence **Pouvoir** n'est accessible que via certains **Métiers** (Novice/Acceptée, Asha'man, Membre du Kin, Sage Aiel canalisatrice). Les canalisateurs **innés** (non formés) n'ont PAS de compétence Pouvoir et doivent utiliser **VOL seule** avec le malus "Tissage sauvage" (-40%).

Tables de Tirage Aléatoire

Le joueur peut choisir librement ses formations ou les tirer au hasard.

Classe Sociale (d100)

- 01-15 : Noblesse
- 16-40 : Bourgeoisie
- 41-85 : Peuple
- 86-100 : Marginaux

Formation d'Origine 01-80 : Formation standard de la classe. 81-90 : Clan Aiel (Noblesse/Peuple) ou Atha'an Miere (autres). 91-100 : Seanchan (Noblesse/Bourgeoisie) ou Atha'an Miere/Clan Aiel (autres).

Formation de Métier (d100) Noblesse/Bourgeoisie

- 01-15 : Garde/Soldat
- 16-25 : Lige (Warder)
- 26-35 : Enfant de la Lumière
- 36-45 : Érudit/Bibliothécaire
- 46-55 : Marchand Itinérant
- 56-65 : Ménestrel/Trouvère
- 66-75 : Voleur/Espion
- 76-85 : Sul'dam Seanchan
- 86-95 : Novice/Acceptée*
- 96-100 : Asha'man*

Peuple/Marginaux :

- 01-15 : Garde/Soldat
- 16-25 : Guérisseur/Sage

- 26-35 : Marchand Itinérant
- 36-45 : Ménestrel/Trouvère
- 46-55 : Voleur/Espion
- 56-65 : Marin Atha'an Miere
- 66-75 : Guerrier Aiel
- 76-85 : Guérisseur/Sage
- 86-95 : Membre du Kin*
- 96-100 : Sage Aiel*

* Accès au Pouvoir Unique. Relancer si le personnage ne peut pas canaliser.

Formation d'Aventure (d100)

- 01-20 : Survivant des Routes
- 21-40 : Combattant Aguerri
- 41-55 : Négociateur de Fortune
- 56-70 : Chercheur de Secrets
- 71-85 : Soigneur de Campagne
- 86-95 : Infiltré
- 96-100 : Canalisateur Autodidacte*

* Accès au Pouvoir Unique. Relancer si le personnage ne peut pas canaliser.

Formations d'Origine (25%)

Noblesse des Terres de l'Ouest Cairhien, Andor, Tear, Illian... - 2x Arme sociale (au choix) - Intendance (Politique) - Étiquette - Vieille Langue - 2x Savoir (Histoire, Héraldique) - Transport (Cheval)

Bourgeoisie Marchande Marchands, artisans prospères - Arme sociale (Négociation) - Intendance (Commerce) - Transport (Chariot) - Culture générale (Économie) - Gestion de ressources - Langue au choix - Savoir (au choix) - Athlétisme (au choix)

Peuple des Villages Deux-Rivières, Emond's Field... - Arme sociale (Persuasion) - Bricolage (au choix) - Chasse ou Pêche - Transport (Chariot) - Construction - Culture générale (Folklore local) - Savoir (Herboristerie) - Athlétisme (au choix)

Marginaux et Errants Tuatha'an, mendiants, fugitifs - Bagarre ou Art (Musique) - Bricolage (au choix) - Transport (au choix) - Culture générale (Routes) - Discrétion - Langue au choix - Athlétisme (au choix) - Survie (au choix)

Clan Aiel *Peuple du Désert* - Arme blanche (Lance courte) - Chasse - Culture générale (Ji'e'toh) - Discrétion - Observation - Athlétisme (Course) - Survie (Désert) - Vieille Langue (par-tielle)

Atha'an Miere (Peuple de la Mer) *Marins des îles* - Bricolage (Cordage) - Transport (Navire) - Culture générale (Navigation) - Signes Maritimes - Observation - Athlétisme (Natation) - Survie (Mer) - Savoir (Météorologie)

Formations de Métier (20%)

1. Garde/Soldat *Gardes de la Reine, Défenseurs de la Pierre, Compagnons...* - Arme blanche (au choix) - Bataille (Tactique) - Observation (Surveillance) - Athlétisme (Endurance) - Survie (Campagne) - Intendance (Militaire) - Transport (Cheval)

2. Lige (Warder) *Gardiens liés aux Aes Sedai* - Arme blanche (Épée) - Arme blanche (Couteau) - Observation (Combat) - Athlétisme (Acrobatie) - Survie (au choix) - Discrétion - Culture générale (Aes Sedai)

3. Enfant de la Lumière *Soldats de la Lumière, Questionneurs* - Arme blanche (Épée) - Bataille (Commandement) - Arme sociale (Intimidation) - Intendance (Religieuse) - Culture générale (Hérésie) - Foi (Lumière) - Observation (Interrogatoire) - Athlétisme (Endurance)

4. Guérisseur/Sage *Sagesse de village, herboriste* - Savoir (Médecine traditionnelle) - Savoir (Herboristerie) - Culture générale (Anatomie) - Observation (Diagnostic) - Arme sociale (Réconfort) - Gestion de ressources - Survie (Cueillette) - Intendance (Village)

5. Marchand Itinérant *Colporteurs, marchands de passage* - Arme sociale (Négociation) - Arme sociale (Bluff) - Intendance (Commerce) - Transport (Chariot) - Culture générale (Routes) - Gestion de ressources - Langue au choix - Observation (Évaluation)

6. Ménestrel/Trouvère *Bardes, conteurs, gleemen* - Art (Musique) - Art (Conte) - Arme sociale (Persuasion) - Culture générale (Légendes) - Discrétion - Étiquette - Langue au choix - Prestidigitation

7. Voleur/Espion *Membres de guildes, informateurs* - Arme blanche (Couteau) - Discrétion - Jeux (Cartes/Dés) - Observation (Filature) - Prestidigitation - Survie (Urbaine) - Arme sociale (Manipulation) - Bricolage (Serrures)

8. Érudit/Bibliothécaire *Érudits de Tar Valon, Ogiers...* - Bibliothèque - Savoir (Histoire) - Savoir (au choix) - Vieille Langue - Culture générale (Prophéties) - Intendance (Archives) - Observation (Recherche) - Art (Calligraphie)

9. Marin Atha'an Miere *Équipage du Peuple de la Mer* - Transport (Navire) - Athlétisme (Natation) - Athlétisme (Escalade) - Bricolage (Cordage) - Observation (Vigie) - Survie (Mer) - Arme blanche (Couteau) - Culture générale (Navigation)

10. Guerrier Aiel *Vièrges de la Lance, Frères Rouges...* - Arme blanche (Lance courte) - Arme de jet (Lance) - Arme blanche (Couteau) - Bataille (Tactique) - Discrétion - Observation (Pistage) - Athlétisme (Course) - Survie (Désert) - Culture générale (Ji'e'toh)

11. Sage Aiel (Wise One) *Conseillères des clans* - ACCÈS AU POUVOIR (optionnel) - **Pouvoir** (si canalisatrice) OU Savoir (Rêves) - Culture générale (Ji'e'toh) - Savoir (Herboristerie) - Arme sociale (Autorité) - Observation (Jugement) - Survie (Désert) - Vieille Langue - Foi (au choix)

12. Sul'dam Seanchan *Dresseuses de damane* - Arme sociale (Domination) - Observation (Pouvoir) - Culture générale (Empire) - Étiquette (Seanchan) - Intendance (Impériale) - Athlétisme (Endurance) - Arme blanche (au choix) - Survie (au choix)

13. Novice/Acceptée (Tour Blanche) *Apprenties Aes Sedai* - ACCÈS AU POUVOIR - **Pouvoir** (spécialisation au choix) - Savoir (Pouvoir Unique) - Culture générale (Tour Blanche) - Étiquette (Aes Sedai) - Observation (Tissages) - Bibliothèque - Vieille Langue - Arme sociale (Diplomatie)

14. Membre du Kin *Canalisatrices cachées hors Tour* - ACCÈS AU POUVOIR - **Pouvoir** (Guérison typiquement) - Savoir (Guérison) - Discrétion - Observation (Pouvoir) - Culture générale (Réseaux secrets) - Survie (au choix) - Arme sociale (Discrétion) - Gestion de ressources

15. Asha'man (Tour Noire) *Canalisateurs masculins entraînés* - ACCÈS AU POUVOIR - **Pouvoir** (spécialisation au choix) - Savoir (Pouvoir Unique) - Culture générale (Tour Noire) - Observation (Tissages) - Athlétisme (Endurance) - Survie (Campagne) - Arme blanche (au choix) - Savoir (Combat canalisé)

Note : Les métiers donnant accès à la compétence Pouvoir sont marqués "ACCÈS AU POUVOIR".

Formations d'Aventure (15%)

Ces compétences représentent ce que le personnage a appris depuis qu'il a quitté sa vie d'origine pour partir à l'aventure. Choisissez parmi les options suivantes :

Survivant des Routes *Pour ceux qui ont beaucoup voyagé* - Survie (au choix) : 30% - Observation (Dangers) : 30% - Discrétion : 25%

Combattant Aguerri *Pour ceux qui ont dû se battre* - Arme blanche (au choix) : 30% - Arme blanche (autre) : 30% - Athlétisme (Esquive) : 25%

Négociateur de Fortune *Pour ceux qui vivent de leur bagout* - Arme sociale (au choix) : 30% - Langue au choix : 30% - Jeux (au choix) : 25%

Chercheur de Secrets *Pour ceux qui enquêtent et explorent* - Observation (au choix) : 30% - Bibliothèque : 30% - Savoir (au choix) : 25%

Soigneur de Campagne *Pour ceux qui ont appris à soigner sur la route* - Savoir (Premiers soins) : 30% - Survie (Cueillette) : 30% - Observation (Diagnostic) : 25%

Infiltré *Pour ceux qui doivent se cacher* - Discrétion : 30% - Bricolage (Serrures) : 30% - Observation (Filature) : 25%

Canalisateur Autodidacte - ACCÈS AU POUVOIR *Pour ceux qui ont découvert le don seuls (hommes, Sagettes, sauvages)* - Pouvoir : 30% - Savoir (Pouvoir Unique) : 30% - Observation (Tissages) : 25%

Note : Cette formation est la seule voie d'accès au Pouvoir pour les hommes (pas de formation institutionnelle) et les Sagettes (tradition orale). Les tissages sont appris par instinct ou transmission directe, jamais par école.

LE POUVOIR UNIQUE

Principes Fondamentaux

Le Pouvoir Unique est puisé dans la **Vraie Source**, divisée en deux moitiés : - **Saidar** : moitié féminine (embrassée avec soumission) - **Saidin** : moitié masculine (dominée par la volonté) - **SOUILLÉE**

Règle fondamentale : Un canalisateur ne peut PAS se cibler lui-même avec un tissage.

Les Cinq Éléments

Chaque canalisateur possède des affinités avec les 5 éléments :

- **Air** : Boucliers, lévitation, écoute (affinité Femmes)
- **Eau** : Guérison, détection, illusions (affinité Femmes)
- **Terre** : Force, métaux, tremblements (affinité Hommes)
- **Feu** : Destruction, lumière, chaleur (affinité Hommes)
- **Esprit** : Compulsion, rêves, liens (affinité Égale)

Compétence : Pouvoir

Compétence : Pouvoir (VOL) — Une seule compétence avec spécialisation obligatoire parmi les 5 éléments. À la création, le canalisateur choisit **1 ou 2 éléments d'affinité**.

Échelle de puissance (maximum 60%) :

- **60%** Maximum absolu (Dragon, Ishamael)
- **50%** Aes Sedai très puissante (Moiraine, Cadsuane)
- **40%** Aes Sedai expérimentée
- **30%** Don limité ou en formation
- **20%** Acceptée
- **10%** Novice

Note : Le système ne permet pas de dépasser 60%. Ce niveau représente le potentiel brut des plus grands canalisateurs de l'histoire.

Résolution d'un Tissage

Procédure

1. Décrire l'effet souhaité
2. Le MJ détermine le(s) élément(s) requis
3. Calculer le pourcentage : Pouvoir + VOL + modificateurs
4. Lancer 1d100

5. Appliquer les règles de souillure (saidin) ou de contrecoup

Modificateurs de Tissage Nombre d'éléments (malus par élément au-dessus de 1) : 1 élément +0% | 2 éléments -10% | 3 éléments -20% | 4 éléments -30% | 5 éléments -40%

Éléments sans affinité (règle de substitution) : -10% par élément utilisé pour lequel le canalisateur n'a pas d'affinité

Exemple : Un tissage à 3 éléments (Feu + Air + Esprit) pour un canalisateur avec affinité Feu uniquement : - Malus d'éléments : -20% (3-1 = 2 éléments supplémentaires) - Malus de substitution : -20% (Air et Esprit sans affinité) - **Total** : **-40%**

Connaissance du tissage :

- Tissage inconnu (jamais vu) : -20%
- Tissage étudié (enseigné) : +0%
- Tissage pratiqué/maîtrisé : +20%

Modificateurs de tir : Lorsqu'un canalisateur façonne un tissage **sur une cible**, appliquer tous les modificateurs de tir classiques d'ADRENALINE (distance, couvert, mouvement, visibilité, etc.).

Cercle de pouvoir : Plusieurs canalisateurs peuvent unir leurs forces via le tissage **Cercle de liaison** (voir catalogue des tissages). Une fois liés, appliquer la règle d'entraide standard d'ADRENALINE : le meneur effectue le test, les autres participants apportent leur bonus d'aide.

Puissance de l'Effet (Test Étendu) Les tissages utilisent le système de **test étendu** d'ADRENALINE. La puissance d'un tissage dépend de la **qualité de réussite cumulée** atteinte.

Rappel : Qualité de réussite

- **Réussite** : Qualité = chiffre des dizaines du d100 (ex : résultat 34 → qualité 3)
- **Réussite critique** : Qualité = chiffre des dizaines × 2 (ex : résultat 40 → qualité 8)
- **Échec** : Qualité d'échec = 10 - chiffre des dizaines (ex : résultat 78 → qualité 3)

Effets selon la qualité cumulée :

- **1** : Contact, 1 round, 1 cible, 1d10 contondants, 1 malus
- **2** : 10m, 1 min, 2 cibles, zone 2m, 1d10 blessants, 1 bonus
- **3** : 30m, 10 min, 3 cibles, zone 5m, 2d10 contondants, 2 malus
- **4** : 100m, 1h, 5 cibles, zone 10m, 2d10 blessants, 2 bonus
- **5** : Vue, 1 scène, 10 cibles, zone 20m, 3d10 contondants, 3 malus
- **6** : Illimité, 1 jour, 20 cibles, zone 50m, 3d10 blessants, 3 bonus

Zone vs Nombre de cibles :

- **Zone** : TOUS les éléments dans la zone subissent l'effet (alliés, ennemis, objets — pas de discrimination possible)
- **Nombre de cibles** : Le canalisateur choisit précisément qui est affecté (contrôle fin du tissage)

Si le canalisateur veut épargner certaines personnes, il doit renoncer à l'effet de zone et fonctionner par nombre de cibles.

Dépense obligatoire des points de qualité :

Chaque round passé connecté à la Source amène plus de pouvoir dans le canalisateur. Il **doit dépenser l'intégralité** des points de qualité obtenus — le Pouvoir ne peut pas être simplement "retenu".

- Le canalisateur choisit quels paramètres il souhaite maximiser
- Les tissages avec effet fixe (ex : Guérison) ignorent certaines colonnes
- **Dissiper l'excès** : Pour éviter un effet trop puissant, le canalisateur peut dépenser 1 point de qualité pour en annuler 1 autre (coût : 2 points pour rien)

Exemple : Alise obtient qualité 6 pour une Guérison, mais elle veut seulement soigner une blessure légère (qualité 1-2 suffisante). Elle dépense 4 points pour en annuler 2 (2×2), gardant une qualité effective de 2.

Tissage instantané vs tissage étendu :

- **Instantané** : Un seul test, la qualité obtenue détermine l'effet immédiat
- **Étendu** : Plusieurs rounds d'accumulation pour atteindre un seuil de qualité requis

Accumulation de puissance (Test Étendu) :

Un canalisateur peut passer **plusieurs rounds** à façonner son tissage, accumulant les qualités de réussite jusqu'à atteindre le seuil souhaité.

- Chaque round, le canalisateur effectue un test de Pouvoir + VOL
- Les qualités de réussite s'additionnent (qualité cumulée)
- Un **échec simple** interrompt l'accumulation et inflige un choc mental égal à la qualité d'échec
- Un **échec critique** provoque un contrecoup immédiat (tout est perdu)
- Le canalisateur doit maintenir sa concentration (aucune autre action possible)

Exemple : Fernando veut ouvrir un Portail (seuil requis : qualité 7+).

- Round 1 : Test réussi avec 42 → qualité 4. Cumul : 4.
- Round 2 : Test réussi avec 35 → qualité 3. Cumul : 7.
- Le seuil est atteint! Le Portail s'ouvre au round 2.

Autre exemple : Bethamin tente une Boule de Feu en instantané.

- Test réussi avec 50 (critique!) → qualité 5×2 = 10.
- Effet : Portée Vue, Durée 1 scène, 5 cibles, Zone 20m, 5d10 dégâts!

La Souillure du Saidin

Les hommes qui canalisent sont condamnés à la folie et à la mort. La Souillure représente la corruption qui s'insinue dans leur esprit à chaque contact avec *saidin*.

Souillure : Compétence Spéciale

La Souillure fonctionne comme une **compétence** que le canalisateur masculin peut utiliser à la place de sa compétence Pouvoir.

- **Valeur initiale** : 50%
- **Progression** : +1% par tissage lancé (quel que soit le score utilisé)
- **Maximum** : 100% (folie totale)

Lancer un Tissage : À chaque tissage, le canalisateur masculin choisit :

- **Utiliser Pouvoir** : Test normal, pas d'attention particulière
- **Utiliser Souillure** : Test avec le score de Souillure (souvent plus élevé), mais **attire l'attention du Ténébreux**

Exemple : Fernando a Pouvoir 30% et Souillure 54%. Pour un tissage difficile, il peut choisir d'utiliser sa Souillure à 54% au lieu de son Pouvoir à 30%, mais le Ténébreux remarquera cette canalisation.

Attention du Ténébreux : Quand un canalisateur utilise sa Souillure, le MJ note l'événement. Les conséquences possibles incluent :

- Rêves envoyés par le Ténébreux
- Apparition de créatures de l'Ombre attirées
- Manifestations de folie (voir table ci-dessous)
- Contact par un Réprouvé

Réduire la Souillure :

La Souillure peut être réduite par la **magie psychologique** (Guérison avec Esprit, intervention d'Aes Sedai, ou autres moyens exceptionnels).

Limite : La Souillure ne peut **jamais descendre en dessous du score de Pouvoir** du canalisateur. Plus on est puissant, plus on reste marqué.

Exemple : Fernando a Pouvoir 30% et Souillure 58%. Après une guérison mentale réussie, sa Souillure peut descendre à 30% minimum, jamais en dessous.

Seuils de Manifestation :

- **50-60%** Légère : Tremblements, paranoïa légère

- **61-70%** Modérée : Hallucinations occasionnelles, accès de rage
- **71-80%** Grave : Voix dans la tête, perte de mémoire
- **81-90%** Profonde : Personnalités multiples, déconnexion
- **91-100%** Terminale : Folie totale, danger pour tous

Manifestations (d10) :

1. Tremblement des mains (-10% DEX pendant 1h)
2. Paranoïa (test VOL pour faire confiance)
3. Hallucination mineure (distraction)
4. Voix chuchotant des menaces
5. Perte de mémoire (1d10 heures)
6. Accès de rage (test VOL ou attaque le plus proche)
7. Douleur fulgurante (-20% à tout pendant 1 round)
8. Vision terrifiante (attaque mentale 2d10)
9. Perte de contrôle du tissage (effet aléatoire)
10. Écoulement noir des yeux (visible, -20% CHA)

Combat Canalisé

Le combat impliquant des canaliseurs suit les règles standard d'ADRENALINE avec quelques spécificités liées au Pouvoir Unique. Cette section résume les points essentiels.

Initiative Les canaliseurs qui **maintiennent activement le Pouvoir** au début du round agissent en premier. Cela représente leur capacité à tisser instantanément. S'ils ne maintiennent pas le Pouvoir (ou s'ils affrontent d'autres canaliseurs), l'initiative normale (RAP) s'applique.

Attaquer avec un Tissage

1. Le canaliseur effectue un test de **Pouvoir + VOL** (avec modificateurs de tissage)
2. La cible peut tenter de se défendre (voir ci-dessous)
3. En cas de réussite, appliquer les dégâts selon la qualité obtenue (voir catalogue)

Se Défendre contre un Tissage

- **Non-canaliseur** : Test de Chance 50% pour plonger à couvert. +20% si couvert disponible.
- **Canaliseur** : Contre-tissage en opposition (Pouvoir vs Pouvoir). Le perdant subit l'effet.
- **Bouclier préparé** : Un Bouclier d'Air tissé à l'avance offre une protection supplémentaire (PP +10 à +20 selon qualité).

Exemple de Round de Combat *Moiraine (Pouvoir 50%, VOL 55%) affronte deux Trollocs. Elle maintient saidar.*

1. **Initiative** : Moiraine agit en premier (Pouvoir maintenu).
2. **Action 1** : Elle tisse des Lames d'Air (Air seul, aucun malus). Test : 50% + 55% = 105%. Elle obtient 34 → réussite, qualité 3. Effet : 3d10 dégâts + hémorragie au premier Trolloc.
3. **Action 2** : Elle renouvelle contre le second. Test : 67 → réussite, qualité 6. Effet : 4d10 dégâts sur 2 cibles.
4. **Défense Trollocs** : Test de Chance 50%. Ils obtiennent 72 et 81 → échecs, tous deux touchés.
5. **Dégâts** : Trolloc 1 subit 3d10 = 18 → SP Modéré (2 malus). Trolloc 2 subit 4d10 = 24 → SP Grave (3 malus).

Catalogue des Tissages

Chaque tissage possède un contrecoup unique en cas d'échec critique, reflétant la nature de l'effet retourné contre le canaliseur.

Lecture des tissages : L'effet global décrit ce que fait le tissage. La **qualité de réussite** (chiffre des dizaines) détermine l'intensité de l'effet. Les tissages détaillés présentent des niveaux d'action progressifs.

Tissages Offensifs

LAMES D'AIR (Air)

Crée des lames tranchantes invisibles qui déchirent la cible.

Niveaux d'action selon la qualité :

- **Qualité 0** : Une lame, 1d10 dégâts tranchants
- **Qualité 1-2** : Deux lames, 2d10 dégâts
- **Qualité 3-4** : Trois lames, 3d10 dégâts + hémorragie (1d10/round)
- **Qualité 5-6** : Salve de lames, 4d10 dégâts, peut cibler 2 ennemis
- **Qualité 7+** : Tempête de lames, 5d10 dégâts, zone 3m, tous affectés

Contrecoup : Les lames se retournent, infligeant les dégâts au canaliseur.

BOULE DE FEU (Feu + Air)

Façonne une sphère de flammes explosive projetée sur la cible.

Niveaux d'action selon la qualité :

- **Qualité 0** : Flamme modeste, 1d10 dégâts, cible unique
- **Qualité 1-2** : Boule de feu, 2d10 dégâts, zone 2m
- **Qualité 3-4** : Explosion, 3d10 dégâts, zone 3m, enflamme les matériaux
- **Qualité 5-6** : Déflagration, 4d10 dégâts, zone 5m, souffle (chute)
- **Qualité 7+** : Inferno, 5d10 dégâts, zone 10m, incendie persistant

Contrecoup : Explosion sur le canalisateur, dégâts selon qualité + vêtements en feu.

NOYADE (Eau + Air)

Crée un nuage d'eau ou remplit les poumons de la cible. Asphyxie progressive.

Niveaux d'action selon la qualité :

- **Qualité 0** : Gêne respiratoire, -10% à toutes les actions
- **Qualité 1-2** : Toux violente, -20% actions, test CON ou état ÉTOURDI
- **Qualité 3-4** : Suffocation, 1d10 dégâts/round, test CON ou inconscient
- **Qualité 5-6** : Noyade, 2d10 dégâts/round, -30% à tout
- **Qualité 7+** : Asphyxie totale, 3d10 dégâts/round, mort en 3 rounds sans intervention

Contrecoup : Le canalisateur suffoque, test CON chaque round ou inconscient.

Écrasement (Terre) — Pression écrasante sur la cible. Dégâts : qualité × 1d10 contondants (min. 1d10).

Contrecoup : Le canalisateur est plaqué au sol, immobilisé 1d6 rounds.

Compulsion (5 éléments) — Contrôle mental. Opposition VOL vs Pouvoir. Qualité 0-2 : suggestion, 3-4 : ordre simple, 5-6 : contrôle partiel, 7+ : marionnette.

Contrecoup : Le canalisateur subit une confusion intense (1d6 rounds, actions aléatoires).

Foudre / Éclair (Feu + Air) — Éclair dévastateur. Dégâts : (qualité + 1) × 1d10. Nécessite ciel dégagé.

Contrecoup : Électrocution, dégâts selon qualité + paralysie 1 round.

Grenade (Terre + Feu) — Fait exploser une zone au toucher. Dégâts : 3d10, zone 2m.

Contrecoup : L'explosion se produit dans la main du canalisateur, 3d10 dégâts + main inutilisable.

Séisme (Terre) — Tremblement de terre localisé. Tous dans la zone : test DEX ou chute +

2d10 dégâts. Peut effondrer des structures.

Contrecoup : Le sol s'ouvre sous le canalisateur, chute dans une crevasse (dégâts selon profondeur).

Flamme de Tar Valon (Feu + Air + Esprit) — Flamme purificatrice. Dégâts : 5d10, zone 5m.

Contrecoup : Combustion interne, 3d10 dégâts + fièvre sévère 1 jour.

Balefire (5 éléments) — Rayon d'annihilation. **INTERDIT**. Efface la cible du Motif rétroactivement.

Contrecoup : Déchirure du Motif, le canalisateur est effacé partiellement (perte de souvenirs, membres, voire existence).

Tissages Défensifs Bouclier d'Air (Air) — Protection contre projectiles. PP +10.

Contrecoup : Souffle violent, le canalisateur est projeté en arrière (2d6 m).

Bouclier mental (Esprit) — Protection contre Compulsion. PM +10.

Contrecoup : Esprit ouvert, vulnérable (-20% PM) pendant 1 heure.

Mur de Feu (Feu) — Barrière de flammes. 2d10 dégâts à qui traverse.

Contrecoup : Le feu entoure le canalisateur, 2d10 dégâts.

Armure de Pierre (Terre) — Peau durcie. PP +15 pendant 1 scène.

Contrecoup : Rigidité musculaire, -20% DEX pendant 1 heure.

Dôme protecteur (Air + Esprit) — Protection de zone. PP/PM +10.

Contrecoup : Implosion du dôme, 2d10 dégâts à tous dans la zone.

Bouclier anti-canalisation (Esprit + Air) — Coupe la cible de la Source.

Contrecoup : Le canalisateur se coupe lui-même de la Source pendant 1d6 heures.

Tissages Utilitaires Lumière (Feu) — Crée une source lumineuse.

Contrecoup : Flash aveuglant, -20% PER pendant 10 minutes.

Chaleur (Air + Feu) — Réchauffe ou refroidit l'air ambiant dans un rayon autour du canalisateur. Confort en conditions extrêmes.

Contrecoup : Le canalisateur souffre de l'effet inverse (froid glacial ou chaleur étouffante) pendant 1 heure.

Détection (Esprit) — Sent les canalisateurs proches.

Contrecoup : Le canalisateur révèle sa présence à tous les canalisateurs de la zone.

Sens de l'Ombre (Esprit) — Ressent la présence de créatures de l'Ombre à proximité, sans direction ni nombre précis.

Contrecoup : Visions cauchemardesques de l'Ombre, -10% VOL pendant 1 jour.

Tracer (Esprit) — Localise une personne connue du canalisateur (direction et distance approximative). Plus efficace si la cible porte un objet donné par le canalisateur.

Contrecoup : La cible perçoit qu'elle est traquée et connaît la direction du canalisateur.

Lévitiation (Air) — Soulève objets ou personnes.

Contrecoup : Le canalisateur est projeté en l'air puis chute (dégâts selon hauteur).

GUÉRISON (Eau ou Eau + Esprit)

Canalise l'énergie vitale pour soigner les blessures physiques.

Niveaux d'action selon la qualité :

- **Qualité 0** : Premiers soins : stabilise une blessure, annule 1 malus de blessure
- **Qualité 1-2** : Guérison légère : soigne seuil Léger, annule 2 malus
- **Qualité 3-4** : Guérison modérée : soigne seuil Modéré, annule 3 malus
- **Qualité 5-6** : Guérison grave : soigne seuil Grave, régénère membre endommagé
- **Qualité 7+** : Guérison profonde : soigne seuil Profond, peut ramener d'un coma

Note : Ajouter Esprit permet de soigner aussi les blessures mentales.

Contrecoup : Le canalisateur absorbe les blessures de la cible (même seuil).

Écoute à distance (Air + Esprit) — Entend à distance. Qualité 0-2 : 10m, 3-4 : 50m, 5-6 : 200m, 7+ : 1km.

Contrecoup : Hypersensibilité auditive douloureuse, -20% à tout pendant 1 heure.

Excavation (Terre) — Localise un métal ou minéral spécifique (échantillon requis) dans le sol environnant.

Contrecoup : Le sol se dérobe sous les pieds du canalisateur, chute dans un trou.

VOYAGE / PORTAIL (Esprit + Feu + Terre)

Déchire le Motif pour créer un passage instantané vers un lieu connu.

Niveaux d'action selon la qualité :

- **Qualité 0-2** : Micro-portail : une personne, lieu très familier uniquement
- **Qualité 3-4** : Portail standard : 2-3 personnes, lieu visité plusieurs fois
- **Qualité 5-6** : Grand portail : 5 personnes ou chariot, lieu visité une fois
- **Qualité 7-8** : Portail majeur : 10 personnes, lieu décrit précisément
- **Qualité 9+** : Portail de guerre : armée entière, maintenu plusieurs minutes

Prérequis : Le canalisateur doit connaître le lieu de destination.

Contrecoup : Portail instable, téléportation aléatoire (qualité × 10 km, direction aléatoire).

Illusion (Air + Eau + Esprit) — Crée images et sons fictifs.

Contrecoup : Le canalisateur voit des hallucinations pendant 1d6 heures.

Faux Sentier (Air + Terre + Esprit) — Efface les traces du groupe et crée une fausse piste menant dans une autre direction.

Contrecoup : Le canalisateur est désorienté, perdu pendant 1d6 heures.

Rêve / Tel'aran'rhiod (Esprit + Air + Eau) — Entre dans le Monde des Rêves.

Contrecoup : Coincé entre les mondes, coma pendant 1d6 jours.

Guérison complète (Eau + Esprit + Air + Feu) — Régénère membres perdus.

Contrecoup : Vieillessement brutal (1d10 ans), épuisement total.

Cercle de liaison (5 éléments) — Lie plusieurs canalisateurs pour combiner leur puissance. Voir règle d'entraide.

Contrecoup : Tous les participants subissent un choc mental (3d10 dégâts mentaux).

Tissages Météorologiques Prévoir le Temps

(Air + Eau) — Ressent les changements météorologiques à venir. Plus on regarde loin, moins les informations sont précises.

Contrecoup : Migraines lancinantes, -10% PER pendant 1 jour.

Maîtriser le Vent (Air + Eau) — Contrôle la direction et la force du vent dans une zone. Peut aller de souffler une bougie à déraciner des arbres selon la puissance.

Contrecoup : Tornade localisée autour du canalisateur, 2d10 dégâts + projection.

Lever la Brume (Air + Eau) — Crée un brouillard épais obscurcissant la vision au-delà de 2m. Couverture totale pour les cibles éloignées.
Contrecoup : Brouillard épais dans les yeux du canalisateur uniquement, aveuglé 1d6 rounds.

Tissages de Lien Lien de Gardien (Esprit) — Crée un lien permanent entre le canalisateur et un Gardien consentant. Effets : partage d'énergie, localisation mutuelle, communication émotionnelle. La mort de l'un dévaste l'autre.

Contrecoup : Backlash émotionnel, le canalisateur ressent une douleur intense comme si le Gardien mourait (1d6 jours de récupération).

Passer le Lien (Esprit) — Transfère le Lien de Gardien à une autre personne consentante. Ne peut être fait que si le Gardien actuel est mourant ou mort.

Contrecoup : Les deux liens (ancien et nouveau) se brisent, choc mental sévère pour tous.

Objets de Pouvoir

Les objets de pouvoir sont des artefacts de l'Âge des Légendes, extrêmement rares et précieux. Leur fonctionnement principal permet de **protéger le canalisateur des conséquences de ses échecs**.

Ter'angreal Objets à fonction spécifique, parfois utilisables sans canaliser.

Exemples : Bâton des Serments (lie les Aes Sedai à leurs serments), a'dam (contrôle les canalisatrices), Pierres Portails (voyages entre mondes), Anneaux de rêve (accès au Tel'aran'rhiod).

Effet de jeu : Chaque *ter'angreal* a un effet unique défini par le MJ. Certains permettent d'ignorer un contrecoup par jour, d'autres accordent des bonus spécifiques à certains tissages.

Angreal Amplifient le flux de Pouvoir canalisable. Liés à un sexe (masculin ou féminin).

Effet de jeu :

- **Relance** : Permet de **relancer un test de Pouvoir raté** une fois par scène
- **Protection** : En cas d'échec simple, le canalisateur peut **ignorer le choc mental** associé
- L'*angreal* ne protège PAS des échecs critiques

Sa'angreal Amplification majeure du Pouvoir. Extrêmement rares (moins d'une dizaine connus).

Effet de jeu :

- **Relances multiples** : Permet jusqu'à **3 relances** par scène
- **Protection renforcée** : Ignore le choc mental des échecs simples ET réduit les contrecoups critiques (dégâts divisés par 2)
- **Puissance accrue** : Améliore d'un cran la qualité de réussite (réussite → réussite nette, etc.)
- **Danger** : Un *sa'angreal* détruit (ou arraché brutalement) inflige 5d10 dégâts au canalisateur

Objets Corrompus Certains objets de pouvoir ont été souillés par l'Ombre ou endommagés par le temps.

Effet de jeu : Fonctionnent normalement MAIS :

- Chaque utilisation ajoute +1 point de Corruption (voir [Partie 4](#))
- Les contrecoups sont doublés
- Peuvent attirer l'attention des Réprouvés

LE TÉNÉBREUX ET L'HORREUR

La Roue du Temps est un univers de fantasy épique, mais aussi d'horreur. Le Ténébreux (Shai'tan) et ses serviteurs représentent une menace cosmique qui dépasse la simple confrontation martiale.

Le Ténébreux et ses Serviteurs

Le Ténébreux (Shai'tan) Entité cosmique emprisonnée hors du Motif, le Ténébreux cherche à briser sa prison et détruire la Roue du Temps. Son influence se manifeste de manière croissante :

- **Murmures dans les rêves** : Test VOL ou cauchemars (pas de repos)
- **Corruption des récoltes** : Pénuries, malus sociaux
- **Bulles de mal** : Événements aléatoires horribles
- **Présence des Réprouvés** : Malus -20% VOL dans la zone
- **Toucher direct** : Mort ou folie instantanée

Les Réprouvés (Forsaken) Treize canaliseurs de l'Âge des Légendes qui ont juré allégeance au Ténébreux. Chacun possède une puissance équivalente à plusieurs Aes Sedai combinées.

Face à un Réprouvé :

- Combat direct : quasi-impossible pour des personnages débutants
- Opposition de tissages : malus de -30% minimum
- La fuite est souvent la meilleure option

Les Engeances de l'Ombre

Les serviteurs du Ténébreux ne sont pas tous humains. Des créatures monstrueuses parcourent le monde, produits des expérimentations de l'Âge des Légendes ou manifestations directes de l'Ombre. Cette section présente les principales Engeances sous forme de fiches complètes.

Format des fiches : Chaque créature indique ses caractéristiques, ses Seuils Physiques (SP), ses compétences de combat, et ses **pouvoirs spéciaux**. L'attaque psychologique (Terreur) est toujours listée en premier — elle frappe AVANT le combat physique, dès que les PJ aperçoivent la créature.

Trollocs

TROLLOC **Engéance de l'Ombre** ND 3
La créature qui émerge de l'ombre mesure plus de deux mètres. Son visage est un cauchemar de traits humains et animaux mêlés — un bec cruel, des yeux jaunes, des cornes tordues. L'odeur de charnier qui l'accompagne vous prend à la gorge.

STIMULÉ (proie détectée)
 FOR 40% CON 35% DEX 25% RAP 30%
 PER 35%

Zone détection 10 m (odorat) Déplacement 6 m

Santé SP 8/14/19/24 Protection 1d10 (peau + cuir)

Malus : ○ ○ ○ ○

État : *Frénésie* (si SP Modéré : +10% Combat, -10% Défense)

Instinct Actions 2/round Défense Oui
 Fonce sur la proie la plus proche. Pas de tactique, pas de retraite.

Agir

Arme psychologique (Terreur) 15% + VOL 25%
 Attaque gratuite PREMIÈRE FOIS. DM 1d10 (2d10 si meute).

Arme blanche (Hache) 20% + FOR 40%
 DP 2d10 Blessants. +10% si supériorité numérique 3 : 1.

Bagarre (Griffes/Morsure) 25% + FOR 40%
 Griffes 1d10, Morsure 1d10 + Infectieuse (test CON ou fièvre).

Pistage (Odorat) 20% + PER 35%
 Perd la piste si la cible traverse de l'eau.

NON STIMULÉ (patrouille)
 FOR 40% CON 35% DEX 20% RAP 25%
 PER 30%

Zone détection 5 m Déplacement 4 m

Instinct Actions 1/round Défense Non
 Marche en groupe, grogne, se dispute avec les autres.

Traits spéciaux

- **Vision nocturne** : Aucun malus dans l'obscurité
- **Sensibilité lumière** : -10% en plein soleil
- **Meute** : Toujours en groupe (3-5 min, souvent 20+)
- **Lien Myrddraal** : Fuiet si commandant meurt (test VOL)

Myrddraal (Demi-Hommes)

MYRDDRAAL **Commandeur de l'Ombre** ND 5

Il se tient dans l'ombre, immobile comme la mort. Sa cape noire ne bouge pas malgré le vent. Là où devraient être ses yeux, il n'y a qu'une peau lisse et pâle. Quand il se tourne vers vous, un froid glacial vous envahit jusqu'aux os.

STIMULÉ (combat)

FOR 35% CON 30% DEX 40% RAP 45%
PER 40%

Zone détection 20 m (surnaturelle) Déplacement 8 m

Santé SP 7/12/17/22 SM 8/13/18/23
Protection 2d10 (armure noire)

Malus : ○ ○ ○ ○

État : *Agonie* (combat 1d6 rounds après Seuil Profond)

Instinct Actions 3/round Défense Oui (+2 bonus)

Évalue la menace, frappe le canalisateur ou le chef en priorité.

Agir

Arme psychologique (Regard) 30% + VOL 40%
Opposé à VOL + PM. Réussite : CONFUS 1d6 rounds.
Critique : TERRORISÉ.

Arme blanche (Lame Noire) 35% + DEX 40%
DP 2d10 Blessants + Empoisonnée. Fièvre mortelle sans Guérison par le Pouvoir.

Discrétion (Ombre) 30% + DEX 40%
Embuscade opposée à Observation des cibles.

Pistage (Surnaturel) 25% + PER 40%
Ignore les fausses pistes ordinaires.

NON STIMULÉ (observation)

FOR 35% CON 30% DEX 35% RAP 40%
PER 40%

Zone détection 30 m Déplacement 6 m

Instinct Actions 2/round Défense Oui
Observe, commande ses Trollocs, planifie.

Pouvoirs spéciaux

- **Marche dans l'Ombre** : Téléportation entre zones d'ombre. Cibles VULNÉRABLES sauf réussite critique Observation.
- **Lien Trolloc** : Commande jusqu'à 50 Trollocs. À sa mort, tous testent VOL ou fuient.
- **Vision sans yeux** : Aucun malus dans l'obscurité. Perçoit le Pouvoir.

DRAGHKAR **Chasseur ailé** ND 4

La silhouette descend du ciel nocturne sur des ailes de cuir gris. Son visage est presque beau — presque humain — mais ses yeux sont des puits de ténèbres. Puis il ouvre la bouche et son chant vous atteint, doux comme le miel, paralysant comme le venin...

STIMULÉ (chasse nocturne)

FOR 25% CON 25% DEX 35% RAP 40%
PER 35%

Zone détection 30 m (ouïe) Déplacement 15 m (vol)

Santé SP 5/9/14/19 SM 6/11/16/21 Protection Aucune

Malus : ○ ○ ○ ○

État : *Vulnérable lumière* (+20% pour le toucher avec le Pouvoir)

Instinct Actions 2/round Défense Non (+2 bonus fuite)

Chante pour hypnotiser, puis descend embrasser sa proie.

Agir

Arme psychologique (Chant) 25% + CHA 40%
Opposé à VOL + PM. Réussite : CONFUS (ne peut agir). Durée : tant que le chant continue. Portée 30 m. Bloqué par bouchons d'oreilles.

Baiser du Draghkar (cible CONFUSE uniquement)

DM 2d10 Choquants/round. Seuil Profond mental = mort de l'âme.

Bagarre (Griffes) 20% + DEX 35%
DP 1d10 Blessants.

Discrétion (Vol) 25% + DEX 35%

De nuit uniquement. Peut planer sans bruit.

NON STIMULÉ (vol de reconnaissance)

FOR 25% CON 25% DEX 30% RAP 35%
PER 30%

Zone détection 50 m (altitude) Déplacement 20 m (vol)

Instinct Actions 1/round Défense Non

Survole, repère les proies isolées, attend la nuit.

DARKHOUND Meute implacable ND 5

Des ombres massives se détachent de la nuit. Aussi grands que des poneys, ces chiens aux yeux de braise ne font aucun bruit en courant. Leur pelage semble absorber la lumière elle-même. Là où leur bave touche le sol, l'herbe se flétrit.

TOUJOURS STIMULÉ (traque permanente)

FOR 40% CON 40% DEX 35% RAP 50%
PER 45%

Zone détection 100 m (odorat) Déplacement
12 m (infatigable)

Santé SP 9/15/20/25 Protection 1d10 (surnaturelle, nulle vs Pouvoir)

Malus : ○ ○ ○ ○

État : *Régénération* (annule 1 malus/round sauf dégâts du Pouvoir)

Instinct Actions 2/round Défense Non (+1 bonus)

Traque sans relâche. Ne s'arrête jamais. Meute coordonnée.

Agir

Arme psychologique (Terreur) 25% + VOL 30%
Attaque gratuite PREMIÈRE FOIS. DM 1d10 (2d10 si meute 6+).

Bagarre (Morsure) 30% + FOR 40%

DP 2d10 Blessants + Empoisonnée. Poison auto : +1d10/round. Antidote : Guérison par le Pouvoir uniquement.

Discrétion (Course) 20% + DEX 35%

Approche silencieuse malgré leur taille.

Pistage Automatique

Traque infaillible. Seule l'eau courante brise la piste.

Pouvoirs spéciaux

— **Salive mortelle** : Contact peau = test CON ou 1d10/round (1d6 rounds)

— **Immortalité** : Seuls Pouvoir ou Balefire les tuent définitivement

— **Meute** : Toujours en groupe (3-12). Chassent jusqu'à la mort.

GHOLAM Assassin parfait ND 7

L'homme qui vous fait face semble parfaitement ordinaire — jusqu'à ce que son bras s'allonge de manière impossible pour franchir l'espace entre vous. Son visage reste impassible tandis que ses doigts deviennent des griffes acérées. Et quand l'Aes Sedai tente de le lier... le tissage passe simplement à travers lui.

STIMULÉ (assassinat)

FOR 40% CON 35% DEX 50% RAP 50%
PER 40%

Zone détection 50 m (canalisateurs) Déplacement
10 m

Santé SP 8/14/19/24 Protection Aucune (immunité au Pouvoir)

Malus : ○ ○ ○ ○

État : *Régénération* (guérit toute blessure non-magique en heures)

Instinct Actions 3/round Défense Oui (+3 bonus)

Cible prioritaire : canalisateurs. Tue vite, disparaît.

Agir

Bagarre (Griffes) 35% + DEX 50%

DP 2d10 Blessants + Tranchante (ignore 1d10 armure).

Arme blanche 30% + DEX 50%

Utilise n'importe quelle arme avec maîtrise.

Discrétion (Infiltration) 40% + DEX 50%

Corps malléable : se glisse sous les portes, dans les fissures.

Observation (Canalisateurs) 30% + PER 40%

Détecte les canalisateurs à 50 m. Préfère leur sang.

NON STIMULÉ (infiltration)

FOR 35% CON 35% DEX 45% RAP 45%
PER 40%

Zone détection 50 m Déplacement 8 m

Instinct Actions 2/round Défense Oui (+2 bonus)

Se fond dans la foule, observe, attend le moment parfait.

Pouvoirs spéciaux

— **Immunité au Pouvoir** : Tissages passent à travers. Seule faiblesse : médaillon de Mat (brûle).

— **Terreur Aes Sedai** : Canalisateurs VULNÉRABLES. Test VOL -20%.

— **Soif de Sang** : Doit boire du sang pour survivre.

HOMME GRIS Assassin sans âme ND 3
 Il était là depuis le début. Vous le regardez sans le voir, comme si votre esprit refusait de reconnaître sa présence. Un homme quelconque, des vêtements ordinaires, un visage oubliable. Mais maintenant que vous l'avez remarqué, vous voyez la dague dans sa main et le vide absolu dans ses yeux.

STIMULÉ (meurtre)
 FOR 25% CON 25% DEX 35% RAP 30%
 PER 25%

Zone détection 10 m Déplacement 6 m

Santé SP 6/10/15/20 Protection Aucune

Malus : ○○○○

État : *Sans Âme* (immunisé peur/terreur, combat jusqu'à la mort)

Instinct Actions 2/round Défense Non
 Approche la cible, frappe, recommence jusqu'à la mort.

Agir

Arme blanche (Dague) 30% + DEX 35%

DP 1d10 Blessants. **Attaque Sournoise** : +2d10 si cible SURPRISE.

Observation (Cibles) 25% + PER 25%

Repère les cibles isolées.

NON STIMULÉ (surveillance)

FOR 25% CON 25% DEX 30% RAP 25%
 PER 25%

Zone détection 15 m Déplacement 4 m

Instinct Actions 1/round Défense Non
 Se fond dans le décor, attend que la cible soit seule.

Pouvoirs spéciaux

- **Invisible à l'Esprit** : Détection à -40%. Si détecté : test VOL/round pour continuer à le voir. Gardiens et loups le voient.
- **Embuscade garantie** : Sauf Gardien, cible VULNÉRABLE.
- **Pas de choc** : Ne provoque pas de terreur.
- **Ininterrogeable** : Ne sait rien de ses commanditaires.

Menaces Environnementales Mashadar —
 Brume sentiente de Shadar Logoth.

- Contact = mort instantanée (aucun jet de sauvegarde)
- Se déplace lentement mais remplit les espaces clos
- Évitement : fuite uniquement

Machin Shin — Le Vent Noir des Voies.

- Ne peut PAS être combattu
- Détection : Test PER + Pouvoir, perçu comme des voix maléfiques
- Fuite : 1d6 rounds après détection pour atteindre une Porte
- Contact = folie permanente et mort de l'âme

Les Amis du Ténébreux

Les Darkfriends (Amis du Ténébreux) sont des humains ordinaires ayant juré allégeance à l'Ombre en échange de pouvoir, richesse ou immortalité promise.

Détection :

- Impossible par le Pouvoir seul (pas de "marquage" visible)
- Test Observation (Intentions) opposé à leur Arme sociale (Manipulation)
- Les Aes Sedai peuvent utiliser les Serments pour les démasquer

Danger : Les Amis du Ténébreux peuvent être n'importe qui — marchand, noble, serviteur, même un compagnon de route.

Mécanique de Terreur

Face aux manifestations de l'Ombre, les personnages peuvent être affectés psychologiquement.

Test de Terreur Déclenché par : première rencontre avec un Myrddraal, bulles de mal, présence d'un Réprouvé, visions du Ténébreux.

Test : VOL + PM (Protection Mentale)

- **Réussite critique** : Immunité temporaire (1 journée)
- **Réussite** : Aucun effet
- **Échec** : Secoué : -10% à toutes les actions pendant 1 scène
- **Échec critique** : Terrifié : fuite ou paralysie (1d6 rounds)

Corruption progressive L'exposition prolongée à l'Ombre peut corrompre les personnages :

- **1-3 (Léger)** : Cauchemars occasionnels, malaise
- **4-6 (Modéré)** : Paranoïa, agressivité, -10% CHA
- **7-9 (Sévère)** : Voix tentantes, -20% VOL contre l'Ombre
- **10+ (Critique)** : Risque de basculer du côté de l'Ombre

Gain de Corruption :

- Utiliser un *ter'angreal* corrompu : +1
- Négocier avec un Ami du Ténébreux : +1
- Touché par un Myrddraal : +1
- Témoin direct de la mort d'un compagnon par l'Ombre : +1
- Utilisation de Balefire : +2

Purification : Uniquement possible via des lieux saints (Ogier, Tar Valon), des rituels du Pouvoir, ou le temps (1 point par mois sans exposition).

Créer la Tension — Conseils MJ L'horreur dans La Roue du Temps repose sur l'anticipation et l'impuissance face à des forces qui dépassent les personnages. Voici comment utiliser les mécaniques ADRENALINE pour créer cette atmosphère.

1. La Surprise comme Arme Narrative

Les règles de surprise (ACTIF Discrétion + DEX opposé à PASSIF Observation + PER) sont votre outil principal. Utilisez-les pour :

- **Emboscades Trollocs** : Annoncez l'odeur AVANT le combat (test PER à +20%). Si les PJ ratent, ils sont SURPRIS.
- **Apparition Myrddraal** : Utilisez la Marche dans l'Ombre pour faire apparaître un Myrddraal **derrière** le groupe. VULNÉRABLE automatique sauf réussite critique.
- **Homme Gris** : Le -40% à la détection signifie que même les vétérans peuvent être pris au dépourvu.

2. L'Attaque Mentale avant l'Attaque Physique

Avant tout combat contre l'Ombre, faites un test de choc psychologique :

- **Arme psychologique (Terreur)** de la créature opposé à **VOL + PM** du PJ
- Les Réflexes de Combat s'appliquent au test de surprise, pas au test de terreur
- Un PJ **TERRORISÉ** qui fuit peut entraîner une panique de groupe

3. L'Escalade Progressive

- **Indices** : Odeur de Trolloc, froid surnaturel, animaux qui fuient
- **Tension** : Test PER pour détecter quelque chose de "pas normal"
- **Révélation** : Première vue de la menace = test de Terreur
- **Combat** : Surprise + Attaque physique/mentale

4. Exploiter les États ADRENALINE

- **CONFUS** : Le PJ ne peut pas agir pendant son tour. Idéal pour le chant du Draghkar ou le regard du Myrddraal.

- **EXPOSÉ** : +2 bonus aux attaques contre le PJ, +1d10 dégâts. Résultat d'une surprise partielle.
- **VULNÉRABLE** : +4 bonus aux attaques, +1d10 dégâts. Surprise totale (Homme Gris, Marche dans l'Ombre).
- **TERRORISÉ** : Fuite ou paralysie. Le PJ perd le contrôle de ses actions.

5. Le Silence et le Son

Décrivez l'environnement sonore pour augmenter la tension :

- **Avant l'attaque** : Silence soudain des insectes et oiseaux
- **Draghkar** : Chant mélodieux et troublant, presque séduisant
- **Darkhounds** : Pas de bruit de pas, juste l'ombre qui approche
- **Trollocs** : Grognements, cliquetis d'armes, odeur de charnier

L'Horreur des Voies

Les Voies, autrefois créées par les hommes pour voyager instantanément, sont maintenant corrompues et mortellement dangereuses.

Dangers des Voies :

- Obscurité totale (besoin de lumière du Pouvoir)
- Ponts et chemins qui s'effondrent sans prévenir
- Le Vent Noir (*Machin Shin*) — entité qui dévore les pensées et l'âme

Machin Shin :

- Ne peut PAS être combattu
- Fuite immédiate vers une Porte des Voies ou mort certaine
- Les Canalisateurs le sentent approcher : test PER + Pouvoir
- Délai de fuite : 1d6 rounds après détection

Effet du Vent Noir : Ceux touchés par Machin Shin perdent leur santé mentale. La victime sombre dans la folie permanente et répète les dernières paroles du Vent (accusations, insultes, menaces).

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Cette section présente des PNJs pour La Roue du Temps, adaptés au système ADRENALINE.

Canalisateurs et Gardiens

SERAINE SEDAI — AES SEDAI (AJAH BLEUE)

Visage serein, châte bleu, anneau du Grand Serpent.

FOR 20 | CON 30 | DEX 30 | RAP 30
LOG 50 | VOL 50 | PER 40 | CHA 50

SP 4/9/14/19 **SM** 8/18/23/28

Armure : Aucune Caractère : Sereine, Inflexible

Pouvoir 50%+VOL = **100%**

Arme sociale (Diplomatie) 45%+CHA = **95%**

Observation (Intentions) 40%+PER = **80%**

Savoir (Histoire) 40%+LOG = **90%**

Tissages : Guérison, Bouclier, Détection, Lien, Compulsion légère

Équip : Anneau, châte, *angreal* mineur

Note : Trois Serments. Ne peut attaquer sauf Engeance ou danger de mort.

DARVIN KHOREL — GARDIEN (LIGE)

Sec et nerveux, cape changeante, yeux en alerte.

FOR 40 | CON 40 | DEX 50 | RAP 50
LOG 30 | VOL 40 | PER 50 | CHA 30

SP 8/16/21/26 **SM** 6/13/18/23

Armure : Cuir renforcé (1d10) Caractère : Loyal, Vigilant

Arme blanche (Épée) 50%+DEX = **100%**

2d10 Tranchante, Parade

Observation (Guet) 45%+PER = **95%**

Discretion 40%+DEX = **90%**

Équip : Épée de qualité, cape de Gardien (+20% Discretion)

Pouvoirs : Lien (sent Aes Sedai), Cape (-10% pour le toucher), Détecte Engeances 10m

TURANE — SUL'DAM (SEANCHAN)

Crâne rasé sur les côtés, bracelet d'a'dam au poignet.

FOR 20 | CON 30 | DEX 40 | RAP 40
LOG 40 | VOL 50 | PER 40 | CHA 40

SP 6/11/16/21 **SM** 8/17/22/27

Armure : Cuir léger (1d10) Caractère : Disciplinée, Supérieure

Pouvoir (Via damane) 45%+VOL = **95%**

Arme sociale (Commandement) 40%+CHA = **80%**

Observation (Tissages) 35%+PER = **75%**

Équip : Bracelet d'a'dam, fouet d'entraînement

Note : Qualité tissages = damane - 1

SETA — DAMANE (ASSERVIE)

Regard éteint, collier gris de l'a'dam.

FOR 20 | CON 30 | DEX 20 | RAP 20
LOG 40 | VOL 20 | PER 40 | CHA 20

SP 4/9/14/19 **SM** 6/12/17/22

Armure : Aucune Caractère : Brisée, Obéissante

Pouvoir 55%+VOL = **75%**

Tissage (Destruction) 50%+VOL = **70%**

Tissages : Boule de feu, Foudre, Lames d'Air, Mur de Feu, Bouclier

Note : Ne canalise que sur ordre. Libération = trauma majeur.

Forces Armées

PEDRON LOMAR — ENFANT DE LA LUMIÈRE

Armure blanche immaculée, soleil flamboyant. Regard brûlant.

FOR 40 | CON 40 | DEX 40 | RAP 40
LOG 20 | VOL 40 | PER 30 | CHA 30

SP 8/16/21/26 **SM** 5/11/16/21

Armure : Plaques (2d10) Caractère : Fanatique, Intolérant

Arme blanche (Épée) 40%+DEX = **80%**

2d10 Tranchante, Parade

Transport (Cheval) 35%+DEX = **75%**

Arme sociale (Intimidation) 30%+CHA = **60%**

Équip : Épée, armure plaques blanche, cheval, cape

Note : Test VOL pour ne pas attaquer canalisatrice identifiée.

JARET DAIN — QUESTEUR (MAIN DU CRÉATEUR)

Maigre en robe blanche, regard perçant. Questions piégeuses.

FOR 20 | CON 30 | DEX 30 | RAP 30
LOG 40 | VOL 50 | PER 40 | CHA 40

SP 4/9/14/19 **SM** 8/17/22/27

Armure : Aucune Caractère : Cruel, Méthodique

Arme sociale (Interrogatoire) 50%+CHA = **90%**

Attaque mentale : DP 2d10, cible STRESSÉE

Observation (Intentions) 45%+PER = **85%**

Savoir (Hérésie) 40%+LOG = **80%**

Pouvoirs : Question = aveu secret, Autorité absolue sur Enfants

INGTAR — SOLDAT SHIENARAN*Crâne rasé, queue de cheval. Cicatrices de bataille.*FOR 50 | CON 50 | DEX 40 | RAP 40
LOG 20 | VOL 40 | PER 40 | CHA 20**SP** 8/18/23/28 **SM** 5/11/16/21

Armure : Lamellaire (2d10) Caractère : Honorable, Stoïque

Arme blanche (Épée) 45%+DEX = **85%**

2d10 Tranchante, Parade

Arme de trait (Arc) 35%+DEX = **75%****Culture gén.** (Ombre) 35%+LOG = **55%****Équip** : Épée shienarienne, arc, armure lamellaire**Rituel** : "La mort est plus légère qu'une plume..."**GUERRIER DES FRONTIÈRES***Marqué par les combats contre l'Ombre. Vigilant.*FOR 40 | CON 40 | DEX 40 | RAP 40
LOG 20 | VOL 40 | PER 40 | CHA 20**SP** 8/16/21/26 **Armure** : Brigandine (2d10)**Arme blanche** (Épée) 45%+DEX = **85%**

2d10 Tranchante, Parade

Arme de trait (Arc) 40%+DEX = **80%**

2d10 Perforante, 25m

Culture gén. (Ombre) 40%+LOG = **60%****Traits** : +10% vs Ombre, Réflexes +20%**Régions** : Shienaran épée courbe | Arafellin 2 épées | Kandori lance
| Malkieri**GARDE DE VILLE***Lance à la main, livrée locale, patrouille routinière.*FOR 20 | CON 20 | DEX 20 | RAP 20
LOG 20 | VOL 20 | PER 30 | CHA 20**SP** 4/8/13/18 **Armure** : Cuir clouté (1d10)**Arme blanche** (Lance) 30%+DEX = **50%**

2d10 Perforante, Parade, Portée 2m

Observation (Guet) 30%+PER = **60%****Bagarre** 25%+FOR = **45%****Équip** : Lance (2d10), épée courte (1d10), livrée**Variantes** : Recrue -10% | Vétéran Arme 40% | Sergent CHA 30%**SOLDAT / HOMME D'ARMES***Guerrier en armure, expérience des campagnes.*FOR 40 | CON 40 | DEX 30 | RAP 30
LOG 20 | VOL 30 | PER 20 | CHA 20**SP** 6/14/19/24 **Armure** : Cotte mailles (2d10)**Arme blanche** (Épée) 40%+DEX = **70%**

2d10 Tranchante, Parade

Arme de trait (Arc) 30%+DEX = **60%**

2d10 Perforante, 20m

Bagarre 35%+FOR = **75%****Équip** : Épée (2d10), arc court (2d10), écu (1d10)**Variantes** : Conscrit | Vétéran Arme 50% | Archer Trait 45%

Aïels et Peuples Nomades

AVIENDHA — VIERGE DE LA LANCE*Cheveux roux, yeux verts perçants. Voile baissé, visage dur.*FOR 40 | CON 50 | DEX 50 | RAP 50
LOG 30 | VOL 50 | PER 50 | CHA 20**SP** 8/17/22/27 **Armure** : Cuir souple (1d10)

Caractère : Fière, Impétueuse

Arme blanche (Lance) 50%+DEX = **100%**

Cadence 2/round, 2d10 Perforante

Arme de jet (Javelot) 45%+DEX = **95%****Discrétion** 40%+DEX = **90%****Survie** (Désert) 45%+LOG = **75%****Équip** : 3 lances, bouclier cuir, *cadin'sor***Pouvoirs** : Voile levé +10% ignore peur | Endurance désert**GUERRIER AIEL***Visage voilé, mouvements fluides comme le sable.*FOR 40 | CON 40 | DEX 50 | RAP 50
LOG 20 | VOL 40 | PER 40 | CHA 20**SP** 8/16/21/26 **Armure** : Cuir souple (1d10)**Arme blanche** (Lance) 45%+DEX = **95%**

2d10 Perforante, Cadence 2

Arme de jet (Javelot) 40%+DEX = **90%****Discrétion** 40%+DEX = **90%****Survie** (Désert) 45%+LOG = **65%****Équip** : 3 lances, targe, arc court, *cadin'sor***Sociétés** : *Far Dareis Mai* DEX 50% | *Shae'en M'taal* FOR 50% | *Seia Doon* Discrétion 50%**RAEN — MAHDI (GUIDE TUATHA'AN)***Vêtements éclatants, sourire sincère, main tendue en paix.*FOR 20 | CON 30 | DEX 30 | RAP 20
LOG 40 | VOL 50 | PER 40 | CHA 50**SP** 4/9/14/19 **SM** 8/17/22/27

Armure : Aucune Caractère : Pacifiste, Sage

Arme sociale (Apaisement) 50%+CHA = **100%****Art** (Musique) 45%+CHA = **95%****Savoir** (Voie de la Feuille) 40%+LOG = **80%****Transport** (Chariot) 35%+DEX = **65%****Équip** : Chariot peint, instruments, herbes**Note** : Voie de la Feuille = non-violence absolue, JAMAIS de défense.**TUATHA'AN (GENS DU VOYAGE)***Vêtements bariolés, pacifique, musicien itinérant.*FOR 20 | CON 20 | DEX 30 | RAP 20
LOG 30 | VOL 40 | PER 30 | CHA 40**SP** 4/8/13/18 **Armure** : Aucune**Art** (Musique/Danse) 40%+CHA = **80%****Arme sociale** (Apaisement) 35%+CHA = **75%****Savoir** (Herboristerie) 30%+LOG = **60%****Transport** (Chariot) 30%+DEX = **60%****Équip** : Chariot, instruments, remèdes**Trait** : Voie de la Feuille (non-violence)**Variantes** : *Guérisseur* Herbo 45% | *Ancienne* VOL 50% CHA 50% | *Enfant* RAP 40%

Noblesse et Intrigues

SEIGNEUR BARTHANES — NOBLE CAIRHIENIN

Petite taille, habits brodés de bandes horizontales. Chaque mot = manœuvre.

FOR 20 | CON 20 | DEX 30 | RAP 30
LOG 50 | VOL 40 | PER 50 | CHA 50

SP 4/8/13/18 SM 8/17/22/27

Armure : Aucune Caractère : Calculateur, Ambitieux

Arme sociale (Manipulation) 55%+CHA = **105%**

Étiquette 50%+CHA = **100%**

Observation (Intentions) 45%+PER = **95%**

Jeux (Daes Dae'mar) 50%+LOG = **100%**

Équip : Habits de cour, sceau Maison, 4 gardes, espions

Note : Maître du Grand Jeu. Franchise = faiblesse.

NOBLE MINEUR

Habits de qualité, couleurs de sa Maison. Chaque mot mesuré.

FOR 20 | CON 20 | DEX 20 | RAP 20
LOG 40 | VOL 30 | PER 30 | CHA 40

SP 4/8/13/18 SM 6/13/18/23

Armure : Aucune

Étiquette 45%+CHA = **85%**

Arme sociale (Manipulation) 40%+CHA = **80%**

Arme blanche (Épée) 25%+DEX = **45%**

2d10 Tranchante (parade)

Équip : Épée de parade, sceau Maison, 2-4 serviteurs

Variantes : Héritier Arme 35% | Intrigant | Cairhienin Daes Dae'mar 45%

GARDE DE PALAIS

Livrée soignée aux couleurs de sa Maison, main sur l'épée.

FOR 30 | CON 30 | DEX 30 | RAP 30
LOG 20 | VOL 20 | PER 40 | CHA 20

SP 4/10/15/20 **Armure** : Mailles (2d10)

Arme blanche (Épée) 35%+DEX = **65%**

2d10 Tranchante, Parade

Observation (Surveillance) 35%+PER = **75%**

Étiquette 25%+CHA = **45%**

Équip : Épée (2d10), dague (1d10), uniforme Maison

Variantes : Personnel +10% si protégé | Capitaine Arme 45%

SERVITEUR / DOMESTIQUE

Présence discrète en livrée. Voit tout, ne dit rien.

FOR 20 | CON 20 | DEX 30 | RAP 20
LOG 20 | VOL 20 | PER 40 | CHA 20

SP 4/8/13/18 **Armure** : Aucune

Discrétion 40%+DEX = **70%**

Observation 35%+PER = **75%**

Étiquette 30%+CHA = **50%**

Culture gén. (Maison) 35%+LOG = **55%**

Trait : Invisible (nobles l'ignorent, entend tout)

Variantes : Majordome LOG 40% | Chambrière secrets | Cuisinier 40%

Commerçants et Artisans

HARAL LUHHAN — FORGERON

Homme massif aux bras épais. Simple et honnête.

FOR 50 | CON 50 | DEX 40 | RAP 20
LOG 30 | VOL 40 | PER 30 | CHA 30

SP 8/18/23/28 **Armure** : Tablier cuir (1d10)

Caractère : Têtu, Protecteur

Artisanat (Forge) 50%+DEX = **90%**

Bagarre (Marteau) 35%+FOR = **85%**

2d10 Contondante

Commerce 25%+CHA = **55%**

Équip : Marteau de forge, tablier cuir, outils

ARTISAN

Mains calleuses, regard concentré. Fier de son métier.

FOR 30 | CON 30 | DEX 40 | RAP 20
LOG 30 | VOL 20 | PER 30 | CHA 20

SP 5/11/16/21 **Armure** : Tablier (1d10 vs feu)

Artisanat (Spécialité) 45%+DEX = **85%**

Observation (Évaluation) 30%+PER = **60%**

Bagarre 25%+FOR = **55%**

Équip : Outils de métier, couteau (1d10)

Spécialités : Forgeron FOR 40% marteau 2d10 | Armurier répare | Charpentier DEX 50%

MARIN AL'VERE — AUBERGISTE

Femme au regard vif, mains sur les hanches. Main de fer.

FOR 20 | CON 40 | DEX 30 | RAP 30
LOG 40 | VOL 50 | PER 40 | CHA 50

SP 5/11/16/21 SM 8/17/22/27

Armure : Aucune Caractère : Maternelle, Autoritaire

Arme sociale (Persuasion) 45%+CHA = **95%**

Commerce 40%+CHA = **90%**

Observation (Ragots) 35%+PER = **75%**

Savoir (Herboristerie) 30%+LOG = **70%**

Équip : Clés, rouleau à pâtisserie (1d10), bourse

Note : Cercle des Femmes. Connait tous les secrets.

TAVERNIER / AUBERGISTE

Regard vif, connaît tous les ragots de la ville.

FOR 30 | CON 40 | DEX 20 | RAP 20
LOG 30 | VOL 30 | PER 40 | CHA 40

SP 5/12/17/22 **Armure** : Aucune

Observation (Clientèle) 40%+PER = **80%**

Culture gén. (Rumeurs) 40%+LOG = **70%**

Bagarre 30%+FOR = **60%**

Équip : Gourdin sous comptoir (1d10), clés, tablier

Trait : Oreilles partout (sait ce qui se passe)

Variantes : Prospère contacts | Bouge Discrétion 35% | Sagesse Herbo 35%

MARCHAND*Vêtements de qualité, sourire commercial, œil vif.*FOR 20 | CON 20 | DEX 20 | RAP 20
LOG 40 | VOL 20 | PER 30 | CHA 40**SP** 4/8/13/18 **Armure** : Aucune**Arme sociale** (Marchandage) 45%+CHA = **85%****Culture gén.** (Commerce) 40%+LOG = **80%****Observation** (Évaluation) 35%+PER = **65%****Équip** : Dague cachée (1d10), bourse, chariot, 1-2 gardes**Variantes** : Petit pas gardes | Prospère 3-4 gardes | Domani Séduction 45%**COLPORTEUR***Voyageur chargé de babioles et de nouvelles fraîches.*FOR 20 | CON 30 | DEX 20 | RAP 20
LOG 30 | VOL 20 | PER 40 | CHA 40**SP** 4/9/14/19 **Armure** : Aucune**Culture gén.** (Rumeurs) 45%+LOG = **75%****Arme sociale** (Bagout) 40%+CHA = **80%****Observation** 35%+PER = **75%****Équip** : Bâton (2d10 Parade), couteau, mule, babioles**Trait** : Nouvelles fraîches (rumeurs 2-3 villages)**Variantes** : Deux-Rivières Fronde 35% | Espion Discrétion 40%

Amis du Ténébreux et Hors-la-loi

PADAN FAIN — AMI DU TÉNÉBREUX*Maigre au sourire trop large. Ses yeux ne sourient jamais.*FOR 20 | CON 30 | DEX 40 | RAP 40
LOG 50 | VOL 40 | PER 50 | CHA 50**SP** 5/10/15/20 **SM** 8/17/22/27

Armure : Aucune Caractère : Sournois, Cupide

Arme sociale (Manipulation) 50%+CHA = **100%****Commerce** 45%+CHA = **95%****Discrétion** 40%+DEX = **80%****Arme blanche** (Dague) 30%+DEX = **70%****Équip** : Chariot, dague, poison, contacts darkfriend**Pouvoirs** : Couverture -20% détection | Réseau (contact 1d6 jours)**AMI DU TÉNÉBREUX (DARKFRIEND)***Apparence normale, âme vendue à l'Ombre.*FOR 20 | CON 20 | DEX 30 | RAP 30
LOG 30 | VOL 10 | PER 40 | CHA 30**SP** 4/8/13/18 **Armure** : Variable**Discrétion** 40%+DEX = **70%****Arme sociale** (Manipulation) 35%+CHA = **65%****Observation** 30%+PER = **70%****Équip** : Selon couverture, symbole caché**Traits** : VOL basse (corrompu), Réseau de l'Ombre**Variantes** : Marchand | Noble | Soldat | Servant - stats selon profession**BANDIT / BRIGAND***Yeux durs, habitué à la violence. La route est son territoire.*FOR 30 | CON 30 | DEX 30 | RAP 30
LOG 20 | VOL 20 | PER 30 | CHA 10**SP** 4/10/15/20 **Armure** : Cuir usé (1d10)**Arme blanche** (Hache/Épée) 35%+DEX = **65%**

2d10 Tranchante

Arme de trait (Arc) 30%+DEX = **60%****Discrétion** 35%+DEX = **65%****Équip** : Hache ou épée, arc court, butin variable**Variantes** : Chef 5-15 hommes | Déserteur mailles | Ami Ténébreux**VOLEUR / PICKPOCKET***Silhouette agile, doigts lestes. Préfère l'ombre.*FOR 20 | CON 20 | DEX 40 | RAP 40
LOG 30 | VOL 20 | PER 40 | CHA 20**SP** 5/9/14/19 **Armure** : Aucune**Discrétion** 45%+DEX = **85%****Prestidigitation** 40%+DEX = **80%****Crochetage** 35%+DEX = **75%****Arme blanche** (Dague) 25%+DEX = **65%****Équip** : Dague, outils crochetage, corde, grappin**Variantes** : Cambrioleur | Assassin poison | Escroc CHA 40%

Vie Quotidienne

PAYSAN / FERMIER*Mains calleuses, dos courbé. Simple, méfiant, honnête.*FOR 30 | CON 40 | DEX 20 | RAP 20
LOG 20 | VOL 20 | PER 20 | CHA 10**SP** 5/12/17/22 **Armure** : Aucune**Artisanat** (Agriculture) 40%+DEX = **60%****Survie** 30%+LOG = **50%****Bagarre** 20%+FOR = **50%****Équip** : Fourche (2d10 Perf), faux (2d10 Tranch)**Variantes** : Berger PER 40% | Deux-Rivières Arc 35% (3d10) têtù | Métayer pauvre**MENDIANT / VAGABOND***Haillons, presque invisible. Yeux qui voient tout.*FOR 10 | CON 20 | DEX 30 | RAP 30
LOG 20 | VOL 20 | PER 50 | CHA 20**SP** 4/7/12/17 **Armure** : Aucune**Observation** 45%+PER = **95%****Discrétion** 40%+DEX = **70%****Arme sociale** (Pitié) 35%+CHA = **55%****Équip** : Haillons, écuelle, couteau rouillé (1d10-2)**Trait** : Yeux de la rue (source d'info contre repas)**Variantes** : Informateur vend infos | Ancien soldat | Faux espion

Voyageurs

VOYAGEUR / PÈLERIN

Poussiéreux des routes, regard vers l'horizon.

FOR 20 | CON 30 | DEX 20 | RAP 20

LOG 20 | VOL 20 | PER 30 | CHA 20

SP 4/9/14/19 **Armure** : Aucune

Survie 35%+LOG = **55%**

Culture gén. (Régions) 35%+LOG = **55%**

Transport (Cheval) 30%+DEX = **50%**

Équip : Bâton (2d10 Parade), couteau, provisions

Variantes : Pèlerin lieu saint | Réfugié | Érudit LOG 40% | Messenger RAP 40%

MARIN

Teint hâlé, mains calleuses par les cordages.

FOR 30 | CON 40 | DEX 40 | RAP 20

LOG 20 | VOL 20 | PER 30 | CHA 20

SP 5/12/17/22 **Armure** : Aucune

Transport (Navire) 40%+DEX = **80%**

Athlétisme (Escalade) 35%+DEX = **75%**

Bagarre 30%+FOR = **60%**

Arme blanche (Coutelas) 25%+DEX = **65%**

Équip : Coutelas, couteau, vêtements de mer

Variantes : Atha'an Miere Transport 55% | Capitaine | Contrebandier

Notes Régionales

- **Andor** : Gardes rouge/blanc, respect Aes Sedai
- **Cairhien** : Daes Dae'mar +10% Sociale
- **Tear** : Méprisent canalisateurs, cavaliers
- **Illian** : Rivaux Tear, accent "je suis faisant"
- **Borderlanders** : +10% vs Ombre, honorables

- **Arad Doman** : Femmes Sociale +10%
- **Amadicia** : Blancs Manteaux, anti-magie
- **Deux-Rivières** : Arc +10%, têtus
- **Altara** : Duels, couteau de mariage
- **Ghealdan** : Instable, prophètes

ÉQUIPEMENT

Cette section présente les armes, armures et équipements disponibles dans le monde de La Roue du Temps, adaptés au système ADRENALINE.

Rappel : Propriétés des Armes

Propriétés de Dégât

- **Blessante** (rouge) : Inflige des malus de blessure
- **Choquante** (jaune) : Inflige des malus de choc

Types de Dégât

- **Contondante** : Blesse sans percer. Seuil grave à la tête → DISTRAIT, Seuil profond → CONFUS
- **Perforante** : Peut toucher les organes vitaux. Seuil grave+ → SAIGNEMENT
- **Tranchante** : Coupe et fait saigner. Seuil grave+ → SAIGNEMENT

Autres Propriétés

- **À 2 mains** : Nécessite les deux mains
- **Discrète** : Facile à dissimuler
- **Fatale X+** : Relance les dés qui obtiennent X ou plus
- **Parade** : Peut être utilisée pour parer (+2 bonus en défense)
- **Vicieuse +X** : Ajoute X au résultat des dégâts

Armes Simples

Armes ne nécessitant pas d'entraînement particulier.

Armes de contact :

- **Mains nues** 1d10 — Choquante, Contondante
- **Dague** 1d10, 3 m — Blessante, Perforante, Discrète
- **Gourdin/Matraque** 1d10 — Choquante, Contondante
- **Masse légère** 1d10 — Choquante, Contondante
- **Faucille** 1d10 — Blessante, Tranchante
- **Bâton/Quarterstaff** 2d10 — Choquante, Contondante, À 2 mains, Parade

- **Lance simple** 2d10, 6 m — Blessante, Perforante, Parade
- **Masse lourde** 2d10 — Blessante, Contondante
- **Morgenstern** 2d10 — Blessante, Contondante, Perforante

Armes à distance :

- **Fronde** 1d10, 15 m — Choquante, Contondante
- **Arbalète légère** 2d10, 25 m — Blessante, Perforante, À 2 mains
- **Arbalète lourde** 3d10, 40 m — Blessante, Perforante, Fatale 9+, À 2 mains

Armes Martiales

Armes nécessitant un entraînement militaire (compétence *Arme blanche* ou *Arme de trait*).

Armes de contact — Petites :

- **Hachette** 1d10, 3 m — Blessante, Tranchante
- **Lance légère** 1d10 — Blessante, Perforante
- **Matraque** 1d10 — Choquante, Contondante, Discrète
- **Épée courte** 1d10 — Blessante, Perforante, Discrète

Armes de contact — Moyennes :

- **Hache de bataille** 2d10 — Blessante, Tranchante
- **Lance de cavalerie** 2d10 — Blessante, Perforante (×2 si charge)
- **Épée longue** 2d10 — Blessante, Tranchante, Parade
- **Rapière** 2d10 — Blessante, Perforante, Parade
- **Cimeterre seanchan** 2d10 — Blessante, Tranchante
- **Trident** 2d10 — Blessante, Perforante, Parade
- **Marteau de forge** 2d10 — Blessante, Contondante
- **Fléau** 2d10 — Blessante, Contondante (ignore Parade)

Armes de contact — Grandes :

- **Hache à emmancher** 2d10 — Blessante, Tranchante
- **Vouge/Hallebarde** 3d10 — Blessante, Tranchante, Perforante, À 2 mains
- **Guisarme (Bill)** 3d10 — Blessante, Tranchante, À 2 mains
- **Grande massue** 3d10 — Blessante, Contondante, À 2 mains

- **Faux de guerre** 3d10 — Blessante, Tranchante, À 2 mains, Fatale 9+
- **Épieu de chasse** 3d10 — Blessante, Perforante, À 2 mains

Armes à distance :

- **Arc court** 2d10, 20 m — Blessante, Perforante
- **Arc court aiel** 2d10, 25 m — Blessante, Perforante, Vicieuse +3
- **Arc long** 3d10, 30 m — Blessante, Perforante, À 2 mains
- **Arc long (Deux-Rivières)** 3d10, 35 m — Blessante, Perforante, Fatale 9+, À 2 mains, Vicieuse +5

Note sur l'Arc des Deux-Rivières L'arc long des Deux-Rivières est réputé dans tout le monde connu pour sa puissance exceptionnelle. Seuls les archers des Deux-Rivières sont formés à son utilisation depuis l'enfance. Un utilisateur non originaire des Deux-Rivières subit 2 malus à tous ses tests avec cette arme.

Armes Exotiques

Armes rares nécessitant un entraînement spécialisé.

- **Ashandarei** 3d10 — Blessante, Tranchante, Perforante, À 2 mains, Parade, Fatale 9+
- **Épée de Lige** 3d10 — Blessante, Tranchante, Parade, Fatale 10+
- **Brise-lame** 1d10 — Blessante, Perforante, Parade (désarme sur critique)
- **Épée-faux trolloc** 3d10 — Blessante, Tranchante, À 2 mains
- **Fouet** 1d10, 5 m — Choquante, Contondante (peut saisir)
- **Filet** 3 m — Spécial (immobilise sur réussite)
- **Lances aielles** 2d10, 10 m — Blessante, Perforante

Ashandarei Cette lance à lame unique appartenait à Mat Cauthon après sa visite chez les Aelfinn. L'*ashandarei* combine les avantages d'une lance et d'une épée, permettant de frapper d'estoc et de taille. Un guerrier entraîné peut l'utiliser comme arme de contact ET de parade simultanément.

Épée de Lige Les Liges reçoivent des épées forgées par les Aes Sedai dans la Tour Blanche. Ces lames sont renforcées par le Pouvoir Unique et ne s'émoussent jamais. La propriété Fatale 10+ représente leur qualité exceptionnelle.

Armures

Rappel : Protection Chaque d10 de protection annule un d10 de dégât sur la localisation protégée. Les armures infligent des malus aux tests de Discrétion et parfois d'Athlétisme.

Armures légères :

- **Vêtements matelassés** 1d10
- **Cuir souple** 1d10
- **Cuir clouté** 2d10 (1 malus Discrétion)
- **Chemise de mailles** 2d10 (1 malus Discrétion)

Armures moyennes :

- **Peau épaisse** 2d10 (1 malus Discrétion)
- **Brigandine** 2d10 (1 malus Discrétion, 1 malus Athlétisme)
- **Cotte de mailles** 3d10 (2 malus Discrétion, 1 malus Athlétisme)
- **Cuirasse** 3d10 (2 malus Discrétion, 1 malus Athlétisme)
- **Plaques laquées (Seanchan)** 3d10 (2 malus Discrétion, 1 malus Athlétisme)

Armures lourdes :

- **Brigandine complète** 3d10 (3 malus Discrétion, 2 malus Athlétisme)
- **Mailles renforcées** 4d10 (3 malus Discrétion, 2 malus Athlétisme)
- **Plates et mailles** 4d10 (4 malus Discrétion, 3 malus Athlétisme)
- **Harnois complet** 5d10 (4 malus Discrétion, 3 malus Athlétisme)

Boucliers

Les boucliers offrent la propriété **Couvert** contre les attaques.

- **Targe aielle** 1d10, Couvert Partiel — Léger, peut servir d'arme (1d10 Contondant)
- **Écu petit (bois)** 1d10, Couvert Partiel
- **Écu petit (acier)** 2d10, Couvert Partiel
- **Écu grand (bois)** 2d10, Couvert Important (2 malus Athlétisme)
- **Écu grand (acier)** 3d10, Couvert Important (2 malus Athlétisme)
- **Pavois** 3d10, Couvert Total (fixe) — Ne peut pas bouger, À 2 mains pour déplacer

Équipement Spécial

Objets du Pouvoir

Ter'angreal Objets créés pendant l'Âge des Légendes qui utilisent le Pouvoir Unique pour accomplir une fonction spécifique. La plupart sont uniques et leurs effets varient énormément.

Exemples de Ter'angreal

- **Anneau de rêve** : Permet d'entrer dans *Tel'aran'rhiod* consciemment
- **Baguette de détection** : Détecte la capacité de canaliser (portée 10 m)
- **Collier a'dam** : Permet de contrôler une canalisatrice (Seanchan)
- **Pierre de communication** : Communication à distance avec une pierre jumelle
- **Sceau du Ténébreux** : Fragment emprisonnant partiellement le Ténébreux

Angreal Un *angreal* amplifie la quantité de Pouvoir qu'un canalisateur peut manier en toute sécurité. En termes de jeu :

- **Relance** : Permet de relancer un test de Pouvoir raté (1 fois par scène)
- **Protection** : Ignore le choc mental des échecs simples
- Ne protège PAS des échecs critiques

Sa'angreal Version bien plus puissante de l'*angreal*. Extrêmement rares (moins d'une dizaine connus dans le monde). En termes de jeu :

- **Relances multiples** : Jusqu'à 3 relances par scène
- **Protection renforcée** : Ignore le choc mental ET réduit les contrecoups critiques (dégâts ÷2)
- **Puissance accrue** : Améliore d'un cran la qualité de réussite
- **Danger** : Un *sa'angreal* détruit ou arraché inflige 5d10 dégâts au canalisateur

Équipement de Faction

Armure des Enfants de la Lumière Cotte de mailles blanche avec cape immaculée et soleil flamboyant. Protection 3d10. Les Enfants de la Lumière bénéficient de +10% à l'intimidation quand ils portent leur armure complète.

Châle d'Aes Sedai Châle frangé aux couleurs de l'Ajah. Aucune protection physique, mais confère +10% aux tests sociaux contre quiconque reconnaît le symbole de la Tour Blanche.

Armure de plates laquées (Seanchan) Armure distinctive souvent ornée d'insectes. Protection 3d10. Les officiers portent des casques sculptés représentant des créatures exotiques.

Équipement Aiel Les Aiels portent peu d'armure (généralement du cuir souple, 1d10) mais se déplacent avec une grande agilité. Leur équipement typique comprend :

- **Cadin'sor** : Vêtements de camouflage désertique (+10% Discrétion dans le Désert)
- **Shoufa** : Voile noir (tradition guerrière, aucun effet mécanique)
- **Lances courtes (×3)** : 2d10, Perforante, peuvent être lancées
- **Targe** : 1d10 protection, Couvert Partiel
- **Arc court** : 2d10, Perforante

Montures

- **Cheval de trait** 40 m/round, SP 6/12/18/24 — Transport de charges
- **Cheval de route** 50 m/round, SP 5/10/15/20 — Voyage longue distance
- **Destrier** 50 m/round, SP 7/14/21/28 — Entraîné au combat
- **Cheval aiel** 60 m/round, SP 5/10/15/20 — Adapté au désert, endurant
- **Raken (Seanchan)** Vol 80 m, SP 6/12/18/24 — Monture volante, 1 cavalier
- **To'raken (Seanchan)** Vol 60 m, SP 8/16/24/32 — Monture volante, transport

Marchandises et Services

Les prix varient selon les régions. Utilisez cette échelle approximative :

Devise	Équivalence
Couronne d'or	1 couronne = 10 marks
Mark d'argent	1 mark = 10 pennies
Penny de cuivre	Unité de base

Coûts Typiques

- **Repas simple** : 1-2 pennies
- **Chambre d'auberge** : 5-10 pennies/nuit
- **Cheval de route** : 5-10 marks
- **Destrier** : 50-100 marks
- **Épée de qualité** : 10-20 marks
- **Cotte de mailles** : 30-50 marks
- **Armure de plates** : 100-200 marks
- **Arc long (Deux-Rivières)** : 20-40 marks (si disponible)