

Glossaire



Note sur les dates

Le calendrier tomien (conçu par Toma dur Ahmid) fut adopté environ deux siècles après la mort du dernier Aes Sedai, et il compte les années à partir de la Dislocation du Monde (AD : Après Dislocation). Durant les guerres des Trollocs, beaucoup d'archives furent détruites, et l'ancien système calendaire fut remis en question. Tiam de Gazar en proposa un nouveau, censé célébrer la fin de la menace représentée par les Trollocs. À partir de là, on compta en Années Libres (AL). Vingt ans après la fin des conflits, le calendrier gazarien fut universellement adopté. Artur Aile-de-Faucon tenta d'en imposer un nouveau, basé sur la Fondation de son Empire (FE), mais la greffe ne prit pas, et aujourd'hui, seuls les historiens y font encore référence. Après les ravages de la guerre des Cent Années, un quatrième calendrier fut établi par Uren din Jubai Envol-Goéland, un érudit du Peuple de la Mer. La Panarch Farede du Tarabon décida de son adoption. Le calendrier farendien, qui commence à la date (arbitrairement déterminée) de fin de la guerre des Cent Années, compte les années de la Nouvelle Ère (NE) et il est toujours en vigueur.

A'dam : Composé d'un collier et d'un bracelet reliés par une chaîne de métal argenté, cet artefact peut servir à contrôler toute femme en mesure de canaliser le Pouvoir. Chez les Seanchaniens, c'est la damane qui porte le collier et la sul'dam qui porte le bracelet.

Acceptée : Une jeune femme en cours de formation (Aes Sedai) qui a atteint un certain niveau de Pouvoir et réussi des épreuves spécifiques.

Adan, Heran : Gouverneur de Baerlon.

Adelin : Une Promise de la Lance du clan Jindo des Aiels Taardad. Impliquée dans la prise de la Pierre de Tear.

Aes Sedai : Capables de canaliser le Pouvoir de l'Unique. Depuis l'Ère de la Folie, les Aes Sedai sont exclusivement des femmes. Unanimement craintes et détestées, elles sont souvent tenues pour responsables de la Dislocation du Monde et systématiquement soupçonnées d'ingérence dans les affaires des nations. Cela dit, presque tous les dirigeants ont une Aes Sedai pour conseillère, y compris dans les royaumes où il est préférable de garder la chose secrète. Utilisé comme un titre honorifique : Sheriam Sedai. Tournure encore plus honorifique : Sheriam Aes Sedai. Voir également « Ajah » et « Chaire d'Amyrlin ».

Âge des Légendes : L'Âge auquel la guerre des Ténèbres et la Dislocation du Monde mirent un terme. Une époque où les Aes Sedai accomplissaient des miracles inimaginables. Voir également « Roue du Temps ».

Agelmar, seigneur Agelmar de la maison de Jagad : Seigneur de Fal Dara. Emblème : trois renards roux courant.

Aiels : Habitants du désert des Aiels. Connus pour leur férocité et leur courage, ces guerriers se mettent un voile avant de tuer. D'où l'expression : « Agir comme un Aiel voilé de noir », qui décrit une personne faisant montre de violence. Redoutables avec une arme ou à mains nues, les Aiels n'utilisent jamais d'épée. Partant au combat au son des cornemuses, ils ont un surnom bien à eux pour la guerre, qu'ils appellent simplement « la danse ». Ils sont divisés en douze tribus. Les Chareen, les Codarra, les Daryne, les Goshien, les Miagoma, les Nakai, les Reyn, les Shaarad, les Shaido, les Shiande, les Taardad et les Tomanelle. Il leur arrive d'évoquer les Jenn, la treizième tribu, celle qui n'existe pas... et qui a pourtant bâti Rhuidean.

Aiguillon : Minuscule insecte mortellement dangereux.

Aile Jafar : Un archipel du Peuple de la Mer situé dans l'océan d'Aryth, en face du Tarabon.

Aile Somera : Un archipel du Peuple de la Mer situé dans l'océan d'Aryth, en face de la pointe de Toman.

Ajah : Les sept sous-ordres qui composent l'ordre des Aes Sedai. Ils sont identifiés par une couleur : Ajah Bleu, Ajah Rouge, Ajah Blanc, Ajah Vert, Ajah Marron, Ajah Jaune et Ajah Gris. Chaque Ajah a sa propre conception de l'usage du Pouvoir et de la mission ultime des Aes Sedai. L'Ajah Rouge, par exemple, se consacre à la recherche des hommes capables de manier le Pouvoir, afin de les contrôler et de les « apaiser ». À l'opposé, l'Ajah Marron est totalement coupé du monde et se voue à la recherche du savoir. Une rumeur (qu'il vaut mieux éviter de répéter devant une Aes Sedai) prétend qu'il existe un Ajah Noir qui sert en secret le Ténébreux.

Al Ellisande : Dans l'ancienne langue, signifie : « Pour la Rose du Soleil ».

al'Meara, Nynaeve : La Sage-Dame de Champ d'Emond.

al'Thor, Rand : Un jeune homme du territoire de Deux-Rivières. Ancien berger et désormais proclamé Dragon Réincarné.

al'Thor, Tam : Fermier et berger de Champ d'Emond. Jeune homme, il a quitté Deux-Rivières pour devenir soldat. Il y est revenu avec une épouse (Kari, décédée depuis) et un fils (Rand).

al'Vere, Egwene : La plus jeune fille de l'aubergiste (et bourgmestre) de Champ d'Emond.

Alanna Mosvani : Une Aes Sedai de l'Ajah Vert.

Alantin : « Frère » en ancienne langue. Diminutif de tia avende alantin, soit « Frère des Arbres ».

Aldieb : Dans l'ancienne langue, « vent d'ouest », à savoir le vent qui apporte les pluies printanières.

Alteima : Une Haute Dame de Tear très ambitieuse... et particulièrement concernée par la santé de son mari.

Alviarin : Une Aes Sedai de l'Ajah Blanc devenue la Gardienne des Chroniques après la chute de Siuan Sanche.

Amalasan Guaire : Un des faux Dragons.

Amayars : Habitants des îles du Peuple de la Mer, mais résolument attachés au « plancher des vaches ». Pratiquement connus des seuls Atha'an Miere, ce sont les artisans qui fabriquent les célèbres porcelaines dites « du Peuple de la Mer ». Adeptes du Paradigme de l'Eau – qui prône l'acceptation de ce qui est et non de ce qu'on désirerait qui fût –, les Amayars se sentent très mal à l'aise en mer. Du coup, ils se contentent de partir à la pêche sur de petites embarcations, sans jamais quitter la côte des yeux. Profondément pacifiques, ils ne posent aucun problème aux gouverneurs nommés par les Atha'an Miere. Lesdits gouverneurs répugnant aux longs séjours sur la terre ferme, les Amayars, pour l'essentiel, dirigent leurs villages selon leurs propres lois et coutumes.

Amys : Matriarche des Rocs Froids et capable de marcher dans les rêves. Femme de Rhuarc, sœur-épouse de Lian, la Maîtresse du Toit des Rocs Froids, et sœur-mère d'Aviendha.

Anaiya : Une Aes Sedai de l'Ajah Bleu.

Ancienne langue : Le langage parlé durant l'Âge des Légendes. Les nobles et les gens cultivés sont censés le pratiquer. Le plus souvent, ils n'en connaissent que quelques mots.

Andor : Le royaume auquel appartient le territoire de Deux-Rivières. Emblème : un lion blanc rampant sur champ rouge.

Angreal : Un artefact très rare qui permet à tout utilisateur du Pouvoir d'en canaliser une quantité bien supérieure à celle qu'on peut supporter sans aide. L'art de fabriquer ces vestiges de l'Âge des Légendes est désormais perdu. Voir également « Sa'angreal ».

Apaiser : Désigne l'intervention d'une Aes Sedai sur un homme capable de canaliser le Pouvoir de l'Unique. Cette « neutralisation » est indispensable, car la souillure qui frappe le saidin condamne tout Aes Sedai mâle à la folie. Et dans sa démence, le sujet commet obligatoirement des horreurs avec le Pouvoir dont il dispose. Un homme apaisé sent encore la présence de la Source Authentique, mais il n'y a plus accès. L'apaisement enraie l'évolution de la folie mais ne la guérit pas. Si l'intervention est assez précoce, la mort peut être évitée.

Arafel : Une des Terres Frontalières. Emblème : trois roses blanches sur fond rouge et trois roses rouges sur fond blanc (disposition des fonds en damier).

Aram : Un jeune Zingaro.

Artur Aile-de-Faucon : Un roi légendaire connu pour avoir unifié les royaumes situés à l'ouest de la Colonne Vertébrale du Monde – et même certains pays qui se trouvaient au-delà du désert des Aiels. Il envoya également des armées de l'autre côté de l'océan d'Aryth, mais à sa mort, tout contact fut rompu avec ces corps expéditionnaires. La guerre de succession consécutive à son décès est connue sous le nom de guerre des Cent Années. Emblème : un faucon doré en plein vol.

Asha'man : (1) Dans l'ancienne langue, ce nom invariable signifie « gardien » (ou « gardiens », donc) mais toujours dans le sens de « gardien de la justice et de la vérité ». (2) C'est désormais le nom générique (et le grade le plus élevé) donné aux hommes venus se former à la Tour Noire. Leur entraînement, à l'inverse de celui des Aes Sedai, est exclusivement centré sur les différentes manières d'utiliser le Pouvoir de l'Unique comme une arme. Autre différence de taille avec la Tour Blanche, les Asha'man, dès qu'ils maîtrisent le saidin, sont tenus de s'en servir pour effectuer toutes les tâches et corvées qui leur incombent. À son arrivée à la Tour Noire, un homme est intégré au rang de « soldat » et il porte une simple veste noire à col montant, selon la mode andorienne. Lorsqu'il accède au

grade de « Dévoué », on lui remet un insigne en argent en forme d'épée qu'il accroche d'un côté de son col. Devenu un « Asha'man », il ajoutera, de l'autre côté, un insigne en forme de Dragon écarlate et or. Bien qu'un grand nombre de femmes aient tendance à prendre leurs jambes à leur cou en apprenant que leur homme sait canaliser le Pouvoir, beaucoup de membres de la Tour Noire sont mariés. Afin de rester en relation constante avec leur épouse, ils ont recours à une variation du lien qui unit une Aes Sedai et son Champion. Cette version du lien, modifiée afin de contraindre la prisonnière à l'obéissance, sert désormais aussi à contrôler les Aes Sedai capturées par les forces du Dragon Réincarné.

Assemblée : En Illian, un corps représentatif élu par les marchands et les armateurs dont la mission est en principe de seconder le roi et le Conseil des Neuf. En fait, l'Assemblée dispute le pouvoir au souverain et au Conseil.

Avendesora : Dans l'ancienne langue, « Arbre de Vie ». Omniprésent dans les récits et les légendes.

Avendoraldera : Un arbre qui a grandi à Cairhien à partir d'une pousse d'Avendesora. La pousse en question fut offerte par les Aiels au roi du Cairhien en 566 NE. Un événement étrange, puisque rien ne relie les Aiels à l'Arbre de Vie.

Aviendha : Une Aielle du clan des Neuf Vallées (Aiels Taardad) anciennement membre des Promises de la Lance et désormais en formation pour devenir une Matriarche.

Aybara, Perrin : Un jeune apprenti forgeron de Champ d'Emond. Ta'veren et compagnon de Rand.

Ba'alzamon : En trolloc, le Cœur des Ténèbres. On pense que c'est le nom donné au Ténébreux par les Trollocs.

Baerlon : Une ville d'Andor située sur la route allant des montagnes de la Brume à Caemlyn.

Balwer, Sebban : Ancien secrétaire de Pedron Niall – officiellement, car en réalité il était son chef de l'espionnage –, Balwer, pour des raisons qui lui appartiennent, a aidé Morgase à fuir Amador après l'attaque éclair des Seanchaniens. Au terme de nombreuses aventures et mésaventures, il est devenu le secrétaire particulier de Perrin et de Faile.

Barran, Doral : Sage-Dame de Champ d'Emond avant Nynaeve.

Bashere, Zarine : Une jeune Quêteuse originaire du Saldaea. Elle tient à être appelée Faile – « faucon » en ancienne langue.

Be'lal : Un des Rejetés.

Bel Tine : Fête du printemps à Deux-Rivières.

Berger de la Nuit : Voir « Ténébreux ».

Birgitte : Superbe blonde héroïne d'innombrables légendes et d'une kyrielle de récits de trouvères, elle manie un arc d'argent, et ses flèches, du même métal, ne ratent jamais leur cible.

Blafards : Voir « Myrddraals ».

Bornhald, Dain : Officier des Fils de la Lumière, fils du seigneur capitaine Geofram Bornhald.

Bornhald, Geofram : Seigneur capitaine des Fils de la Lumière.

Bryne, Gareth : Capitaine général de la Garde de la Reine, en Andor. Il est également le Premier Prince de l'Épée de Morgase. Emblème : trois étoiles d'or à cinq branches.

Byar, Jaret : Un officier des Fils de la Lumière.

Cadin'sor : Tenue ocre traditionnelle des guerriers aiels. Dans l'ancienne langue : « tenue de travail ».

Caemlyn : Capitale d'Andor.

Cairhien : Nom d'un des royaumes qui s'étendent le long de la Colonne Vertébrale du Monde. Désigne également la capitale de cette nation. La cité fut mise à sac et incendiée pendant la guerre des Aiels (976-978 NE). Emblème : un soleil levant sur fond bleu ciel.

Callandor : L'Épée Qui N'En Est Pas Une, ou l'Épée Qui Ne Peut Pas Être Touchée, est une arme en cristal conservée dans la Pierre de Tear, en une salle nommée le Cœur de la Pierre. Seul le Dragon Réincarné peut saisir cette épée. Selon les Prophéties du Dragon, lorsque cet événement se produira, l'heure de l'Ultime Bataille ne tardera pas à sonner.

Calmer : Couper une femme du Pouvoir de l'Unique. Ce châtiment, appliqué par les Aes Sedai, isole la condamnée de la Source Authentique. Si elle la sent encore, elle ne peut plus y accéder.

Canaliser : Aptitude à contrôler le Pouvoir de l'Unique.

Capes Blanches : Voir « Fils de la Lumière ».

Carai an Caldazar ! : Dans l'ancienne langue : « Pour l'honneur de l'Aigle Rouge ! » L'antique cri de guerre de Manetheren.

Carai an Ellisande ! : Dans l'ancienne langue : « Pour l'honneur de la Rose du Soleil ! » Le cri de guerre du dernier roi de Manetheren.

Caraighan Maconar : (212 AD-373 AD) Cette sœur verte de légende, héroïne d'innombrables aventures, est censée avoir accompli des exploits que bien des Aes Sedai jugèrent plus tard très improbables, même s'ils figurent dans les archives de la Tour Blanche. On raconte par exemple qu'elle a réussi à mater une rébellion à Mosadorin et à mettre un terme aux émeutes de Comaidin à une époque où elle n'avait aucun Champion. Au sein de son Ajah, elle est considérée comme l'archétype d'une sœur verte.

Carridin, Jaichim : Grand Inquisiteur de la Main de la Lumière.

Cauthon, Abell : Mari de Natti, père de Mat, Eldrin et Bodewhin.

Cauthon, Matrim (Mat) : Un jeune fermier de Deux-Rivières. Ta'veren et compagnon de Rand al'Thor.

Cent Compagnons : Cent Aes Sedai mâles, incroyablement puissants, dirigés par Lews Therin Telamon. De nouveau emprisonné à cause d'eux, le Ténébreux riposte en souillant le saidin. Devenus fous, les Cent Compagnons se rendent alors coupables de la Dislocation du Monde.

Cercle des Femmes : Les représentantes élues des femmes d'un village, chargées de trancher sur les sujets considérés comme exclusivement féminins – par exemple la date des semailles et des récoltes. Dans son domaine, le Cercle est largement égal au Conseil du village, et les conflits récurrents sont légendaires !

Chaendaer : Dans le désert des Aiels, une montagne qui domine la vallée de Rhuidean.

Cha Faile : (1) Dans l'ancienne langue la « serre du faucon ». (2) Le nom choisi par les jeunes nobles de Tear et du Cairhien qui entendent imiter les Aiels et obéir au ji'e'toh. Ayant juré allégeance à Faile ni Bashere t'Aybara, ils sont en secret ses éclaireurs et ses espions. Depuis que leur « idole » est prisonnière des Shaïdo, ils continuent leurs activités sous la tutelle de Sebban Balwer.

Chaire d'Amyrlin : (1) Titre donné à la dirigeante des Aes Sedai. Éluë à vie par le Hall de la Tour, le haut conseil de l'ordre composé de trois représentantes des sept Ajah. La Chaire d'Amyrlin est au moins en théorie l'autorité suprême chez les Aes Sedai. En cela, elle peut être tenue pour l'égale d'un roi ou d'une reine. (2) Nom du trône de la dirigeante des Aes Sedai.

Champion : Un guerrier uni à une Aes Sedai. Généré par le Pouvoir de l'Unique, ce lien confère des pouvoirs au Champion. Capable de guérir plus vite que la normale, un Champion peut se passer longtemps de boire, de manger et de dormir, et un sixième sens lui permet de sentir à distance la souillure du Ténébreux. Tant que son Champion est vivant, l'Aes Sedai sent sa présence, quelle que soit la distance qui les sépare. S'il meurt, elle le sent aussi et sait quand et comment il a péri. Alors que cinq Ajah sur sept professent qu'une Aes Sedai ne doit avoir qu'un « lien » à la fois, l'Ajah Rouge refuse toute implication avec un Champion et l'Ajah Vert autorise un nombre illimité de connexions. En principe, le Champion doit être volontaire, mais il est arrivé que ce ne soit pas le cas. Et nul ne sait ce que l'Aes Sedai gagne exactement dans cette « union ».

Chanteur des Arbres : Un Ogier capable, en chantant, de guérir les arbres, de les aider à pousser ou à fleurir, et qui peut fabriquer des objets avec le bois (bois-chanté) sans blesser l'arbre sur lequel il le prélève. Les créations en bois-chanté sont très recherchées et coûtent de petites fortunes. Car il reste de moins en moins de Chanteurs parmi les Ogiers.

Charin, Jain : Voir « Jain l'Explorateur ».

Chiens des Ténèbres : Ces monstres sont créés à partir de loups corrompus par le Ténébreux. Semblables à des chiens à l'origine, ils sont plus noirs que la nuit et aussi gros que des poneys – d'où leur poids impressionnant (entre 150 et 200 kilos). En général, ils chassent en meute de dix ou douze, mais l'existence d'un groupe plus nombreux a été signalée. Sur un sol meuble, ils ne laissent aucune empreinte. En revanche, ils en déposent sur la pierre et une odeur de soufre flotte sur leur passage. S'ils ont le choix, ils ne s'exposent pas à la pluie, mais quand ils sont en chasse, aucune averse ne les arrête. Une fois qu'ils sont lancés, il faut les affronter et les vaincre, sinon la mort de leur proie est inévitable, excepté quand elle peut traverser un cours d'eau, car ils ne la suivront pas. Du moins, c'est ce qu'on raconte... Leur bave et leur sang étant empoisonnés, s'ils touchent la peau d'une cible, elle meurt dans

d'atroces souffrances. En cas de bataille entre de vrais loups et des Chiens des Ténèbres, les monstres peuvent dévorer l'âme de leurs adversaires et faire ainsi grossir leurs rangs.

Cinq Pouvoirs : Les fils qui permettent d'accéder au Pouvoir de l'Unique. Une personne capable de canaliser le Pouvoir est en règle générale plus à l'aise avec certains de ses fils qu'avec d'autres. Les Cinq Pouvoirs portent individuellement des noms en rapport avec leur utilité et ce qu'ils permettent de réaliser. On recense ainsi la Terre, l'Air, le Feu, l'Eau et l'Esprit. Chaque détenteur du Pouvoir est particulièrement puissant dans l'un de ces domaines – parfois deux – et beaucoup moins dans les autres. Certains êtres d'exception sont assez doués pour contrôler trois de ces éléments. Mais depuis l'Âge des Légendes, personne n'a jamais plus maîtrisé les cinq. Et même en ce temps-là, c'était extrêmement rare. Le niveau de puissance variant beaucoup d'un individu à l'autre, la force n'est pas également répartie entre les détenteurs du Pouvoir. Bien entendu, chaque action accomplie avec l'aide du Pouvoir requiert le contrôle d'un ou de plusieurs fils. Pour allumer ou contrôler un feu, par exemple, il suffit de maîtriser le Feu. En revanche, influencer sur le climat exige de recourir à l'Eau et à l'Air. La guérison, elle, repose sur l'Eau et sur l'Esprit. Alors que le don pour l'Esprit est présent à part égale chez les hommes et chez les femmes, la Terre et le Feu sont des « spécialités » plus masculines, l'Air et l'Eau souriant plus facilement aux femmes. Malgré de notables exceptions, on considère que la Terre et le Feu sont des pouvoirs masculins, alors que l'Air et l'Eau appartiennent aux femmes. En principe, aucune aptitude n'est tenue pour supérieure à une autre. Cependant, les Aes Sedai ont un proverbe : « Il n'existe pas de rocher assez fort pour résister à l'érosion de l'eau et du vent, et pas de feu assez puissant pour ne pas être soufflé par l'air ou noyé par la pluie. » Notons quand même que ce proverbe est de très loin postérieur à la mort du dernier Aes Sedai. Et s'il existait une théorie équivalente parmi les mâles, elle est depuis longtemps tombée dans l'oubli.

Colonne Vertébrale du Monde : Une chaîne de montagnes, dotée de très peu de passes et de cols, qui sépare le désert des Aiels des terres occidentales.

Confesseurs : Un ordre d'Inquisiteurs au sein des Fils de la Lumière. Leur mission est de démasquer les Suppôts du Ténébreux et de faire avouer les criminels. Dans leur quête de vérité, ils sont encore plus fanatiques que les autres Capes Blanches. Recourant volontiers à la torture, ces bourreaux ont de toute façon a priori la conviction que leurs prisonniers sont coupables. Les Confesseurs se surnomment eux-mêmes les « Mains de la Lumière » et il leur arrive fréquemment d'oublier les consignes données par le Conseil des Initiés, l'instance qui commande l'ensemble des Fils de la Lumière. Le chef des Confesseurs – le Haut Inquisiteur – est membre à part entière du Conseil.

Congar, Daise : Femme de Wit et nouvelle Sage-Dame de Champ d'Emond.

Conseil du village : Un groupe de conseillers élus et dirigés par le bourgmestre. Les décisions du Conseil orientent la vie du village et il est la seule instance habilitée à négocier avec les Conseils des autres bourgs. La mésentente qui règne entre le Conseil et le Cercle des Femmes a quelque chose de légendaire, tant elle est récurrente.

Consolidation : Lorsque les forces envoyées par Artur Aile-de-Faucon – sous le commandement de son fils Luthair – débarquèrent sur le continent seanchanien, elles découvrirent une kyrielle de nations instables occupées à se battre les unes contre les autres et très souvent dirigées par des Aes Sedai. En l'absence d'un équivalent local de la Tour Blanche, toutes ces sœurs servaient exclusivement leurs propres intérêts. Formant de petits groupes, elles complotaient sans cesse les unes contre les autres. En grande partie, ce fut cette constante zizanie qui permit aux guerriers venus de l'autre rive de l'océan d'Aryth de commencer avec succès la lente conquête de tout le continent, une œuvre de longue haleine

que poursuivirent leurs descendants. Ce lent processus, au cours duquel les envahisseurs devinrent tout aussi seanchaniens que les Seanchaniens d'origine, dura plus de neuf siècles et fut baptisé la Consolidation.

Cor de Valère : Objet de la quête éponyme, il est censé ramener de la tombe les héros du passé, afin qu'ils combattent de nouveau les Ténèbres.

Corenne : Le « Retour » dans l'ancienne langue.

Couladin : Guerrier aiel membre de l'ordre des Yeux Noirs. Dévoré par l'ambition, il s'oppose d'emblée à Rand.

Croc du Dragon : Une marque d'infamie, en règle générale noire, qui représente une larme en équilibre sur sa pointe. Apposée sur la porte d'une demeure, elle accuse ses habitants d'être des Suppôts des Ténèbres.

Cuendillar : Voir « pierre-cœur ».

Da'covale : 1) Dans l'ancienne langue, « celui (ou celle) qui est possédé » ou « qui est une propriété ». 2) Chez les Seanchaniens, ce mot est souvent utilisé pour désigner les esclaves. Mais dans l'Empire seanchanien, l'esclavage, qui existe depuis toujours, ne ressemble pas à ce qui est pratiqué ailleurs. En effet, les esclaves ont la possibilité d'accéder à de très hautes positions et d'exercer un très grand pouvoir, y compris sur des citoyens libres.

Daes Dae'mar : Le Grand Jeu, à savoir les manipulations et les complots ourdis par les maisons nobles. Tout l'art consiste à agir subtilement, par exemple en faisant mine de viser un objectif alors qu'on en poursuit un autre. Les maîtres de ce jeu savent atteindre leur but au prix de très peu d'efforts.

Damodred, Galadedrid : Fils unique de Taringail Damodred et Tigraine. Demi-frère d'Elayne et Gawyn. Emblème : une épée dotée d'ailes, pointe vers le bas.

Damodred, Taringail : Prince du Cairhien, il épouse Tigraine et donne naissance à Galadedrid. Après la disparition de Tigraine, qu'on déclare morte, il épouse Morgase et engendre avec elle Elayne et Gawyn. Mort dans un accident de chasse. Emblème : une hache de guerre à double tranchant.

Deane Aryman : La Chaire d'Amyrlin qui sauva la Tour Blanche après la chute de Bonwhin, qui s'était dressée contre Artur Aile-de-Faucon. Née autour de 920 AL dans le village de Salidar, alors en Eharon, cette sœur bleue fut nommée Chaire d'Amyrlin en 992 AL. Son plus grand exploit, après la mort d'Artur, reste d'avoir convaincu Souran Maravaile de lever le siège de Tar Valon commencé en 975 AL. Elle rendit ensuite tout son prestige à la Tour Blanche, et au moment de sa mort, consécutive à une chute de cheval (1084 AL), on pense qu'elle était sur le point de convaincre les nobles qui se disputaient les vestiges de l'empire d'Artur d'accepter de se placer sous la coupe de la tour afin de rétablir l'unité entre les nations.

Demi-Humains : Voir « Myrddraals ».

Désert des Aiels : Une terre aride et dévastée qui s'étend à l'est de la Colonne Vertébrale du Monde. Peu d'étrangers s'y aventurent, et pas seulement parce qu'il faut y être né pour y trouver de l'eau. Se considérant en guerre contre l'univers entier, les Aiels sont tout sauf accueillants !

Dha'mvols, Dhai'mons : Voir « Trollocs ».

Dislocation du Monde : Lorsque Lews Therin Telamon et ses Cent Compagnons scellèrent de nouveau la prison du Ténébreux, la riposte de ce dernier altéra gravement le saidin (la tristement célèbre « souillure »). Tous les Aes Sedai mâles devinrent fous. Dotés d'une puissance jamais égalée depuis, ils provoquèrent des tremblements de terre, rasèrent des chaînes de montagnes, en firent jaillir d'autres du sol, asséchèrent des océans et inondèrent des terres arides. Plusieurs régions devinrent des déserts, la population survivante s'éparpillant comme de la poussière dans le vent. Dans les récits, les légendes et les textes d'histoire, ce cataclysme porte le nom de Dislocation du Monde. Voir également « Cent Compagnons ».

Djevik K'Shar : En trolloc, « la terre moribonde ». Nom donné par les Trollocs au désert des Aiels.

Dôme de la Vérité : Le grand hall d'audience des Fils de la Lumière, à Amador, capitale de l'Amadicia. Il existe un roi dans ce pays, mais le vrai pouvoir est entre les mains des Capes Blanches.

Domon, Bayle : Capitaine du Poudrin. Recyclé dans la contrebande.

Dragon : Le surnom de Lews Therin Telamon durant la guerre des Ténèbres. Victime de la folie qui frappe tous les Aes Sedai, Lews Therin tue tous les membres de sa famille et toutes les personnes qui l'aimaient. Il se « gagne » ainsi un autre surnom : Fléau de sa Lignée. L'expression « possédé par le Dragon » désigne une personne qui met ses proches en danger, en particulier lorsqu'il n'y a pas de raisons logiques. Voir également « Dragon Réincarné ».

Dragon Réincarné : Selon les prophéties et les légendes, le Dragon renaîtra au moment où l'humanité, menacée de disparaître, aura besoin de lui pour sauver le monde. Un moment de l'histoire que nul n'attend avec impatience, car le retour du Dragon impliquera une seconde Dislocation. De plus, même trois mille ans après sa mort, le nom seul de Lews Therin, Fléau de sa Lignée – le Dragon – suffit à semer la terreur dans les cœurs, y compris les plus braves.

Easar de la maison Togita : Roi du Shienar. Emblème : un cerf blanc. Également emblème du royaume, à l'instar du Faucon Noir.

Egeanin : Capitaine d'un navire seanchanien, puis chargée d'une mission sous couverture à Tanchico.

Elaida do Avriny a'Roihan : Sœur rouge et ancienne conseillère de la reine Morgase, elle est nommée Chaire d'Amyrlin après la chute de Siuan Sanche, dont elle est une des principales instigatrices.

Elayne : Fille-Héritière du trône d'Andor. Emblème : un lilas jaune.

Ère de la Folie : Voir « Dislocation du Monde ».

Fain, Padan : Un colporteur qui arrive à Champ d'Emond juste avant la Nuit de l'Hiver.

Faolain : Une Acceptée qui n'aime pas du tout les Naturelles.

Far Dareis Mai : « Les Promises de la Lance ». Un ordre guerrier des Aiels, mais exclusivement féminin. Une Promise ne peut rester dans l'ordre si elle se marie. Enceinte, elle

n'a plus le droit de se battre. Une fois né, son enfant est confié à une autre femme, et nul ne peut connaître l'identité de sa mère biologique. (« Tu n'appartiendras à aucun homme, aucun homme ne t'appartiendra, et tu n'auras pas d'enfants, car la lance est ta compagne, ton enfant et ta vie. ») Les enfants des Promises sont tenus pour précieux, parce qu'une prophétie annonce que l'un d'eux unifiera un jour les clans et rendra aux Aiels la grandeur qui était la leur durant l'Âge des Légendes.

Faux Dragon : De temps en temps, un homme affirme être le Dragon Réincarné. Plus rarement, un de ces imposteurs fédère assez de zéloteurs pour obliger une armée à intervenir. Dans quelques cas, le conflit finit par impliquer plusieurs nations. En principe, les faux Dragons sont incapables de canaliser le Pouvoir de l'Unique, mais il y a des exceptions. Cela dit, tous ces hommes ont été capturés ou tués – voire se sont volatilisés – sans avoir réalisé l'ombre d'une prophétie relative à la réincarnation du Dragon.

Fête du Soleil : Des festivités qui ont lieu au milieu de l'été.

Fille-Héritière : Titre de l'héritière du trône d'Andor. La fille aînée de la reine lui succède. En l'absence de fille survivante, la parente la plus proche de la reine défunte monte sur le trône.

Filles du Silence : Au cours de la longue histoire de la Tour Blanche (plus de trois millénaires) les femmes rejetées lors de leur initiation ont souvent refusé leur sort et tenté de former des groupes bien entendu secrets. La plupart de ces entités, percées au jour par les Aes Sedai, furent réduites à néant, leurs membres étant sévèrement punies afin de donner l'exemple. Le dernier en date de ces groupes (794-798 NE) s'était donné le nom de Filles du Silence. Il était composé de deux Acceptées expulsées de la Tour Blanche et de vingt-trois femmes qu'elles avaient rassemblées afin de les former. Toutes ces « rebelles » furent ramenées à Tar Valon, et les vingt-trois étudiantes furent inscrites dans le Registre des Novices. Parmi elles, une seule réussit à obtenir le châte.

Fils de la Lumière : Un ordre ascétique entièrement dévoué à la défaite du Ténébreux et à l'éradication de tous ses Suppôts. Fondé par Lothair Mantelar pendant la guerre des Cent Années, cet ordre devint rapidement une organisation militaire animée par un implacable fanatisme religieux. Les Fils de la Lumière abominent les Aes Sedai et leurs alliés, car ils les considèrent comme des Suppôts des Ténèbres. On les surnomme les « Capes Blanches », et ils ont pour emblème un soleil sur fond blanc.

Flamme de Tar Valon : L'emblème de Tar Valon et des Aes Sedai. Représentation stylisée d'une flamme, c'est en fait une larme blanche avec la pointe orientée vers le haut.

Fléau du Cœur : Voir « Ténébreux ».

Flétrissure : Une région, à l'extrême-nord du continent, entièrement corrompue par le Ténébreux. Le fief des Trollocs, des Myrddraals et des autres créatures du Père des Mensonges.

Forteresse de la Lumière : Située à Amador, capitale de l'Amadicia, c'est le fief des Fils de la Lumière.

Gaidin : « Frère de bataille ». Le nom que donnent les Aes Sedai aux Champions.

Gardes de la Mort : L'élite militaire de l'Empire seanchanien, qui inclut à la fois des humains et des Ogiers. Choisis dès leur enfance pour servir l'Impératrice, les membres

humains de ce corps d'exception sont sa propriété personnelle – des da'covale, à savoir bien plus que des esclaves, mais pas des hommes libres non plus. D'une loyauté aveugle et d'une indomptable fierté, ils aiment dévoiler les corbeaux tatoués sur leurs épaules – la marque indiquant qu'un da'covale appartient à l'Impératrice.

Gardienne des Chroniques : Dans la hiérarchie des Aes Sedai, elle vient au deuxième rang, derrière la Chaire d'Amyrlin. Bras droit de la dirigeante suprême, elle est en général issue du même Ajah.

Gaul : Un Chien de Pierre (Shae'en M'taal) du clan Imran des Aiels Shaarad.

Gawyn : Fils de la reine Morgase et frère d'Elayne. Il est promis à devenir Premier Prince de l'Épée lorsque sa sœur montera sur le trône.

Gens de la Route : Voir « Tuatha'an ».

Grand Seigneur des Ténèbres : Nom donné au Ténébreux par les Suppôts des Ténèbres. Selon eux, utiliser le véritable nom de leur maître serait blasphématoire.

Grand Serpent : Ce serpent qui se mord la queue, antérieur à l'Âge des Légendes, représente l'éternité.

Grande Quête du Cor (La) : Un cycle de récits centré sur la recherche du mythique Cor de Valère. Pour tout raconter de cette saga qui s'étend entre la fin des guerres des Trollocs et le début de la guerre des Cent Années, il faudrait des jours et des jours.

Grande Trame : La Roue du Temps tisse la Trame des Âges dans la Grande Trame, qui est en fait la totalité de la réalité et du monde existant – passé, présent et futur. On parle également du Lacin des Âges.

Guerre des Aiels : (976-978 NE). Lorsque le roi Laman du Cairhien coupa Avendoraldera, plusieurs clans d'Aiels traversèrent la Colonne Vertébrale du Monde. Pour laver l'affront, ils pillèrent et incendièrent Cairhien, la capitale du royaume, puis s'en prirent à d'autres cités importantes. Le conflit s'étendit ensuite à Tear et au royaume d'Andor. L'histoire officielle avance que les Aiels furent vaincus lors de la bataille des Murs Scintillants, devant Tar Valon. En fait, Laman fut tué à ce moment-là, et les Aiels, considérant qu'ils s'étaient vengés, repartirent d'eux-mêmes pour leur désert.

Guerre des Cent Années : Une série de conflits découlant de la mort d'Artur Aile-de-Faucon. La guerre de succession dure de 994 AL jusqu'en 1117 AL, soit un peu plus de cent ans. Ses ravages sont si vastes qu'il ne reste à ce jour qu'une documentation très fragmentaire à son sujet. On sait cependant que l'explosion de l'empire d'Artur donna le jour au monde tel que Rand et ses amis le connaissent.

Guerre des Ténèbres : Appelée également « guerre du Pouvoir », elle met un terme à l'Âge des Légendes. Commenant peu après la tentative de libération du Ténébreux, elle se propage très vite à la totalité du monde connu. Dans un univers qui a perdu jusqu'au souvenir de la guerre, la redécouverte de toutes les horreurs, souvent mises en scène dans l'ombre par le Père des Mensonges, incite les combattants à utiliser comme une arme le Pouvoir de l'Unique. La défaite du Ténébreux, de nouveau emprisonné, finit par arrêter le carnage.

Guerre du Deuxième Dragon : (939-943 AL). Durant cette guerre contre le faux Dragon Guaire Amalasan, un jeune roi nommé Artur Tanreall Paendrag – qui devint plus tard Artur Aile-de-Faucon – forgea sa légende et accéda à la toute-puissance.

Guerres des Trollocs : Une série de guerres qui commencèrent environ mille ans après la Dislocation, et durèrent près de trois cents ans. Après avoir fait régner la terreur sur le monde, les monstres furent abattus ou repoussés dans la Flétrissure. Mais certaines nations furent détruites pendant ces guerres, et d'autres perdirent quasiment toute leur population. Les archives relatives à ces événements sont lacunaires.

Guilde des Illuminateurs : Une société secrète qui veille jalousement sur l'art de faire des feux d'artifice. Pour préserver leurs connaissances, les Illuminateurs iraient jusqu'au meurtre. Ils tirent leur nom de l'Illumination, un grand spectacle qu'ils réservent aux têtes couronnées et aux très grands seigneurs. Les fusées moins spectaculaires sont vendues à d'autres clients – avec tous les avertissements d'usage, y compris l'interdiction de regarder ce qu'il y a à l'intérieur. Le complexe capitulaire de la guilde se dresse à Tanchico, la capitale du Tarabon. Il y en avait un autre à Cairhien, mais il n'est plus utilisé...

Hailene : En ancienne langue : « Ceux Qui Marchent Devant », ou encore « Les Éclaireurs ».

Hall de la Tour : Le conseil suprême des Aes Sedai est traditionnellement composé de trois représentantes de chacun des sept Ajah. Par suite du schisme, le Hall de Tar Valon ne compte plus de représentantes de l'Ajah Bleu. Dans celui des sœurs rebelles, dites « renégates » par les fidèles d'Elaida, c'est l'Ajah Rouge qui est absent. Même si la Chaire d'Amyrlin est théoriquement la seule détentrice du pouvoir au sein de la tour, sa puissance a toujours dépendu de son aptitude à influencer, manipuler ou intimider le Hall. Car les représentantes disposent de bien des armes pour saboter les plans de la dirigeante. Et le vote en fait bien entendu partie. Pour qu'une proposition de la Chaire d'Amyrlin soit acceptée, il existe deux types de majorité : l'accord à l'unanimité et l'accord à minima. L'accord à l'unanimité exige que toutes les sœurs présentes votent « pour », à condition qu'il y en ait au moins onze en cession et qu'elles représentent les sept Ajah. La seule exception à cette règle se produit lorsque le scrutin concerne la destitution d'une Chaire d'Amyrlin ou d'une Gardienne des Chroniques. Dans ce cas, l'Ajah d'origine de l'accusée est simplement informé du résultat de la consultation une fois qu'elle a eu lieu. L'accord à minima demande également qu'il y ait onze voix « pour », mais il suffit que ces onze votes constituent les deux tiers des sœurs en cession. De plus, il n'est pas exigé que les sept Ajah soient représentés, sauf dans le cas d'un scrutin visant une déclaration de guerre lancée par la Tour Blanche à quelque adversaire que ce soit. On notera que sur ce point et plusieurs autres, beaucoup de sœurs pensent qu'il serait plus judicieux de recourir à l'accord à l'unanimité. Afin d'équilibrer les pouvoirs, la Chaire d'Amyrlin peut ordonner à toute représentante de renoncer à son siège – en fait, elle peut même dissoudre le Hall entier – mais ce n'est pas une manœuvre si utile que ça, car rien (sinon une coutume qui n'a pas force de loi) n'empêche les Ajah de renvoyer les mêmes représentantes dans le « nouveau Hall ». Au cours des trois mille ans d'histoire de la tour, on recense seulement quatre « dissolutions ». Dans deux cas, ce coup de force eut pour résultat la nomination d'un Hall de la Tour entièrement (ou partiellement) renouvelé. Dans les deux autres, la Chaire d'Amyrlin fut finalement contrainte à la démission puis à l'exil.

Hanlon, Daved : Ce Suppôt des Ténèbres commandait les Lions Blancs, à l'époque où ceux-ci étaient au service du Rejeté Rahvin, alors maître occulte de Caemlyn sous l'identité du seigneur Gaebriel. Chargé d'attiser la rébellion contre le Dragon Réincarné, Halon conduisit ses Lions Blancs au Cairhien. Ses hommes étant détruits par une « bulle maléfique », il reçut l'ordre de retourner à Caemlyn afin d'accomplir une mission qui reste mystérieuse.

Hauts Seigneurs de Tear : Agissant comme un Conseil, les Hauts Seigneurs sont les dirigeants de Tear, un pays qui n'a ni roi ni reine. Le nombre de ces Hauts Seigneurs n'est pas fixe. Au fil des ans, on en a compté parfois jusqu'à vingt et à d'autres occasions une demi-douzaine seulement.

Homme Gris : Quelqu'un qui a renoncé à son âme pour devenir un tueur au service des Ténèbres. Grâce à leur apparence des plus anodines, ces assassins passent inaperçus même pour un observateur averti. Ce sont en majorité des hommes – d'où leur nom – mais ils comptent quelques femmes dans leurs rangs.

Ilian : Un royaume situé au bord de la mer des Tempêtes. Également le nom de la capitale portuaire de ce pays. Emblème : neuf abeilles jaunes sur fond vert foncé.

Ingtar, seigneur de la maison Shinowa : Un guerrier du Shienar présent à Fal Dara.

Ishamael : Le Renégat de l'Espoir, dans l'ancienne langue. Ce Rejeté fut jadis le chef des Aes Sedai qui combattirent le Père des Mensonges durant la guerre des Ténèbres. On murmure que plus personne ne se souvient de son vrai nom – y compris lui-même.

Ishara : La première reine d'Andor (994-1020 AL). À la mort d'Artur Aile-de-Faucon, Ishara parvint à convaincre son mari, un des principaux généraux du défunt, de lever le siège de Tar Valon et de l'accompagner à Caemlyn avec tous les soldats qu'il pourrait retirer à l'armée. Contrairement à tous ceux qui avaient tenté de s'emparer de l'empire d'Artur dans sa totalité – une ambition sanctionnée par un cinglant échec –, Ishara se concentra sur une petite part du « gâteau »... et réussit magnifiquement son coup. Presque toutes les maisons nobles actuelles du royaume d'Andor ayant un peu du sang de la première souveraine, le droit de revendiquer le trône dépend à la fois du nombre de connexions familiales avec elle dont peut se vanter la prétendante et de sa qualité de descendante directe.

Jain l'Explorateur : Un héros des terres du Nord connu pour ses nombreux voyages et ses grandes aventures. Auteur de plusieurs livres, personnage d'innombrables récits et romans, il disparaît en 981 NE, juste après son retour d'une excursion dans la Flétrissure. À l'occasion, dit-on, il serait allé jusqu'au mont Shayol Ghul.

Kadere : Un colporteur qui voyage dans le désert des Aiels. Disposé à vendre des « connaissances » contre un bon prix.

Kaensada : Une région du continent seanchanien peuplée par des tribus sauvages installées dans les collines. Alors que les clans, à l'intérieur des tribus, se querellent sans cesse, ces dernières sont éternellement en guerre. Chacune a ses coutumes et ses tabous, souvent incompréhensibles pour quiconque d'autre que ses membres. En principe, ces féroces guerriers se tiennent le plus loin possible des Seanchaniens civilisés.

Kandor : Une des Terres Frontalières. Emblème : un cheval cabré sur fond vert clair.

Kinch, Hyam : Un fermier rencontré par Rand et Mat sur la route de Caemlyn.

Ko'bals : Voir « Trollocs ».

Lacis d'un Âge : Voir « Trame d'un Âge ».

Lanfear : « La Fille de la Nuit ». Une des Rejetés, et peut-être la plus puissante après Ishamael. Contrairement aux autres Rejetés, elle a choisi elle-même son nom. On raconte qu'elle était amoureuse de Lews Therin Telamon.

Laras : Maîtresse des Cuisines de la Tour Blanche.

Leane : Gardienne des Chroniques de Siuan Sanche. Membre de l'Ajah Bleu.

Légion du Dragon : Comptant uniquement des fantassins ayant juré allégeance au Dragon Réincarné, ce corps d'armée est entraîné par Davram Bashere selon des principes élaborés par le Maréchal en personne avec la collaboration de Mat Cauthon. Autant dire qu'on s'éloigne grandement des standards habituels de l'infanterie... Bien qu'on y trouve aussi beaucoup de volontaires, cette Légion est composée d'un nombre important de candidats sélectionnés par les recruteurs de la Tour Noire. D'abord réunis parce qu'ils entendent servir Rand, ces hommes sont transférés ensuite près de Caemlyn – via un portail – puis séparés en deux groupes. Ceux qui sont susceptibles d'apprendre à canaliser... et les autres. Ces derniers, de très loin les plus nombreux, sont redirigés vers les camps d'entraînement de Bashere.

Légion du Mur : À l'origine, le corps d'armée d'élite du Ghealdan, noyau dur de toutes les forces rassemblant des combattants fournis par la noblesse du pays. Ces militaires composaient la garde rapprochée du roi ou de la reine et, en lieu et place d'une garde civile, assuraient l'ordre à Jehannah, la capitale du royaume. Après la défaite de cette Légion face aux fidèles du Prophète Masema, et l'éparpillement des survivants, les nobles du Haut Conseil de la Couronne s'avisèrent que leur influence sur le souverain ou la souveraine était bien plus importante sans ces gêneurs. En conséquence, ils firent en sorte que la Légion ne renaisse pas de ses cendres. Alliandre Maritha Kigarin, la reine actuelle, voit les choses d'un autre œil et aimerait lui redonner vie. Un projet qui provoquerait bien des remous si les nobles du Conseil venaient à le découvrir.

Liandrin : Une Aes Sedai de l'Ajah Rouge, originaire du Tarabon. Membre de l'Ajah Noir.

Lini : La vieille nourrice de Morgase puis d'Elayne.

Logain : Faux Dragon apaisé par les Aes Sedai.

Loial : Un Ogier du Sanctuaire Shangtai.

Luc, seigneur de la maison Mantar : Le frère de Tigraine, qui serait devenu son Premier Prince de l'Épée si elle avait accédé au trône. Sa disparition dans la Flétrissure semble liée à celle de sa sœur, un peu plus tard. Emblème : un gland.

Luhhan, Haral : Forgeron de Champ d'Emond et membre du Conseil du village. Alsbet, son épouse, appartient au Cercle des Femmes.

Machera, Elyas : Un ermite rencontré dans la forêt par Perrin et Egwene.

Mahdi : « Chercheur » dans l'ancienne langue. Nom donné au chef d'une caravane de Zingari.

Mandarb : « Lame » dans l'ancienne langue.

Manetheren : Un des dix royaumes signataires du Second Pacte. Également le nom de la capitale de cette nation. La ville et le pays furent détruits durant les guerres des Trollocs.

Mera'din : Ceux qui n'ont pas de frères... Le nom adopté par les Aiels qui ont abandonné leur clan et leur tribu parce qu'ils ne pouvaient pas accepter comme Car'a'carn Rand al'Thor, un habitant des terres mouillées. Ou parce qu'ils refusaient ses révélations sur les origines et l'histoire de leur peuple. Trahir son clan et sa tribu étant un motif d'anathème chez les Aiels, ces guerrières et ces guerriers ne pouvaient être intégrés à aucun ordre (même parmi les Shaido, pourtant tous dissidents) et durent donc former le leur.

Maradon : Capitale du Saldaea.

Marath'damane : Les Seanchaniens désignent ainsi les femmes capables de canaliser qui n'ont pas encore été capturées et enchaînées.

Masema : Un soldat du Shienar qui hait les Aiels.

Melaine : Matriarche du clan Jhirad des Aiels Goshien. Capable de marcher dans les rêves.

Merrilin, Thom : Un trouvère qui vient à Champ d'Emond pour se produire lors des festivités de Bel Tine.

Min : Une jeune femme que Rand rencontre à Baerlon, dans l'Auberge du Cerf et du Lion.

Moiraine : Une Aes Sedai qui arrive à Champ d'Emond juste avant la Nuit de l'Hiver.

Morgase : Par la Grâce de la Lumière, reine d'Andor, Protectrice du royaume et du peuple et Grande Chaire de la maison Trakand. Emblème : trois clés d'or. Emblème de la maison Trakand : une clé de voûte en argent.

Myrddraals : Des créatures du Ténébreux qui dirigent les Trollocs. Rejetons des Trollocs, mais avec une résurgence des caractéristiques humaines des cobayes ayant servi à la création des monstres, les Myrddraals sont tout aussi maléfiques que leurs « cousins ». Physiquement, ils ressemblent aux humains, n'était un visage dépourvu d'yeux – ce qui ne les empêche pas d'avoir une vision parfaite de jour comme de nuit. Ils sont dotés de certains pouvoirs hérités du Ténébreux, par exemple la capacité de paralyser de terreur leurs proies et de se fondre totalement dans l'obscurité. Une de leurs rares faiblesses, la peur de l'eau, est bien connue de leurs adversaires. Partout dans le monde, on leur donne une multitude de noms différents : les Demi-Humains, les Sans-Yeux, les Rôdeurs et les Blafards.

Natael, Jasin : Un trouvère qui voyage dans le désert des Aiels avec une caravane de colporteurs.

Naturelle : Une femme qui a appris toute seule à canaliser le Pouvoir. Sur quatre Naturelles, une seule survit, et pour cela, elle érige en général des défenses instinctives qui lui interdisent d'avoir conscience de ce qu'elle fait. Si ces barrières peuvent être abattues, les Naturelles comptent parmi les plus puissantes détentrices du Pouvoir. Leur nom est souvent prononcé avec une intention péjorative – surtout par les Aes Sedai « institutionnelles ».

Ogier : Un peuple non humain caractérisé par sa taille (plus de dix pieds de haut pour un mâle adulte), son nez si épaté qu'il ressemble à un museau et ses longues oreilles poilues et pointues. Ces géants vivent sur des territoires appelés des Sanctuaires. Contraints à l'Exil après la Dislocation du Monde, les Ogiers souffrent de ce qu'ils nomment le Mal du Pays. Un Ogier qui reste trop longtemps loin de son Sanctuaire tombe malade et finit par mourir. Tenus pour les meilleurs bâtisseurs du monde, les Ogiers n'accordent guère d'importance à cette aptitude acquise pendant l'Exil. Bien qu'ayant construit la majorité des grandes cités

humaines, ils se soucient beaucoup plus de l'entretien des végétaux qui poussent dans leurs Sanctuaires, et en particulier de leurs précieux Grands Arbres. Sauf lorsqu'on fait appel à leurs talents de maçons, les Ogiers s'aventurent rarement à l'Extérieur et ils ont très peu de rapports avec les humains. Du coup, ceux-ci savent très peu de choses à leur sujet et les tiennent souvent pour des créatures imaginaires. Pacifiques par nature, les Ogiers sont très lents à se mettre en colère. On raconte cependant qu'ils combattirent aux côtés des humains durant la guerre des Trollocs, se gagnant la réputation d'être des ennemis impitoyables. En règle générale, ils sont friands de savoir et leurs ouvrages débordent d'informations oubliées par l'humanité. Leur espérance de vie est trois ou quatre fois supérieure à celle des humains.

Ordeith : « Absinthe » dans l'ancienne langue. Le pseudonyme choisi par un conseiller secret du seigneur général des Fils de la Lumière.

Ordres guerriers (Aiels) : Tous les guerriers aiels appartiennent à un ordre comme les Chiens de Pierre (Shae'en M'taal), les Boucliers Rouges (Aethan Dor) ou les Promises de la Lance (Far Dareis Mai). Chaque ordre est doté de ses propres coutumes et, bien souvent, chacun accomplit une mission spécifique. Les Boucliers Rouges, par exemple, sont chargés des fonctions de police. Les Chiens de Pierre font en général vœu de ne pas reculer lors d'une bataille, et ils sont prêts à mourir pour tenir parole. Les diverses « tribus » d'Aiels – dont les Goshien, les Reyn, les Shaarad et les Taardad – sont très souvent en guerre, mais les membres d'un même ordre ne se combattent jamais, même s'ils sont originaires de tribus rivales. Ainsi, lors des conflits ouverts, il reste toujours des voies de communication entre les différentes tribus d'Aiels.

Pacte des Dix Nations : Une union de royaumes créée après la Dislocation du Monde (environ 200 AD). Ayant pour objectif la défaite du Ténébreux, cette instance ne survécut pas aux guerres des Trollocs.

Pedron Niall : Seigneur général des Fils de la Lumière.

Père des Mensonges : Voir « Ténébreux ».

Peuple de la Mer (Atha'an Miere) : Les habitants à la peau noire d'îles situées dans l'océan d'Aryth et dans la mer des Tempêtes. Vivant la plupart du temps sur leurs navires, ces gens passent très peu de temps sur leurs îles natales. La plus grande partie du commerce maritime mondial est assurée par la flotte du Peuple de la Mer.

Pierre de Tear : La forteresse qui veille sur la cité de Tear. On dit qu'elle est la première bâtie après l'Ère de la Folie, mais certaines sources affirment qu'elle a été construite durant cette période.

Pierre-cœur : Une matière indestructible créée pendant l'Âge des Légendes. Toute force utilisée pour la briser est absorbée, la rendant encore plus résistante.

Poing : L'unité de base de l'armée trolloc. Compte entre cent (au minimum) et deux cents guerriers (au maximum). En principe, chaque poing est commandé par un Myrddraal.

Poings du Ciel : En armure légère et ne portant aucune arme lourde, ces fantassins seanchaniens sont transportés sur les champs de bataille à dos de créatures volantes – les to'raken, des cousins plus gros et plus patauds des raken. Hommes comme femmes, ces combattants sont tous de petite taille, afin de limiter le poids imposé à leur monture ailée. Considérés à juste titre comme des guerriers d'élite, ils sont spécialisés dans les attaques

surprises – par exemple sur les lignes arrières de l’ennemi – et dans toutes les opérations où la vitesse de déplacement est un facteur essentiel.

Pouvoir de l’Unique : Le Pouvoir puisé dans la Source Authentique. La plupart des gens sont incapables de canaliser le Pouvoir de l’Unique. De rares individus peuvent être formés à cet art, et une minuscule élite naît avec cette formidable aptitude. Pour ces « élus », il n’est nul besoin de formation : ils peuvent entrer en contact avec la Source Authentique et canaliser le Pouvoir, souvent sans en avoir conscience. Ce don se manifeste chez eux à la fin de l’adolescence ou au début de l’âge adulte. Si on ne leur apprend pas à contrôler le Pouvoir – ou s’ils n’y arrivent pas seuls – les « adeptes naturels » sont condamnés à mort. Depuis l’Ère de la Folie, aucun homme n’a pu canaliser le Pouvoir sans y perdre totalement la raison. De toute façon, la souillure du saidin condamne les Aes Sedai mâles à mourir dans d’atroces souffrances. Une femme qui n’apprend pas à contrôler son don est également condamnée à mourir, mais sa fin est beaucoup plus paisible que celle d’un homme. Les Aes Sedai cherchent activement les jeunes filles douées pour canaliser. Désirant leur sauver la vie, elles jouent également un rôle de sergents recruteurs pour leur ordre. Les Aes Sedai pistent également les hommes susceptibles de savoir canaliser, mais leur but est surtout de les empêcher de nuire au reste du monde.

Premier Prince de l’Épée : Un titre normalement porté par le frère aîné de la reine d’Andor. Formé depuis l’enfance à l’art de la guerre et aux subtilités de la politique, le prince a pour mission de commander l’armée royale en temps de guerre – en temps de paix, il se contente de conseiller sa sœur. Si elle n’a aucun frère vivant, la reine nomme l’homme de son choix à ce poste.

Prononcer le nom du Ténébreux : Dire le nom du Ténébreux (Shai’tan) attire son attention – un moyen imparable d’être frappé de malchance dans le meilleur des cas, et de subir un désastre dans le pire. Pour éviter cet écueil, une kyrielle de surnoms est à la disposition des gens : le Ténébreux, le Père des Mensonges, le Seigneur de la Tombe, le Berger de la Nuit, le Fléau du Cœur, le Croc de l’Âme, le Pourrisseur des Feuilles... et bien d’autres encore.

Rashima Kerenmosa : Surnommée la Chaire d’Amyrlin Guerrière, elle naquit autour de 1150 AD. Issue de l’Ajah Vert, elle fut nommée au poste suprême en 1251 AD. Dirigeant en personne les armées de la Tour Blanche, elle remporta une multitude de victoires, dont les plus célèbres sont celles de la passe de Kaisin, des marches de Soralle, de Larapelle, de Tel Norwin et de Maighande – où elle trouva la mort en 1301 AD. Après la bataille, on découvrit son corps entouré de ses cinq Champions et d’une montagne de cadavres de Trollocs et de Myrddraals où gisaient également les dépouilles de neuf Seigneurs de la Terreur.

Rejetés : Ce nom désigne treize Aes Sedai parmi les plus puissants que le monde ait jamais connus. En échange de l’immortalité, ils sont passés dans le camp du mal lors de la guerre des Ténèbres. Selon les légendes et des archives hélas incomplètes, ils ont été emprisonnés avec le Ténébreux au moment où sa prison fut de nouveau scellée. Les noms des Rejetés servent à effrayer les enfants.

Rendra : Une aubergiste de Tanchico.

Rhuarc : Le chef des Aiels Taardad.

Rhyagelle : En ancienne langue : « Ceux Qui Reviennent Chez Eux ».

Roue du Temps : Le temps est une Roue à sept rayons, chacun étant un Âge. Alors qu'elle tourne, les Âges vont et viennent, laissant des souvenirs qui deviennent des légendes, puis des mythes, et sont oubliés lorsqu'un Âge recommence. Mais chaque fois, la Trame est légèrement différente, même si l'Âge est identique, et les changements sont de plus en plus importants avec chaque rotation.

Sa'angreal : Un artefact immensément plus puissant qu'un simple angreal. L'art de fabriquer ces formidables objets est perdu depuis la fin de l'Âge des Légendes.

Sa'sara : Une danse suggestive du Saldaea interdite (en vain) par plusieurs reines. Selon les historiens, cette danse est à l'origine de trois guerres, de deux rébellions et d'innombrables querelles ou unions entre des maisons nobles. Une des rébellions, selon une rumeur, fut contrecarrée lorsqu'une reine dansa la sa'sara devant le général qui l'avait renversée. Le militaire, dit-on, épousa la souveraine et lui rendit sa couronne. Ne figurant dans aucun livre d'histoire officiel, cette « anecdote » est farouchement niée par toutes les reines du Saldaea.

Sage-Dame : Choisie par le Cercle des Femmes d'un village, cette matriarche (bien qu'elle puisse être très jeune) est experte en guérison, initiée à l'art de prédire le temps et dotée d'un solide bon sens. Tout ce qu'il faut pour occuper une position qui implique d'écrasantes responsabilités et une autorité incontournable bien que souvent indirecte. En général, la Sage-Dame est tenue pour l'égale du bourgmestre, voire sa supérieure dans certains villages. Contrairement au bourgmestre, elle est élue à vie et il n'arrive pratiquement jamais qu'elle quitte son poste avant le jour de sa mort. Traditionnellement en conflit avec le bourgmestre, la Sage-Dame ne s'en laisse pas conter.

Saidar, saidin : Voir « Source Authentique ».

Sanctuaire : Nom des divers « foyers » des Ogiers. Depuis la Dislocation du Monde, beaucoup de ces refuges ont été abandonnés. Dans les récits et les légendes, on les décrit à juste titre comme des havres de paix. Grâce à une mystérieuse protection, aucune Aes Sedai ne peut y canaliser le Pouvoir de l'Unique, ni même sentir l'existence de la Source Authentique. Et aucune tentative de canaliser le Pouvoir hors d'un Sanctuaire n'a d'influence à l'intérieur du Sanctuaire en question. Les Trollocs évitent d'entrer dans un de ces refuges, sauf quand leurs Myrddraals les y contraignent. Et ceux-ci ne s'y résignent qu'en cas d'absolue nécessité. Même les Suppôts des Ténèbres, surtout les plus fervents, se sentent très mal à l'aise à l'intérieur d'un Sanctuaire.

Sandar, Juilin : Un pisteur de voleurs de Tear.

Sans-Yeux : Voir « Myrddraals ».

Seanchaniens : Les descendants des troupes envoyées par Artur Aile-de-Faucon sur l'autre rive de l'océan d'Aryth. De retour du continent Seanchan, ils réclament les royaumes qu'ils considèrent comme les leurs.

Seandar : Capitale du continent Seanchan. L'Impératrice y vit à la Cour des Neuf Lunes, où elle siège sur le Trône de Cristal.

Second Pacte : Voir « Pacte des Dix Nations ».

Section : Nom des immenses salles de la bibliothèque de la tour. Officiellement, on en compte douze, chacune étant consacrée à un grand thème et à ses sous-thèmes. Connue des

seules Aes Sedai, la Treizième Section abrite des archives secrètes réservées à la Chaire d'Amyrlin, à la Gardienne des Chroniques et aux représentantes.

Sei'mosiev : Dans l'ancienne langue, « celui (ou celle) qui a les yeux baissés ». Chez les Seanchaniens, ce mot désigne une personne qui s'est déshonorée.

Sei'taer : « Celui (ou celle) qui a les yeux levés ». Quelqu'un qui a encore tout son honneur, donc le droit de regarder les autres dans les yeux.

Seigneurs de la Terreur : Des hommes et des femmes capables de canaliser le Pouvoir. Pendant les guerres des Trollocs, ils sont passés du côté des Ténèbres, commandant les hordes de monstres de Shai'tan.

Selene : Un des noms d'emprunt de Lanfear.

Sevanna : Veuve de Suladric, le chef des Aiels Shaido.

Shadar Logoth : Dans l'ancienne langue : « le lieu où attendent les Ténèbres ». Cette ville abandonnée depuis les guerres des Trollocs est également appelée l'Attente des Ténèbres.

Shai'tan : Voir « Ténébreux ».

Shaogi, Keille : Une colporteuse obèse qui voyage dans le désert des Aiels.

Shara : À l'est du désert des Aiels, c'est une terre mystérieuse protégée par une nature hostile et des murailles bâties de la main de l'homme. Sur Shara, on connaît peu de choses, car la population fait tout pour garder secrètes sa culture et son histoire. Malgré ce qu'affirment les Aiels, les Shariens prétendent ne pas avoir été touchés par les guerres des Trollocs. Dans le même ordre d'idées, en dépit des récits de plusieurs témoins du Peuple de la Mer, ils assurent n'avoir jamais eu conscience de la tentative d'invasion d'Artur Aile-de-Faucon. Parmi les rares informations connues, on sait que les Shariens sont dirigés par un monarque absolu – la Sh'boan quand il s'agit d'une femme, et le Sh'botay lorsque c'est un homme. Après sept ans de règne, ce souverain ou cette souveraine meurt et la couronne est transmise à son conjoint. Ce mode de succession n'a pas changé depuis la Dislocation du Monde. Selon les Shariens, ces morts « naturelles » sont l'expression de la « Volonté de la Trame ».

À Shara, on trouve des gens capables de canaliser – les Ayyad au visage tatoué dès la naissance. À l'intérieur de cette communauté, les femmes imposent une loi d'airain. En cas de relation charnelle entre un Ayyad et un non-Ayyad, ce dernier est exécuté et il en est de même pour l'Ayyad s'il ou elle a utilisé la force pour s'imposer. Si un enfant naît d'une telle union, il est abandonné et meurt livré aux éléments. Parmi les Ayyad, les mâles servent exclusivement à la reproduction. Quand ils atteignent vingt-cinq ans, ou deviennent capables de canaliser, les femmes les tuent et incinèrent leurs cadavres. Selon des rumeurs, les femmes ayyad recourent au Pouvoir exclusivement sur ordre de la Sh'boan ou du Sh'botay, dont elles ne s'éloignent jamais beaucoup.

Le nom même du pays est sujet à caution. Ses habitants l'appellent de plusieurs façons : Shamara, Co'dansin, Tomaka, Kigali et Shibouya.

Shayol Ghul : Au cœur des Terres Dévastées, le mont où est emprisonné le Ténébreux.

Sheriam : Une Aes Sedai de l'Ajah Bleu.

Shienar : Une des Terres Frontalières. Emblème : un faucon noir représenté en piqué.

Shoufa : Un accessoire vestimentaire des Aiels. En général couleur du sable ou de la roche, ce foulard enveloppe la tête et le cou, laissant seulement le visage à l'air libre.

Sidération : Le nom donné par les Aiels au mal étrange qui frappa certains d'entre eux lorsqu'ils apprirent que leurs ancêtres, loin d'avoir toujours été de féroces guerriers, étaient à l'origine des pacifistes contraints de se défendre durant la Dislocation du Monde et les années qui suivirent. D'abord hébétés, beaucoup d'Aiels jetèrent ensuite leurs lances et s'enfuirent. D'autres refusèrent de retirer la robe blanche des gai'shain après la fin de leur service. D'autres encore s'obstinèrent à ne pas croire cette « révélation », cette position impliquant pour eux de ne pas accepter Rand al'Thor comme le Car'a'carn de leur peuple. En conséquence, ils s'en retournèrent dans le désert des Aiels, ou allèrent rejoindre les Shaïdo, de farouches adversaires du Dragon Réincarné.

Sisnera, Darlin : Haut Seigneur de Tear, il s'est longtemps rebellé contre le Dragon Réincarné. Aujourd'hui, il est devenu le Régent du pays, au nom de ce même Dragon.

So'jhin : Dans l'ancienne langue, « celui (ou celle) qui est supérieur parmi les inférieurs », ou « celui (ou celle) qui est à la fois le ciel et la vallée ». Chez les Seanchaniens, ce mot désigne les « serviteurs de haut rang par hérédité ». Ce sont des da'covale, mais qui jouissent d'une grande autorité voire d'un pouvoir considérable. Les membres du Sang se montrent très respectueux avec les so'jhin de la famille impériale. Quant aux so'jhin de l'Impératrice, ils les traitent comme des égaux.

Source Authentique : La force motrice de l'univers qui fait tourner la Roue du Temps. Elle est divisée en deux moitiés : la partie masculine (saidin) et la partie féminine (saidar). Ces deux instances œuvrent à la fois ensemble et l'une contre l'autre. Seul un homme peut accéder au saidin. Inversement, le saidar est réservé aux femmes. Depuis le début de l'Ère de la Folie, le saidin est souillé par une attaque du Ténébreux.

Sul'dam : Celle qui porte le bracelet d'un a'dam, et contrôle ainsi la damane.

Suppôts des Ténèbres : Les zéloteurs du Ténébreux, convaincus qu'ils seront somptueusement récompensés lorsque leur maître quittera enfin sa prison.

sur Paendrag Berelain : Première Dame de Mayene. Dirigeante avisée, c'est aussi une très jolie femme réputée pour toujours obtenir ce qu'elle désire.

Sursa : Des baguettes qui remplacent les couverts en Arad Doman. Selon certaines sources, manger avec des sursa est si difficile que ça pourrait bien expliquer la légendaire persévérance des marchands domani. D'autres esprits y voient l'explication du tout aussi légendaire caractère de cochon des Domani.

Ta'maral'aïlen : Dans l'ancienne langue : « la Toile du Destin ».

Ta'veren : Une personne autour de laquelle la Roue du Temps tisse tous les fils environnants – et peut-être tous les fils qui représentent des vies – afin de créer une Toile du Destin.

Taim, Mazrim : Un faux Dragon vaincu et capturé après avoir semé le désordre au Saldaea. Capable de canaliser le Pouvoir, il a la réputation d'être très puissant dans cet exercice.

Talents ou Dons : Diverses aptitudes dans l'utilisation du Pouvoir de l'Unique. La plus connue, bien entendu, est la Guérison. Certains de ces Dons, par exemple celui de Voyager (se déplacer instantanément d'un lieu à un autre) sont désormais perdus. D'autres sont devenus extrêmement rares, comme la Voyance, qui permet de prédire l'avenir d'une façon très générale (pas pour une personne précise). Le Don du Rêve, lui aussi réputé perdu, donne accès à des prédictions bien plus personnalisées. Certaines Rêveuses sont par ailleurs capables de pénétrer dans le Monde des Rêves (Tel'aran'rhiod) et même dans les songes des autres. La dernière Rêveuse connue, Corianin Nedeal, est morte en 526 NE.

Tallanvor, Martyn : Un lieutenant de la Garde de la Reine, rencontré par Rand à Caemlyn.

Tanreall, Artur Paendrag : Voir « Artur Aile-de-Faucon ».

Tar Valon : Une ville qui se dresse sur une île du fleuve Erinin. Le cœur du pouvoir des Aes Sedai et le fief de la Chaire d'Amyrlin.

Tarmon Gai'don : L'Ultime Bataille.

Tear : Une nation qui s'étend sur la côte de la mer des Tempêtes et le grand port qui lui tient lieu de capitale. Emblème : trois croissants blancs sur fond rouge et or.

Tel'aran'rhiod : Le Monde des Rêves, ou Monde Invisible... Selon les antiques croyances, il entourerait tous les autres univers possibles. Ce qui arrive dans ce monde est réel, contrairement à ce qui se passe dans les songes normaux. On se réveille avec les blessures qu'on y récolte, et quand on y meurt, on ne se réveille plus du tout.

Telamon, Lews Therin : Voir « Dragon ».

Ténébreux : Le nom le plus répandu donné à Shai'tan, la source même du mal et l'antithèse du Créateur. Emprisonné par le Créateur dans le mont Shayol Ghul (au moment même de la Création), il tente de se libérer durant la guerre des Ténèbres. Un conflit qui entraîne l'altération du saidin et la Dislocation du Monde, mettant un terme à l'Âge des Légendes.

Ter'angreal : Contrairement aux angreal et aux sa'angreal, chaque ter'angreal a une utilité bien spécifique. L'un d'eux sert par exemple à « sacraliser » toutes sortes de serments, qui deviennent ainsi des engagements indéfectibles. Les Aes Sedai sont loin de connaître la fonction de tous ces artefacts, et certains provoquent la mort de la femme qui tente de s'en servir – ou la privent de l'aptitude à canaliser.

Terres Dévastées : Au-delà de la Flétrissure, ces terres désolées entourent le mont Shayol Ghul.

Terres Frontalières : Les royaumes qui bordent la Flétrissure : le Saldaea, l'Arafel, le Kandor et le Shienar.

Thakan'dar : Une vallée éternellement enveloppée de brouillard, au pied des pentes du mont Shayol Ghul.

Tigraine : Fille-Héritière d'Andor, elle épouse Taringail Damodred et donne la vie à Galadedrid. Sa disparition en 972 NE, peu après celle de son frère, Luc, dans la Flétrissure, déclenche un conflit de succession en Andor et provoque les événements, au Cairhien, qui auront pour conséquence la guerre des Aiel. Emblème : une main de femme tenant la tige d'une rose blanche.

Tire-d'Aile : Un loup.

Toile du Destin : Un grand changement dans la Trame d'un Âge qui a pour origine une ou plusieurs personnes ta'veren.

Tour Blanche : Le palais de la Chaire d'Amyrlin, à Tar Valon.

Trame d'un Âge : La Roue du Temps tisse les fils que sont les vies humaines afin de dessiner la Trame d'un Âge. C'est en quelque sorte la réalité de référence pour chaque Âge concerné. Voir aussi « ta'veren ».

Trois Serments : Les serments prêtés par une Acceptée lorsqu'elle accède au rang d'Aes Sedai. La postulante tient le Bâton des Serments, un ter'angreal qui la lie inexorablement à sa parole. Toute Acceptée jure dans l'ordre : 1) De ne jamais dire un mot qui ne soit pas la vérité. 2) De ne fabriquer aucune arme qu'un être humain puisse utiliser pour en tuer un autre. 3) De ne jamais utiliser le Pouvoir comme une arme, sauf contre les Créatures des Ténèbres, ou en cas de légitime défense, pour préserver sa vie, celle d'un Champion ou celle d'une autre Aes Sedai. Ces serments n'ont pas toujours été obligatoires, mais une série d'événements antérieurs et postérieurs à la Dislocation les ont rendus incontournables. Le deuxième serment fut le premier à être adopté, consécutivement à la guerre du Pouvoir. Le premier est assez facile à contourner, lorsqu'on sait manier le langage. Les deux suivants, en revanche, seraient radicalement inviolables...

Trollocs : Monstres créés par le Père des Mensonges durant la guerre des Ténèbres. Grands et forts, terriblement vicieux, ces hybrides d'humains et d'animaux tuent pour le plaisir de tuer. Sournois et cyniques, ils sont indignes de confiance et respectent exclusivement les êtres qui leur inspirent de la peur. Omnivores, ils se régalaient de toutes sortes de viande, y compris la chair humaine et celle de leurs congénères. D'origine humaine, ils restent capables d'ignobles « croisements », mais les fruits de ces unions sont souvent mort-nés ou ne survivent pas très longtemps. Les Trollocs sont divisés en clans, les plus importants étant les Ahf'fraits, les Al'ghols, les Ban'sheens, les Dha'vols, les Dhaj'mons, les Dhjin'nens, les Ghar'ghaels, les Ghob'hlines, les Gho'hlems, les Ghraem'lans, les Ko'bals et les Kno'mons.

Trouvère : Un artiste itinérant, à la fois conteur, musicien, jongleur, acrobate et amuseur public. Reconnaisables à leur cape aux carreaux multicolores, les trouvères se produisent essentiellement dans les villages et les petites villes, car les mégapoles ont d'autres sources de divertissement.

Tuatha'an : Les Gens de la Route, ou Zingari, sont des nomades qui vivent dans des roulottes aux couleurs éclatantes. Totalement pacifistes, ils respectent les doux principes du Paradigme de la Feuille. Les objets qu'ils réparent sont souvent comme neufs, voire mieux, mais beaucoup de villages leur battent pourtant froid à cause de rumeurs qui les accusent d'enlever des enfants ou de convertir de force des jeunes gens à leur philosophie.

Verin Mathwin : Une Aes Sedai de l'Ajah Marron.

Zingari : Voir « Tuatha'an ».