

## En Sept Jours Seulement

Bon, le décor est planté. Mais une bonne histoire demande également de bons personnages. Le présent chapitre, ainsi que les quelques suivants, vous guidera à travers le processus de création d'un personnage pour le Jeu de Rôle du Disque-Monde. Les principes de bases du jeu seront exposés plus loin, dans la partie intitulée « Un Petit Tour Dans Les Coulisses ». Il sera donc fait référence dans ces pages à des concepts qui ne seront expliqués que plus loin.

### *Il y a rire et rire*



Il existe plusieurs façons de jouer dans le Disque-Monde. La plupart des histoires populaires ou des contes de fées concernent des gens simples, ordinaires, sans rien de remarquable, qui se retrouvent plongés jusqu'au cou dans des situations bizarres. Ces choses-là se produisent fréquemment sur le Disque. Jouer des quidams, des personnages au profil de base relativement modeste, incitera à plus de réflexion et plus de sagesse (lisez moins de bagarres, de hauts faits, de paillettes).

La comédie n'est toutefois pas à confondre avec l'incompétence, et on peut donc également se glisser dans la peau de personnages nettement au-

dessus de la moyenne. Les histoires sur le Disque mettent souvent en scène des personnes très capables, dont le rôle naturel semble être de sauver le monde, de repousser des invasions extra-dimensionnelles et qui y vont de leur poche pour alimenter le budget des effets spéciaux. Pensez par exemple à Carotte qui terrasse à lui seul toute la clientèle du Tambour Rafistolé dans *Au Guet!* ou encore la conquête de l'Empire Agatéen par la Horde d'Argent.

Une chose doit encore être dite. « amusant » n'est pas un synonyme de « stupide ». Sous prétexte que les aventures sur le Disque-Monde sont (généralement) comiques, certains joueurs se présenteront avec des personnages fous, inconsistants et déséquilibrés. Cela témoigne d'une certaine incompréhension du contexte du Disque. Si les aventures narrées dans les Annales sont drôles, elles arrivent la plupart du temps à des gens normaux, qui n'ont rien demandé à personne. En gros, les habitants du Disque tentent de vivre leur vie du mieux qu'ils peuvent, en évitant les problèmes et la Mort. Tout n'est pas fait pour rire sur la Grande A'Tuin.

Les héros des Annales sont évidemment conçus sur un schéma comique. Un sorcier qui ne parvient pas à lancer le moindre sort, un épéiste gâteux, une sorcière new-age... Mais ces personnages ont tous une personnalité qui leur est propre en plus d'un nom comique<sup>1</sup> et ils sont tous doués pour quelque chose : la survie, les langues étrangères, l'épée, la magie... Plus encore, les histoires racontées ne le sont pas uniquement à leurs dépends. Il y a des intrigues, des complots... La comédie sur le Disque-Monde naît des situations et des personnalités.

Ce qu'il faut comprendre, c'est que si les joueurs ne parviennent pas à pondre un personnage comique, ils ne doivent pas s'y forcer. Permettez-leurs d'incarner un personnage tout ce qu'il y a de plus normal et insérez-le dans une de ces situations dont Terry Pratchett a le secret. La comédie devrait rapidement prendre le dessus.

A contrario, il ne faut pas non plus concevoir un personnage du Disque-Monde dans le seul but d'en faire une machine de guerre dont la seule mission sera de tuer des monstres, affronter des

<sup>1</sup> Au contraire de noms comme Finkelstein, Pressehaburger et Petit Robert.

bandits et s'approprier leurs trésors. Le fait qu'un personnage soit intéressant est plus précieux que de le rendre invulnérable.

## *La naissance d'un personnage*

Il y a deux façons d'aborder la création d'un Personnage-Joueur dans ce système. Soit le joueur est un lecteur assidu des Annales du Disque-Monde et sait ce à quoi il s'attend, en quel cas il choisira un personnage adapté à l'univers et sortira probablement des classiques du jeu de rôle médiéval fantastique, à savoir : le guerrier pourfendeur de monstres, le voleur cupide et le magicien hautain... Soit il ne sait pas nécessairement à quelle sauce il va être mangé et il considère donc ses besoins propres et l'assouvissement de ses désirs en tant que rôliste. C'est en fait au Maître du Jeu de savoir s'il souhaite que ses joueurs soient informés de la manière dont évolue le Disque-Monde. Il semble toutefois indiqué, le joueur incarnant un habitant du Disque-Monde, qu'une connaissance de base de l'univers imaginé par Terry Pratchett soit acquise par tous.

Pour cela, rien de mieux bien sûr que d'en lire les romans, mais la lecture des deux premiers chapitres (assurément le premier et optionnellement le deuxième) du présent ouvrage devraient suffire.

Il faut avant toute chose élaborer le concept de son personnage. En tracer les grandes lignes, lui donner un nom. Cela ne peut généralement se faire qu'à partir d'une connaissance succincte du milieu dans lequel il sera appelé à évoluer.

## *Que savent les personnages ?*

Pour répondre à cette question, une analyse longue et fastidieuse a été nécessaire. Le texte qui suit devrait correspondre à ce que chaque personne habitant le Disque-Monde sait de l'univers qui l'entoure. Le Maître du Jeu devrait donc le lire à tous ses Joueurs et le leur laisser en consultation si le besoin s'en fait sentir. Il est important pour les Joueurs de sentir que leurs Personnages font bel et bien partie de cet univers et ne sont pas simplement là pour vivre des aventures qu'ils n'auront généralement pas demandées.

*«Le Disque-Monde est-il un monde comme les autres ? Au regard de ses habitants, aucun doute là-dessus. En tous cas n'est-il ni pire, ni meilleur. Et c'est bien dans cette optique qu'il faut aborder l'univers de Terry Pratchett, lorsque l'on a la chance d'en incarner un Personnage.*

*Que savent les habitants du Disque-Monde sur leur entourage ? Que trouvent-ils banal ou que trouvent-ils extraordinaire ? De quoi s'étonnent-ils et de quoi ont-ils peur ? Toutes les réponses qui ne vous seront pas apportées ici doivent être trouvées dans l'Histoire de notre monde terrestre, du Moyen Age à la Renaissance. Ce pour ce qui est de l'ambition sociale, du niveau technologique de base, de la vie en ville ou à la campagne... Pour le reste, lisez donc ce qui suit.*

*N'importe quel habitant du Disque-Monde sait que le Disque repose sur le dos de quatre éléphants, eux-mêmes juchés sur le dos de la Grande A'Tuin, la tortue céleste. Ce même si certains prétendent que le monde est sphérique. Ce ne sont que des marginaux illuminés par les flammes de leur propre bûcher. On sait donc que la tortue évolue dans l'espace, même si l'on a qu'une notion très vague de ce dont il s'agit et de ce que cela implique. La grande question que se posent tous les philosophes du Disque est de savoir de quel sexe est A'Tuin. Cela a son importance. Si c'est un mâle, cela posera moins de problèmes à la saison des amours.*

*Le monde étant plat, il y a bien entendu un Rebord, que l'on appelle, de l'eau s'en écoulant, la Cataracte ou tout simplement le Rebord. Peu de curieux se demandent ce que l'on voit si l'on se penche par-dessous. Car les gens savent que l'on verra les éléphants et, loin en contrebas, la carapace d'une tortue. On ne se pose pas de questions dont on ne connaisse les réponses. La course des astres diurne et nocturne du Disque, le soleil et la lune, est complexe, mais les gens se contentent de savoir que le soleil se lève au matin et que la lune s'occupe de la nuit, mais en moins bien.*

*Le Disque est un endroit où la magie est admise. Crainte, détestée, mais admise. On n'a pas le choix si on ne veut pas finir changé en grenouille. Mages et sorcières peuvent rendre de menus services mais on préfère les savoir loin de chez*

soi. Dans les campagnes, si les sorcières n'ont pas meilleure réputation, on est bien obligé de faire avec, puisqu'elles s'impliquent d'elles-mêmes dans tous les domaines de la vie quotidienne (sages-femmes, femmes, vétérinaires, médecins, conseillères, clientes...). On sait peu de choses de la magie lorsqu'on ne la pratique pas, mais on sait que l'on s'en passe bien. La magie est source de problèmes, d'ennuis et de désastres, même si généralement, les jeteurs de sorts s'y entendent aussi pour réparer leurs erreurs. De préférence sans user de magie.

Le Disque est peuplé en grande majorité par des humains normaux. Pour la plupart pauvres et incultes, mais normaux. On sait aussi que les nains et les trolls vivent dans les montagnes et descendent souvent en ville pour se distraire, faire fortune ou dire aux autres qu'ils ont fait fortune. Ou pas. On sait que les nains et les trolls aiment à se taper dessus. On connaît aussi l'existence de lycanthropes et autres créatures de la nuit, qui sont très mal perçues d'ailleurs. Mais il commence à entrer dans les mœurs que toutes ne sont pas méchantes et que certaines font de leur mieux pour s'intégrer. Dans les grandes villes surtout.

En parlant de grandes villes, tout le monde est censé connaître la plus grande de toutes : Ankh-Morpork. Au milieu des Plaines de Sto, sur la Mer Circulaire, de chaque côté du fleuve Ankh. Un million d'habitants. On est généralement fasciné par cette cité, dirigée par un Patricien calculateur et théâtre de nombreux événements qui firent l'Histoire. Elle attire plus qu'elle ne repousse, ce qui est en soi un curieux phénomène. Ankh-Morpork est le nombril du monde, ou son équivalent dans le bas du dos. On la sait dangereuse et putride, mais on y va quand même. Parce qu'elle représente l'assouvissement des désirs et la richesse. Richesse, car si on risque plus d'y perdre ses dernières piastres que d'en gagner une, on est cependant aux premières loges pour voir éclore ou fructifier celle des autres.

De quoi parler encore ? Ah oui, des dieux !

Le Disque-Monde a beaucoup de dieux. Ceux-ci ont du pouvoir et sont craints. Ils s'en prennent d'ailleurs souvent aux athées en leur lançant des éclairs de foudre ou en jetant des cailloux à leurs fenêtres. Personne n'est cependant assez idiot

pour croire que les dieux ont créé le monde. Ils en font partie, c'est tout. On sait où les trouver, d'ailleurs. Ils habitent à Dunmanifestin, un palais sis au sommet du Cori Celesti, la plus haute montagne du Disque, aussi appelée le Moyeu, et qui ressemble à l'axe central du Disque. Cela, tout le monde le sait. Mais on n'est pas obligé d'y croire. On sait globalement qu'il existe une équation entre la puissance d'un dieu et son nombre d'adeptes. On imagine que si plus personne ne croyait en un dieu, il disparaîtrait, tout simplement.

De l'origine du monde, on ne sait pas grand chose. Certains parlent d'un Créateur. D'autres d'une autre tortue qui aurait enfanté A'Tuin. A'Tuin elle-même aurait d'ailleurs déjà pondu. Mais on n'en est pas sûr.

Ah, autre chose aussi. Les personnifications anthropomorphiques. Chacun sait que la Mort est un squelette en robe noire, armé d'une faux, qui chevauche un cheval blanc. On ne souhaite évidemment pas le rencontrer de sitôt. C'est bien la dernière chose que l'on souhaite voir. Et de fait, on est souvent exaucé. Le Disque compte ainsi nombre de personnifications. Les grands mythes donnent souvent naissance à une certaine forme de réalité sur le Disque-Monde. Comme les Fées des Dents, le Père Porcher... C'est un peu comme si tout le monde avait raison de croire à Saint Nicolas ou au Père Noël. Ce n'est pas pour autant qu'on en parle comme d'un phénomène. Le Père Porcher a sa nuit, le reste du temps, on l'ignore. Les Fées des Dents, c'est pour les enfants. Même si les petites jupettes roses plaisent surtout aux parents. La Mort... Hé bien on ne parle pas de la Mort. On ne veut pas le voir, la Mort.

Enfin, l'Histoire du Disque est peu connue. On s'intéresse surtout au présent et un peu à l'avenir. Mais seulement s'il est bon. On sait que, globalement, les choses évoluent. Ou régressent. Enfin, qu'elles changent et qu'on préférerait pas. Du passé, on connaît le nom des anciens rois, l'une ou l'autre bataille, la Guerre Thaumaturgique, livrée par les mages contre d'autres mages à l'origine des temps et qui aurait donné au monde son aspect actuel. On sait aussi, mais cela tient plutôt de la mythologie, que les dieux et les géants se sont opposés avant cela. Et que les dieux ont gagné. Ils se contentent désormais de faire signer des pétitions contre les

*géants parce qu'ils font trop de bruit ou qu'ils n'ont pas rendu les assiettes prêtées lors de la dernière Nuit du Porcher. Pour le reste, le passé est très sous-estimé.*

*C'est à peu près tout. Un habitant normal du Disque-Monde voyage peu car il est trop occupé à subsister que pour faire du tourisme. Il faut bien travailler pour vivre. On sait qu'il existe une grande variété de paysages, ailleurs, et on peut même avoir envie de les voir. Mais souvent, on ne le peut pas parce qu'on en a pas le temps ou le loisir. On connaît les pyramides du Jolhimôme ou de Tsort, on sait qu'il y a des jungles humides au sud. Que les terres d'Axlante abritent des populations barbares qui aiment le cheval. Surtout en soupe. On sait tout ça, mais on n'en fait pas tout un plat parce que l'on est mieux chez soi. Le reste, c'est l'étranger. »*

### **Le héros adéquat**



Demandez au meneur de jeu quel "genre de héros" serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Si son scénario est

une intrigue compliquée à la cour d'un roi, évitez de créer un clone de Conan le Barbare, il n'aurait rien à y faire !

### **Les Attributs**

Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses Attributs et ses Compétences. Les Attributs définissent ce qu'est le personnage, et les Compétences ce qu'il sait. Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, et cela dépend largement du hasard. En revanche, c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la médecine...

On compte deux séries d'Attributs, divisés de manière purement formelle. Les Attributs Physiques et les Attributs Psychiques. Chaque catégorie comprend trois Attributs. Un Attribut est défini par une valeur comprise entre 1 et 10. On peut éventuellement en dresser un principe de base : 1 est le score alloué à une personne souffrant d'un handicap grave et 10 est le score d'une personne considérée par ses pairs comme un super-héros. La moyenne en est évidemment 5, même si dans certains domaines et en ce qui concerne certaines espèces, des différences peuvent subvenir. Ces valeurs sont calculées sur une échelle humaine, en ce sens qu'un éléphant, par exemple, peut très bien dépasser 10 dans certains domaines comme sa force physique, par exemple. Chaque Attribut se voit accompagné d'une petite table dans laquelle vous pourrez lire un descriptif correspondant à chaque score obtenu. Histoire de mieux visualiser le potentiel du personnage.

**CORps** : C'est l'Attribut qui détermine la puissance physique d'un personnage, qu'il s'agisse de son développement musculaire, de sa résistance aux maladies, de son endurance à l'effort. Selon des critères humains bien connus, un petit gringalet pâlot aurait un score peu élevé en Corps alors que le capitaine de l'équipe de rugby jouirait d'une belle avance en la matière.

Score	Description
1	Sérieusement handicapé. C'est à peine si vous pouvez mettre un pied devant l'autre tellement vous êtes faible. Une fourmi peut vous faire des prises du judo

si vous lui marchez dessus.

2	Inapte. Votre condition physique est aussi pointue que celle d'un vieillard grabataire. Soulever un caillou vous fait suer à grosses gouttes.
3	Très faible. Vous êtes essoufflé après quelques marches d'escalier, vous ne supportez que difficilement l'idée de voyager de votre lit à votre lieu de travail et le mot « sport » vous fait horreur.
4	Faible. Vous n'êtes décidément pas sportif.
5	Moyen. Pour vous, mieux vaut éviter les efforts inutiles, mais bon. Parfois, il faut ce qu'il faut.
6	Dynamique. Vous aimez bouger et lors de vos séjours côtiers, vous piquez souvent une tête dans l'eau, à condition qu'elle ne soit pas trop froide.
7	Sportif. Vous vous soignez aux petits oignons et cela vous réussit.
8	Athlète. Votre condition physique est exemplaire. Pourquoi rester chez soi alors qu'il est si agréable d'aller escalader des montagnes par ce merveilleux temps neigeux ?
9	Force de la nature. Vous impressionnez par votre carrure, votre force et votre endurance. Vous aidez souvent les déménageurs du quartier à transporter les meubles les plus lourds au pas de course.
10	Troll. A n'en pas douter, vous êtes un troll. Pour vous, la nuance entre frapper à la porte et défoncer est très subtile. Serrer la main à des amis est un vieux souvenir.

**HABileté :** Cet Attribut représente la capacité du personnage à utiliser son corps dans des situations demandant plus de finesse que de simple force brute. Il peut s'agir d'une agilité exceptionnelle, d'une capacité manuelle développée mais aussi de la simple vitesse d'exécution d'un personnage. Quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche, qui ne peut faire un cumulet sans se mettre en danger ou qui vit au ralenti n'aura probablement pas un score très élevé en Habileté.

Score	Description
1	Casse-tout ! On ne vous laisse rien approcher à moins de cinq mètres pour éviter que vous ne le cassiez.
2	Déséquilibré. Tenir debout vous demande une certaine concentration.

3	Maladroit. Vous ne mangez plus avec des couverts depuis que vous vous êtes piqué avec une cuiller.
4	Gauche. Si vous êtes droitier, vous avez deux mains gauches. Si vous êtes gaucher, deux mains droites.
5	Moyen. Vous réussissez à vous brosser les cheveux sans vous éborgner.
6	Adroit. Vous vous débrouillez avec du fil et une aiguille.
7	Minutieux. Vos plus belles maquettes sont exposées fièrement dans votre salle à manger et suscitent l'admiration des voisins.
8	Main bricoleuse. Vous êtes toujours à bricoler quelque chose dans votre coin ou à sculpter un bout de bois.
9	Artiste. Votre doigté a fait votre réputation auprès de vos conquêtes.
10	Doigts de fée. Atteindre une pomme avec un carreau d'arbalète à cent mètres ? Je suis près à le jurer sur la tête de mon fils !

**PERception :** Comment le personnage perçoit-il le monde qui l'entoure ? Via ses cinq sens primaires : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Cet Attribut évalue la capacité globale du personnage en la matière. A un certain degré, on peut même parler de sens secondaires ou de sixième sens. Le personnage est-il observateur ? Alerté ? Ou au contraire ne réagit-il que difficilement aux influx extérieurs ?

Score	Description
1	Autiste. Le monde extérieur vous est totalement étranger. Vous êtes sourd, aveugle, muet et tout le reste aussi.
2	Bigleux. Vous avez de sérieux problèmes si on vous prive de vos lunettes.
3	Dur d'oreille. Qu'est-ce que vous dites ?
4	Renfermé. Vous ne souffrez d'aucun défaut majeur, mais vous n'êtes pas très perspicace.
5	Moyen. Vous remarquez ce qui est remarquable.
6	Ouvert. Il vous arrive de tuer une mouche si elle reste immobile sur le mur.
7	Attentif. Votre femme est heureuse. Vous avez remarqué qu'elle avait changé de coiffure.
8	Perspicace. Vous feriez un excellent investigateur...
9	Sensitif. Hé, taisez-vous ! J'ai entendu des

pas chez le voisin ! Mais on n'a pas de voisin à moins de dix mètres ! Et alors ?

- |    |  |
|----|--|
| 10 | Devin. Vous êtes tellement perceptif qu'il vous arrive de percevoir les choses avant même qu'elles ne se produisent. |
|----|--|

**ESprit** : Les capacités de réflexion, de déduction, de compréhension du personnage sont exprimées par cet Attribut. Un Esprit élevé dénote un cerveau brillant, probablement celui d'un érudit, d'un savant ou d'un expert quelconque. Au contraire, un Esprit peu élevé rapproche le personnage de la débilité.

Score	Description
1	Débile. Imaginez un troll en plein désert brûlant. Vous y êtes ? C'est pire.
2	Idiot. Vous passez pour l'idiot du village.
3	Gentil. On vous aime bien. Au moins, vous rendez espoir à la moyenne des gens.
4	Simple. A quoi bon se compliquer la vie ?
5	Moyen. Vous savez compter et lire.
6	Dégourdi. Vous lisez autre chose que l'almanach.
7	Pas bête. Vous avez dû fréquenter des cours du soir.
8	Intelligent. Pas de toute, vous en avez dans le ciboulot.
9	Cerveau. Ces équations à dix inconnues m'ont beaucoup amusé, pas vous ?
10	Génie. Les problèmes les plus complexes sont pour vous un passe-temps entre deux questions vraiment intéressantes.

**POUvoir** : Comment le personnage réagit-il aux influx magiques ? Perçoit-il le surnaturel comme une part annexe du naturel ou son cerveau est-il trop matérialiste ? Le Pouvoir représente le potentiel magique d'un personnage. Dans le Disque-Monde, seuls les personnages disposant d'un score en Pouvoir au moins égal à huit peuvent pratiquer la magie.

Score	Description
1-4	Imperméable. La magie ? C'est quoi ça ?
5	Matérialiste. Un jour, vous avez réussi un tour aux cartes.
6	Conscient. Vous avez assisté à des représentations de prestidigitations.
7	Curieux. Il vous arrive de sentir qu'avec un peu de bonne volonté, vous y

- |    |   |
|----|---|
| 8  | Etudiant. Vous sentez le pouvoir en vous.                                   |
| 9  | Mage. Tu veux savoir ce que c'est la magie ? Après le repas, je t'explique. |
| 10 | Sourcelier. Votre pouvoir est immense.                                      |

**CHARisme** : Outre les aspects purement physiques de cet Attribut, il s'agit de l'aura qui se dégage du personnage. Inspire-t-il confiance ? Epreuve-t-il au contraire des difficultés à se faire des amis ? Un personnage au Charisme élevé fera bonne impression auprès des personnes ne souffrant d'aucun préjugé tandis que l'on se fiera difficilement à quelqu'un qui ne dispose pas d'un score éloquent en la matière.

Score	Description
1	Hideux. Non seulement vous n'êtes pas beau, mais en plus, vous êtes grossier.
2	Asocial. En société, vous passez pour un animal. En forêt, pour un monstre.
3	Antipathique. On ne vous fait pas confiance.
4	Anodin. On ne vous remarque pas.
5	Moyen. Vous attirez l'attention si vous criez bien fort.
6	Sympa. On apprécie votre compagnie autour d'une table.
7	Sociable. Vous vous faites facilement des ami(e)s.
8	Attirant. Vous n'avez aucun problème pour trouver où passer la nuit.
9	Sexy. On se presse autour de vous.
10	Star d'Olive-Oued. On vient de loin pour vous serrer la main.

### *Détermination des Attributs*

Comment fait-on pour évaluer les Attributs des Personnages ? On ne va évidemment pas mener une enquête de voisinage pour savoir si untel est plus ou moins fort ou plus ou moins intelligent. En fait, on va laisser le hasard s'exprimer à ce sujet. Car la causalité narrative est ainsi faite en ce qui concerne les êtres imaginaires qu'ils n'existent pas avant d'être créés pour les besoins de l'histoire...

C'est donc relativement simple. On prend 1d10 et on va le lancer huit fois. On notera avec soin les résultats de chaque lancer. Si tout se passe bien,

vous aurez donc huit chiffres pour six Attributs. Choisissez les six qui vous arrangent le mieux (n'hésitez pas à faire dans l'originalité et à ne pas prendre que les six meilleurs...) et répartissez-les comme bon vous semble dans vos Attributs. Faites bien attention, car les valeurs des Attributs évolueront peu en cours de partie et déterminent de façon assez stricte l'avenir du Personnage.

*Exemple : John lance huit fois le dé et obtient les résultats suivants. 7, 6, 8, 4, 3, 1, 10 et 5. Étrangement, il décide de ne pas conserver le 1 et le 3. Il répartit ensuite les valeurs restantes comme suit. COR 8, HAB 10, PER 7, ESP 6, POU 4, CHA 5.*

Le tirage conditionnera beaucoup de choses pour le Personnage. Une série de valeurs découlent en effet directement des Attributs. De même, si le Joueur souhaite incarner un Personnage doué pour la magie, il est impératif de placer un huit au minimum en Pouvoir.

### *Les Valeurs Dérivées ou Dons*

Les Attributs servent à calculer quelques valeurs dérivées, que l'on appelle de manière générique les Dons. Suivez les instructions ci-dessous et reportez les résultats sur votre feuille de personnage.

### *Les Points de Vie (PV)*

Pour définir l'état de santé d'un Personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des Points de Vie d'un Personnage s'obtient en multipliant par quatre le Corps de ce Personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40. Lorsque ce total tombe en dessous de zéro, le Personnage est mort, sans possibilité normale de retour. Lorsqu'il est à zéro, on considère que le Personnage sombre dans le coma et que seule une assistance médicale poussée peut éventuellement le ramener à la vie.

Mais ce n'est pas tout. Dans ce jeu, on utilisera également la règle dite « des Points de Vie

locaux ». Dans cette optique, on divise le corps du Personnage en six parties distinctes : la tête, le torse, les jambes (2, a priori) et les bras (2 aussi). Cette règle a l'avantage de localiser les blessures subies et de déterminer le handicap consécutif à une attaque. Chaque partie du corps recevra un certain montant de Points de Vie, déterminé par la valeur des Points de Vie globaux du Personnage. Lorsqu'une partie du corps voit ses Points de Vie tomber à zéro, on considère cette partie comme inutilisable ou pire... Un tableau qui indiquera clairement quelles conséquences tirer des diminutions des Points de Vie locaux sera présenté dans la partie relative aux combats et aux blessures.

Mais tout d'abord, voici un premier tableau qui indiquera la répartition des Points de Vie dans les différentes parties du corps.

	1-10	11-16	16-24	25-32	33-40
<b>Tête</b>	3	4	5	6	7
<b>Torse</b>	6	8	10	12	14
<b>Jambe</b>	5	6	7	8	9
<b>Bras</b>	5	6	7	8	9

N'essayez pas d'additionner tous ces chiffres pour obtenir votre total de Points de Vie, ce n'est pas comme ça que ça marche. En effet, quelqu'un peut très bien perdre la vie sans pour autant avoir perdu tous ses membres, non ? Vous aurez noté que le chiffre relatif aux jambes et aux bras doit être porté pour les deux bras et pour les deux jambes. Notez un élément important : les Points de Vie locaux sont calculés sur base du total des Points de Vie d'un Personnage. Cela signifie qu'il ne faut pas les réévaluer dès qu'un Personnage perd des Points de Vie. Notez enfin que ce calcul n'est valable que pour les Personnages et les êtres dits « normaux ». Dans le même ordre d'idée, n'oublions pas que ce calcul s'adresse à des profils humanoïdes. Les créatures tentaculaires de l'espace infini n'ont pas toutes deux jambes, deux bras, un torse et une tête.

*Exemple : Le Personnage de John possède un COR de 7. Son total de Points de Vie s'élève donc à 28. Il possède dès lors 6 Points de Vie à la tête, 12 au torse, 8 dans chaque jambe et 8 dans chaque bras.*

### *Le Bonus aux Dégâts (Bdeg)*

Les Personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattront en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces Personnages bénéficieront d'un Bonus aux Dégâts. Les Dégâts - étant le total des points infligés par une attaque physique - sont théoriquement retranchés au total des Points de Vie du Personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le Corps du Personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

*Exemple : le Corps de 6 de notre Personnage lui accorde un Bonus aux Dégâts de deux points.*

### ***Le Bonus Défensif (Bdef)***

Plus un Personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un Personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser. Le Bonus Défensif se transformera en malus pour toute personne tentant de toucher le Personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du Personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

*Exemple : Une Habileté au-dessus de la moyenne (7) ne permet cependant pas à notre Personnage de posséder un Bonus Défensif exceptionnel : il sera de deux, ce qui n'est déjà pas si mal.*

### ***La Vitesse de Réaction (VR)***

Il sera parfois nécessaire, lors d'une partie, de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un Personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel Personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La Vitesse de Réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où

elle ne reflète pas exactement la vitesse d'un Personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habilité du Personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.



**Règle optionnelle : la vitesse horaire :** Certains Maîtres du Jeu apprécient d'avoir sous la main des valeurs précises concernant la vitesse de déplacement des Personnages. Cela peut être utile dans le cas de longues marches à travers la nature,

afin de déterminer le temps pris par une traversée menée à rythme soutenu... Le tableau ci-après permet de transformer la Vitesse de Réaction en kilomètres par heure selon le type de déplacement du Personnage.

Dans ce tableau, la *Marche Prudente* indique un type de marche où le Personnage fait attention à tout, s'arrête lorsqu'il le juge nécessaire et donc relativement lente. La *Marche Normale* est la marche de tous les jours, d'une personne se promenant dans la nature ou se rendant au marché. La *Marche Rapide* est une marche pressée, de la personne en retard à un rendez-vous mais qui ne veut pas courir. La *Course* est la vitesse maximale que le Personnage peut atteindre à pieds. Inutile de préciser que ce type de « marche » ne peut pas être soutenu plus d'un certain temps. Ce temps étant estimé par défaut à la valeur de Corps multipliée par cinq en minutes.

Marche	Modificateur VR (km/h)
Prudente	/2
Normale	X1
Rapide	X1,5
Course	X2

Une fois de plus, ces valeurs ne sont qu'indicatives et n'ont aucune valeur scientifique. N'en tenez compte qu'en cas de besoin, c'est à dire pour faire une comparaison ou une estimation. N'entrez pas dans des considérations absurdes lorsque les Personnages explorent un labyrinthe du style « Vous vous déplacez à la vitesse de 2,5 kilomètres par heure dans le couloir alors qu'une créature surgit à vive allure devant vous, sa vitesse est de 7 kilomètres par heure... ».

*Exemple : l'Habileté de notre Personnage lui confère une VR de 7. Si l'on applique la règle optionnelle de la vitesse horaire, il se déplacerait prudemment à 3,5 km/h, normalement à 7 km/h, rapidement à 10,5 km/h et en pleine course à 14 km/h. Pour ceux que cela intéresse. Mais il ne serait capable de soutenir un rythme de course que pendant 30 minutes.*

### Les Points de Magie (PM)

Pour lancer un sort, nous le verrons dans le corps des règles, un Personnage doit dépenser des Points de Magie. Il s'agit, en quelque sorte, d'une

réserve d'énergie magique dont disposent tous les êtres vivants mais dont seuls savent tirer profit les utilisateurs de magie que sont les mages et les sorcières. Et dans une moindre mesure, les autres utilisateurs de magie. Lorsque ces PM tombent à zéro, le Personnage ressent un profond vide intérieur et une fatigue à la limite de la morbidité qui l'empêchent de lancer tout nouveau sortilège. Il est alors impératif au Personnage de se reposer une nuit complète dans de bonnes conditions. On entend par nuit complète une nuit d'au moins huit heures. Les Points de Magie reviennent alors à leur niveau maximal. Ne calculez ce total que pour des Personnages susceptibles de devenir des utilisateurs de magie. La formule d'obtention des Points de Magie est la suivante : multipliez par deux le Pouvoir du Personnage.

*Exemple : avec un Pouvoir de 4, le Personnage de l'exemple n'a aucune chance de devenir un lanceur de sorts. Pour rappel, il faut au moins 8 en Pouvoir pour être capable de lancer des sorts. Mais si pour une raison ou pour une autre, il était nécessaire de calculer son total de Points de Magie, celui-ci serait égal à 8.*

### La Résistance à la Magie (RM)

Sur le Disque, les effets d'un sortilège dépendent fortement de la cible. Si celle-ci croit fermement que la magie fonctionne, elle sera d'autant plus sensible à ses effets. Si par contre, elle ne croit pas du tout en de telles sornettes (même si en l'occurrence, elle se trompe), elle aura une chance d'échapper aux effets les plus dévastateurs de la magie. Dans le même ordre d'idée, un utilisateur averti de la chose magique peut résister à une attaque magique tout simplement en étant confiant en ses moyens d'en réchapper. Pour évaluer la Résistance à la Magie d'un Personnage, on compare son Pouvoir au tableau suivant.

Pouvoir	Résistance à la Magie
1-4	2
5-7	1
8-10	0

Le chiffre obtenu indique quel sera le Facteur de Difficulté à attribuer au test en Invocation du lanceur de sort, en plus d'éventuels autres facteurs.

*Exemple : avec un Pouvoir de 4, le Personnage est plutôt imperméable à la magie. Il faudra vraiment se montrer convaincant pour qu'il en subisse les effets...*

## **Les Points de Personnalisation (PP)**

Les Points de Personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du Personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le Joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son Personnage en achetant des Compétences. Voir ce chapitre pour de plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un Personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le nombre de PP varie donc au cours de la vie du Personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le Maître du Jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 5 l'Esprit du Personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 5 et 50. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un Personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des Compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

*Exemple : l'Esprit de 6 de notre ami lui assure un premier total de Points de Personnalisation de 30. Il se fera un plaisir de les dépenser par la suite.*

## **Les Compétences**

Là où les Attributs traitent des capacités d'un individu de manière générale, les Compétences entrent plus dans le détail. Comme dit plus haut, les Compétences (GC) sont réparties en Groupes de Compétences, racines des capacités spécifiques. Il existe huit GC : le Combat, les Mouvements, les Relations, les Sciences, l'Ingénierie, les Arts, la Furtivité, la Magie et les Sens. A chaque Groupe est attachée une liste de Compétences. Un

personnage n'est pas nécessairement en possession de toutes celles-ci. Il en obtient une partie via sa race, une autre via sa profession et il lui est enfin loisible de dépenser des PP pour s'en acheter d'autres.

Pour connaître la valeur de base de chaque GC, consultez le tableau suivant et reportez les résultats dans la case adjacente au nom du Groupe sur votre feuille de personnage. Cette valeur ne changera plus que si les Attributs eux-mêmes sont modifiés. On sait que la valeur obtenue sera située entre 1 et 10. Une compétence peut au maximum être améliorée jusqu'à 20.

Groupe	Calcul
Combat	$[COR+HAB]/2$
Mouvements	$[COR+HAB]/2$
Relations	$[ESP+CHA]/2$
Sciences	ESP
Ingénierie	$[ESP+HAB]/2$
Arts	$[PER+HAB+ESP]/3$
Furtivité	$[PER+HAB]/2$
Magie	POU
Sens	PER

Voici un bref descriptif de chaque groupe de Compétences ainsi que la liste illustrée et expliquée des Compétences qui en découlent.

**Combat : il s'agit de l'ensemble des Compétences pouvant être utilisées dans le cadre d'un affrontement. Du maniement des armes et des boucliers.**



**Armes Blanches** : ensemble des armes pouvant être tenues à la manière d'une épée. Cette catégorie comprend toutes les sortes d'épées, de haches, de gourdins, de lances utilisées en mêlée, de bâtons et autres qu'ils soient utilisés à une ou deux mains.

**Armes de Distance** : ensemble des armes projetées par un tiers objet artificiel. On compte dans cette catégorie les arcs, les arbalètes, les frondes mais pas les armes nettement plus lourdes comme les balistes ou les catapultes de siège qui recourent quant à elles à la Mécanique.

**Armes de Jet** : ensemble des armes utilisées directement comme projectile sans l'aide d'un lanceur artificiel (comme un arc, par exemple). Il s'agit donc des couteaux de lancer, des lances utilisées comme projectiles, des projectiles improvisés.

**Armes Exotiques (\*)** : armes n'entrant pas dans les catégories précédentes. Une compétence par arme de type nettement distinct. Dans les Annales, le *Fousi*, par exemple, doit être considéré comme une arme exotique, même si son utilisation rappelle celle de l'arbalète.

**Boucliers** : capacité à utiliser correctement un bouclier fonctionnel ou improvisé dans le cadre d'un combat.

**Mains Nues** : ensemble des techniques de combat à mains nues, allant de la rixe de taverne à un art martial particulier. Il n'est bien entendu pas nécessaire de ne se battre qu'avec les mains. Les pieds, la tête et les dents peuvent aussi faire merveille.

**Mouvements** : il s'agit de l'ensemble des Compétences utilisées par le personnage pour réaliser des actions physiques de déplacement ou lorsqu'il utilise son corps d'une manière particulière.

**Acrobaties** : ensemble des actions particulièrement compliquées faisant appel à des techniques de gymnastique ou tout simplement appartenant au registre de la cascade.

**Course** : capacité à se déplacer rapidement sur une courte distance en usant de ses seules jambes.

**Équitation** : capacité à maîtriser et à diriger une monture animale comme un cheval, un chameau, un dromadaire, un éléphant...

**Escalade** : capacité à grimper par-dessus un objet plus haut que soi-même, à gravir une paroi qui ne permet pas d'être traversée « en marchant ».

**Jongler** : capacité à manipuler des objets de manière acrobatique.

**Natation** : capacité à se mouvoir dans l'élément liquide avec plus ou moins d'aisance.

**Navigation (petites embarcations)** : capacité à contrôler et à diriger de petites embarcations telles que barques et petits voiliers. Ce type de navigation ne peut dépasser le cabotage.

**Sauts** : capacité à franchir une certaine distance sans toucher le sol, avec ou sans élan. Il peut s'agir de sauts en hauteur ou de sauts en longueur.

**Tour de Force** : capacité à mettre en branle sa masse musculaire pour soulever un poids, défoncer une porte, écarter des barreaux...

**Véhicules Extraordinaires (\*)** : capacité à contrôler et à diriger un véhicule particulier ne se rattachant pas à la simple équitation ou à la navigation. Chaque type de véhicule extraordinaire requiert l'usage d'une Compétence.

**Relations** : il s'agit de l'ensemble des Compétences utilisées dans le cadre des relations interpersonnelles, de la communication au sens large.



**Contrôle Animal** : capacité à se faire comprendre des animaux pour des choses simples comme calmer une bête en colère ou apeurée, dresser un animal à une action simple...

**Enseignement** : capacité à faire passer son savoir à quelqu'un d'autre dans un domaine précis et concernant une matière conséquente.

**Étiquette** : capacité à s'adresser correctement à la bonne personne, à adapter son ton et son vocabulaire à la personne à qui l'on parle de manière à ne pas la froisser.

**Influence** : capacité à se faire respecter, soi ou son avis. Il ne s'agit pas d'un pouvoir de commandement et n'exclut pas la désobéissance.

**Marchandage** : capacité à obtenir satisfaction dans le cadre d'une communication verbale, concernant le prix d'un article mais aussi tout autre chose.

**Séduction** : capacité d'améliorer son image auprès d'un interlocuteur, allant de la vague sympathie à l'amour.

**Sciences** : il s'agit de l'ensemble des Compétences régissant les différents domaines de connaissance du Disque-Monde. Il ne s'agit bien entendu pas que des sciences telles que nous les connaissons aujourd'hui.

**Alchimie** : science qui étudie la transformation de la matière par expériences et explosions successives.

**Architecture** : connaissance des techniques nécessaires à l'édification des bâtiments, des tunnels et autres œuvres de terrassement.

**Astrologie** : connaissance des étoiles et de la position des astres. C'est, sur le Disque, une science hasardeuse qui sert plus d'un point de vue théologique que pratique.

**Calcul** : maîtrise des mathématiques telles qu'elles sont enseignées sur le Disque-Monde.

**Connaissance du Milieu (\*)** : connaissance d'un milieu précis, qu'il soit géographique, social, ethnique, professionnel ou autre.

**Diagnostic** : capacité à déterminer le mal dont souffre une personne et en règle générale d'en déduire un remède simple, si possible.

**Estimer** : connaissance de la valeur des objets, des matériaux.

**Géographie** : connaissance de la répartition des lieux sur une carte du Disque-Monde.

**Herboristerie** : connaissance des plantes et de leurs usages pratiques.

**Histoire (générale)** : connaissance des principaux événements qui ont marqué le Disque-Monde dans le passé, du moins tels que rapportés.

**Histoire (locale) (\*)** : connaissance des événements locaux du passé d'une région précise, des rumeurs attachées à un endroit, un village, une personne. Plusieurs compétences peuvent être attachées à des endroits différents.

**Langue Maternelle** : niveau du personnage dans la pratique de sa propre langue. Il peut éventuellement s'agir d'un patois local. Au DM1, on considère que le personnage sait lire et écrire.

**Langues Etrangères (\*)** : niveau du personnage dans une langue étrangère. Une Compétence est nécessaire par langue parlée. Au DM1, on considère que le personnage sait lire et écrire.

**Lois** : connaissance des systèmes de lois et de leur application. Peut éventuellement faire appel à des compétences multiples (\*) s'il est fait référence à un système de loi précis (lois d'Ankh-Morpork, lois d'Al-Khali...)

**Médecine** : connaissance et pratique des méthodes de soins non-magiques appliquées dans le Disque-Monde.

**Météorologie** : capacité à déterminer le temps qu'il fera le lendemain ou dans les prochaines heures par l'étude des phénomènes naturels.

**Minéralogie** : connaissance des minerais, de leur exploitation et de leurs usages éventuels, ainsi qu'une estimation de leur valeur marchande.

**Navigation (grandes embarcations)** : capacité à gérer l'équipage d'un bateau de gros tonnage, à effectuer des manœuvres...

**Occultisme** : connaissance des phénomènes paranormaux ne concernant pas nécessairement la magie. Mythes et légendes, s'ils ont un caractère strictement paranormal, peuvent en faire partie.

**Philosophie** : connaissance des grands courants de la philosophie du Disque ainsi que des penseurs qui en sont les représentants.

**Premiers Soins** : pratique des premiers gestes à prodiguer à un malade, à un blessé.

**Psychologie** : connaissance de l'esprit humain dans ce qu'il a de mécanique, déduire un comportement précis à partir de faits donnés.

**Religions** : connaissance des principaux dieux du Disque-Monde et des cultes qui y sont attachés.

**Survie** : connaissance et pratique des techniques de survie en milieu hostile. Capacité à trouver une source d'eau potable, à éviter les pièges naturels...

**Tactique** : capacité à déterminer la meilleure tactique militaire dans des affrontements de masse en vertu des renseignements obtenus.

**Usages** : connaissance des us et coutumes des principales ethnies du Disque-Monde.

**Zoologie** : connaissance des animaux, de leur mode de vie et de leur environnement direct.

**Ingénierie** : il s'agit de l'ensemble des Compétences traitant des capacités manuelles du personnage dans la confection d'objets, leur réparation, ses manipulations au sens large.

**Armes Lourdes** : utilisation d'armes de siège telles que les balistes ou les catapultes.

**Crochetage des Serrures** : capacité à crocheter une serrure à l'aide de quelques outils (fil de fer, passe-partout...).

**Désamorçage des Pièges** : capacité à désactiver le mécanisme d'un piège en vue de le rendre inoffensif.

**Mécanique** : connaissance, fabrication et réparation de tout mécanisme artificiel à l'exception des serrures et des pièges. La fabrication de serrures et de pièges dépend par contre de cette Compétence.

**Travail Du (\*)** : capacité à traiter une matière particulière comme le fer, le bois, le cuir, l'osier, l'ivoire, les pierres précieuses... Chaque matière nécessite une Compétence distincte. La technique des diabolins peut être l'une d'elles.

**Arts** : ensemble des Compétences artistiques d'un personnage, de leur réalisation à leur appréciation, voire à la connaissance des artistes reconnus.

**Chant** : talent du personnage à moduler sa voix afin de la rendre la plus musicale possible. A noter que tous les goûts sont dans la nature et qu'aux oreilles d'un humain, par exemple, un bon chanteur nain n'est peut-être pas bien perçu.

**Danse** : talent du personnage à contorsionner son corps en rythme avec une mélodie précise ou simplement pour la beauté du geste, à utiliser uniquement dans le cadre d'une danse.

**Dessin** : talent du personnage pour reproduire sur une surface plane un portrait, un paysage, un concept.

**Jeu d'Acteur** : talent du personnage pour jouer un rôle ou adopter des expressions particulières. Il peut également s'agir d'imitations.

**Musique (composition)** : talent du personnage pour écrire des morceaux de musique.

**Musique (jeu) (\*)** : talent du personnage dans la pratique d'un instrument de musique. Chaque catégorie d'instruments peut entraîner une Compétence spécifique.

**Peinture** : même chose que pour le dessin, mais on y ajoute des couleurs.

**Sculpture** : à la différence de la Compétence Travail Du, la pratique est ici élevée au rang d'Art.

**Furtivité** : ensemble des techniques non-magiques permettant à un personnage de passer inaperçu.

**Camouflage** : capacité à se fondre dans le décor, soi ou un objet.

**Déplacements Silencieux** : capacité à restreindre au maximum ses bruits de déplacements afin de ne pas attirer l'attention.

**Escamotage** : capacité à subtiliser un objet à la vue de quelqu'un en un rien de temps, sans se faire remarquer.

**Filature** : capacité à suivre une personne ou un groupe de personne à faible distance sans se faire remarquer.

**Se Cacher dans l'Ombre** : capacité à profiter de l'obscurité d'un recoin pour s'y fondre et s'y déplacer furtivement.

**Magie** : ensemble des disciplines réservées aux seuls pratiquants de la magie, sauf exceptions.

**Connaissance de la Magie** : connaissance générale des phénomènes magiques et de la théorie telle qu'enseignée dans le Disque-Monde.

**Invocation** : faculté de lancer un sortilège précis.

**Pouvoirs Psychiques** : faculté à user de pouvoirs tels que la télékinésie, la télépathie et autres forces spirituelles. Le personnage ne peut investir dans cette Compétence sans l'accord du Maître du Jeu.

**Tétologie** : capacité non-magique à influencer la pensée d'autrui par des principes manipulateurs. Compétence accessible aux seules sorcières.

**Sens** : ensemble des facultés sensorielles du personnage, qu'elles soient utilisées de manière consciente ou inconsciente.

**Cuisine** : capacité du personnage à préparer des plats nourrissants et de grande saveur.

**Fouille** : capacité consciente du personnage à trouver un objet caché dans un espace donné.

**Observation** : capacité du personnage à remarquer un détail significatif dans ce qu'il perçoit de manière inconsciente.

**Orientation** : capacité à retrouver son chemin ou à discerner les principaux points cardinaux.

**Mémoire** : capacité à se souvenir de quelque chose que l'on a eu l'occasion d'emmagasiner sciemment ou de percevoir inconsciemment.

**Sixième Sens** : don naturel de prescience, instinctif et imprécis ainsi qu'à courte portée. Préviens du danger quelques secondes avant qu'il ne se produise, donne une impression sur la justesse d'une décision...

**(\*) Compétences Multiples** : il existe des Compétences qui nécessitent une subdivision interne, lorsque le champ couvert par celles-ci est encore trop vaste. Elles sont marquées (\*) dans la liste ci-dessus. Cela signifie qu'un personnage peut en posséder plusieurs à des niveaux distincts.



Les Compétences s'évaluent par Degrés de Maîtrise (DM). On compte cinq degrés différents, au-delà du zéro. Le commun des mortels ne possède pas la Compétence, dans ce cas, il est considéré comme au DM zéro et tout test sous cette Compétence s'effectuera sur la valeur de base du groupe.

DM 1 – Apprenti – 1 point.
DM 2 – Amateur – 4 points (5).
DM 3 – Praticquant – 10 points (15).
DM 4 – Professeur – 15 points (30).
DM 5 – Expert – 20 points (50).

Chaque personnage reçoit un certain nombre de Compétences lors de sa création. Celles-ci dépendent de sa race, de sa profession, et d'une série d'autres facteurs. Toutes ces Compétences sont acquises par défaut au DM 1, sauf si le contraire est spécifiquement indiqué. Le personnage dispose ensuite de **Points de**

**Personnalisation** (PP), calculés plus tôt, pour parfaire son profil. Acheter une compétence au Degré de Maîtrise 1 coûte un point. Passer au DM 2 coûte quatre points. Passer au DM 3 coûte dix points. Passer au DM 4 coûte 15 points et passer au DM 5 coûte 20 points. Ces coûts représentent à chaque fois le passage d'un niveau au niveau supérieur. Un personnage qui vient d'acheter une Compétence et souhaite devenir expert en la matière doit donc dépenser 1+4+10+15+20 soit 50 points pour cette seule Compétence (on sait que le nombre de PP de base d'un personnage est compris entre 5 et 50...).

A noter que chaque Degré de Maîtrise augmente la valeur de la Compétence de 2 points (3-20).

### *L'espèce des personnages*

Comme on aura pu le constater jusqu'à présent, le Disque-Monde est dominé par les humains. A ce moment, il est de coutume de se lancer dans une longue explication du pourquoi, alors que nous sommes moins grands, moins forts, moins magiques et moins aptes aux travaux miniers que les autres. Nous avons toutefois quelques gros avantages sur ces « autres » : notre détermination à tuer, notre faculté à coopérer ou encore la faveur des dieux. Qui sait ? Mais le plus simple serait de dire qu'il s'agit d'histoires humaines écrites par des humains pour un lectorat humain. Il existe peut-être des mondes dominés par les yetis, où l'on raconte des histoires sur les sinistres humains qui vivent dans les vallées chaudes. Il existe certainement un monde, dans le même univers que le Disque-Monde, où les trolls des mers dominant. Mais jouer à des jeux issus de ces mondes créerait sans doute une toute autre atmosphère.

Mais le Disque est parcouru par quelques autres races, et il est bon d'en savoir plus long sur celles-ci.

Voici un tableau de tirage de la race de votre personnage, si vous ne parvenez pas à vous décider entre les différentes propositions. L'avantage de celui-ci est qu'il tient compte de la proportion des espèces sur le Disque. Il y a donc de fortes chances qu'en l'utilisant, vous incarnerez un humain.

D100	Race
01-75	Humain
76-85	Nain
86-94	Troll
95	Igor
96-97	Loup-garou
98	Vampire
99	Gnome
100	Zombi

Ci-dessous seront décrites les principales espèces intelligentes du Disque, bien que ce qualificatif soit parfois usurpé, mais c'est une généralité. Leurs préjugés raciaux y seront décrits car ils influenceront sur leur comportement et sur leur éventuelle utilisation dans le cadre de la création d'un personnage-joueur.

Avant de laisser les joueurs choisir leur race, mieux vaut penser aux conséquences de la présence de certaines d'entre elles dans votre groupe de joueurs. Il n'y a aucun problème à jouer des humains et des nains, des humains et des trolls... Mais la présence au sein d'un même groupe de nains et de trolls peut déjà poser problème, comme vous le lirez par ailleurs.

Les gobelins ou les gnomes sont tellement petits qu'il sont ignorés par une partie de la population discal. Ils ne constitueront pas toujours des personnages intéressants, si les scénarios sont plutôt orientés action brutale. Quant aux créatures de la nuit, telles les vampires, les loups-garous et les zombies, elles peuvent se révéler très déstabilisantes au sein d'un groupe d'aventuriers. Si elles sont néanmoins toutes présentées ici et toutes offertes aux joueurs, c'est parce qu'il est possible d'imaginer des circonstances favorables à un tel regroupement sur le Disque-Monde. Il suffit de regarder ce qui se passe au Guet d'Ankh-Morpork pour le comprendre. Il est aussi possible, pour le Maître du Jeu, d'imaginer des scénarios prévus pour un type de personnages bien précis. Comme une campagne de vampires, une quête lycanthropique, une histoire de gnomes... Après tout, il ne faut pas être spécialiste !

Vous le verrez, certaines races nécessitent ce que l'on appelle un pré-requis, c'est à dire un minimum ou un maximum dans un Attribut. Un personnage ne peut par exemple devenir un nain que s'il dispose au moins d'un Corps de 6. Pas de

panique si ce n'est pas le cas. Vous pouvez utiliser prendre des points dans un autre Attribut pour les ajouter à cette valeur si vous êtes en dessous, ou au contraire répartir les points excédentaires dans d'autres Attributs si vous êtes au-dessus.

### *Les races mortelles*

Il s'agit de créatures naturelles dans les termes du Disque-Monde. Elles ont probablement connu une certaine évolution et se sont adaptées au système naturel en place. Elles survivraient probablement dans des zones moins riches en magie, même si certains biologistes à qui on ne la fait pas en demanderaient la preuve formelle.

### *Les humains*



Regardez autour de vous. Allez jeter un œil par la fenêtre. Allumez la télévision. Non, pas cette chaîne, l'autre. Voilà... Il y a de fortes chances que les gens que vous voyez soient des humains. Sur le Disque-Monde, les humains sont les mêmes que sur la Terre. Ils répondent de la même façon à leur essence profonde et morphique. On ne va donc pas s'étendre trop longuement sur le sujet, puisqu'il est censé être connu. Sachez cependant que les humains dépeints par Terry Pratchett dans ses romans ne sont pas souvent à leur

avantage... Il est rare, par exemple, que l'auteur évoque de très belles femmes ou des héros masculins sans le moindre défaut... En fait, les personnages humains du Disque-Monde sont le plus souvent terriblement... humains. Ça ne veut évidemment pas dire qu'il n'y a aucune belle femme sur le Disque ou que tous les humains sont des gens à problèmes. Ne cherchez pas, tout simplement, si vous incarnez un humain, à ressembler à un idéal... Soyez naturels, c'est tout.

### *Les humains dans le jeu*

En fait, la seule capacité spéciale des humains est d'être relativement polyvalents. Ça ne veut pas dire qu'ils soient tous capables de tout faire, mais que dans l'ensemble, il y aura forcément toujours un humain capable de faire quelque chose. Les humains font d'excellents mages, de très bons guerriers, de formidables comptables et des paysans exemplaires. Mais las, il faut bien reconnaître qu'ils peuvent tout autant faire des mages catastrophiques, des guerriers capables de se blesser leur main active avec leur propre épée, des comptables encore plus formidables ou des paysans incapables de reconnaître le haut et le bas d'une carotte. C'est ça, l'humanité. En termes de jeu, cela signifie que tous les personnages humains peuvent choisir une Compétence qu'ils maîtriseront au Degré de Maîtrise 2 ou deux Compétences au Degré de Maîtrise 1. Cela pour compenser le fait qu'ils ne reçoivent aucun bonus racial.

*Pré-requis* : aucun.

*Bonus Raciaux* : voir ci-dessus.

### *Les humains en chiffres*

Pour calculer la taille d'un personnage humain, les mâles lancent 4d10 qu'ils ajoutent à 160 et les femmes 3d10 seulement. Le total est exprimé en centimètres. Pour le poids, on ajoute 5d10 à 50 kilos pour les deux sexes.

### *Les nains*

Une race humanoïde, taillée dans le roc, d'une taille moyenne avoisinant le mètre vingt. L'espérance de vie moyenne d'un nain dépasse les trois cent ans. Leur principale caractéristique est

de vivre dans les montagnes ou plus exactement, sous elles. Ils jouissent une certaine habileté dans la construction de choses (ainsi que dans leur destruction, d'ailleurs). En fait, chaque représentant de la race éprouve une sorte de besoin créateur en rapport avec les métaux et les pierres précieuses, ainsi qu'un intérêt obsessionnel pour les détails. Biologiquement parlant, les nains sont assez proches des humains. Aucun mariage et donc aucun croisement entre humains et nains n'a encore été recensé, mais ce ne serait théoriquement pas impossible.



Les nains des deux sexes portent la barbe, et en sont très fiers. Ils portent également généralement de nombreuses couches de vêtements, jusqu'à une douzaine, ce qui, en plus de leur carrure, les fait ressembler en termes peu flatteurs à des barriques ambulantes. Ces couches vestimentaires comptent souvent une fourrure de chèvre des Monts du Bélier et la plupart portent le métal à même la peau. Ceux qui peuvent se le permettre remplacent l'acier par l'argent. Ils portent couramment des bottes aux bouts de fer ou toute chaussure assez solide et s'affublent le plus souvent d'un casque. Ceux qui se vêtent légers passent pour des indécents auprès de leurs comparses.

Tout ceci rend impossible à qui ne dispose pas d'un sens surnaturel, même à un représentant de l'espèce, la détermination du sexe d'un nain. Ces derniers s'en soucient d'ailleurs peu. C'est là

matière privée et le langage nain des ancêtres ne compte d'ailleurs pas sur le genre féminin.

Les nains considèrent les autres races comme étranges, sans plus, du moins est-ce ce que l'on dit aux enfants. Mais ils les considèrent en réalité comme étranges de bien des façons. La séduction chez les nains est un processus long et délicat, qui consiste en gros à deviner le sexe de son partenaire, mais ils préfèrent penser à la géologie, à la construction ou à l'hydrologie. Ils n'atteignent la puberté qu'à l'âge de 55 ans et ne sont généralement pas mis au courant des choses de la vie avant cet âge.

Un autre trait psychologique important de la race naine est sa tendance à tout prendre au pied de la lettre. Le sens littéral est le seul qu'ils connaissent et ils ne parlent jamais au second degré. Il est vrai que des êtres qui passent le plus clair de leur temps avec des millions de tonnes de roche au-dessus de la tête et des machines à vapeur chauffées à blanc doivent favoriser un langage dépourvu de tout quiproquo.

Toutes les communautés naines assez larges comptent un roi (selon le terme nain « dezka-knik », que l'on peut traduire par « Chef Ingénieur des Mines »). Lorsque quelqu'un prétend qu'il est le Roi des Nains, il veut dire par là qu'il dirige sa communauté en particulier, pas celle de l'autre excavation, de l'autre côté de la vallée. Leur société fonctionne un peu comme une entreprise bien huilée plutôt que comme une société humaine. Le seul bémol est que le roi se soucie plus du bon fonctionnement de la mine que du bien-être de sa population, mais c'est là quelque chose que les nains comprennent parfaitement bien. Un nain se remplace facilement, un bon filon d'*ore* est unique.

Si les nains sont tous calmes, bien éduqués et obéissants entre eux, lorsqu'ils quittent leurs communautés pour des lieux comme, disons, Ankh-Morpork, ils ont tendance à changer leur nom au profit de quelque chose qui ressemble plus à une série de menaces, à porter une armure tout le temps, à s'afficher en armes (souvent des haches à double tranchant, des massues à pointes, des fléaux d'armes et des marteaux personnalisés), à trop boire et à s'emporter facilement.

A tel point que les miliciens sensibles préfèrent considérer les bars nains comme des lieux en dehors de leur juridiction. Le Guet d'Ankh-Morpork peut compter sur quelques nains et sur de bonnes relations pour conserver un léger contrôle. Le problème est qu'une fois hors de leurs tunnels, les nains ont tendance à se libérer de cinq décades de frustrations.

La culture naine n'est pas aussi étrange aux yeux des humains que les nains le voudraient. Ils ont des chansons qui peuvent jouer sur chaque variation du mot « or », et ils sont très fiers de leur tradition culinaire, particulièrement leur pain. Celui-ci, principalement composé d'ingrédients minéraux, peut également servir d'arme le cas échéant. Un dicton qui n'a rien de nain prétend que l'on a jamais faim si l'on a du pain de nain. C'est sans doute parce qu'on a plus faim quand on le voit. Les nains aiment aussi manger du rat, ce qui les rend doublement précieux aux yeux de certains entrepreneurs.

### *Nains versus trolls*

Les nains et les trolls éprouvent une animosité les uns envers les autres qui semble dater de huit ou neuf minutes après la création de l'univers. Les nains appellent les trolls des cailloux et les trolls le leur rendent bien en les traitant de suceurs de cailloux. Il y eut différentes tentatives pour découvrir l'origine de cette haine raciale en termes rationnels, comme s'il s'agissait de la maladie de la semaine dans un show télévisé, mais le problème est en réalité très simple.

Pour commencer, les deux espèces vivent dans les montagnes et les terrains y sont surtout verticaux. En gros, même si une communauté de nains se décide à aller habiter ailleurs (ce que les trolls commentent généralement par « nos rochers sont les plus gros »), cet ailleurs sera probablement également occupé par des trolls. En bref, l'activité des nains les place très souvent en contact avec les trolls, et principalement des trolls qui se sont arrêtés pour penser et qui font désormais partie du paysage comme de gros rochers avachis. Découvrir que l'un de vos proches a été concassé pour recouvrir une route est l'une des choses que les trolls ne supportent que difficilement. Les nains qui prétendent que les seuls bons trolls sont ceux « qui font partie de l'architecture » n'aident

pas à la réconciliation. De leur côté, les trolls se soucient peu des constructions naines qui croisent leur route. Une blague troll ne dit-elle pas : « quelle est la différence entre un nain et un trou dans le sol ? Moi ! » ?

Mais franchement, c'est de l'histoire. Une explication, pas une raison. Les trolls et les nains n'ont plus besoin de raisons pour se taper dessus. Il y eut trop d'offenses dans chaque camp pour pardonner, et les deux races vivent vieilles, avec une excellente mémoire. L'un des meilleurs sujets pour relancer la haine est la bataille de la Vallée de Koom. L'un des seuls exemples de l'histoire militaire où les deux camps furent mutuellement pris en embuscade. Ceux qui pensent pouvoir mettre un terme au conflit en trouvant un argument en or lisent probablement trop de romans de *fantasy*. Le combat perdure... Et bien tout simplement parce qu'il a toujours été.



### *Les nains dans le jeu*

Les aventuriers nains sont monnaie courante sur le Disque et il n'y a donc aucun problème pour en jouer un comme personnage-joueur. Ce peut être un expatrié volontaire, un chargé de mission. La plupart ont un problème avec l'alcool et, on l'a compris, détestent cordialement les trolls. Les nains utilisent un langage qui leur est propre mais seulement entre eux. Ils maîtrisent parfaitement la langue commune. Lorsqu'ils ne se contrôlent plus ou dans des situations extrêmes, ils aiment toutefois à beugler certaines expressions coutumières comme « AaDb'thuk ? » (« Tout est-il proprement lissé et lavé ? », ce qui signifie en gros « OK ? »), « B'zugda-hiara » (« Ornement de parterre », une insulte très grave en langue naine qui provoque irrémédiablement une bagarre),

« Gr'duzk » (« Bonjour »), « G'hruk, t'uk » (« Bonsoir tout le monde », une salutation amicale pour un groupe), « T'dr'duzk b'hazg t't » (« Aujourd'hui est un beau jour pour que quelqu'un d'autre meure », l'un des cris de guerre les plus violents du langage nain. Lorsqu'il a été prononcé, quelqu'un *doit* mourir).

*Pré-requis* : Corps 6.

*Bonus Raciaux* : Minéralogie(2), Travail du Fer(2), Travail de la Pierre(2), Architecture, Mécanique.

### *Les nains en chiffres*

La taille d'un nain se mesure en lançant 3d10 que l'on ajoute à 100 centimètres. Pour en connaître le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 45 kilos. Il faut savoir que le rapport taille / poids n'est pas comparable entre nains et humains et que l'embonpoint est de toutes façons très bien perçu chez les nains.

### *Les gnomes*



Les gnomes sont souvent confondus sémantiquement avec les gobelins, en argumentant que les premiers sont des gobelins qui vivent sous terre. Même Terry Pratchett s'y trompe parfois. En réalité, les véritables gobelins sont plus grands et chassent dans les forêts. Nous parlerons donc ici des gnomes. Ils constituent la race humanoïde la plus petite du Disque-Monde et, en conséquence, la plus isolée. Nombreux sont les humains qui la croient éteinte, même si

plusieurs spécimens ont été vus à Ankh-Morpork récemment.

Leur taille moyenne est comprise entre douze et vingt centimètres, avec une tendance vers la limite inférieure, et comme la plupart des créatures de petite taille, ils sont rapides et passés maîtres dans l'art de se cacher. Ils ont peu de culture propre, à part le fait qu'ils aiment construire des maisons dans de grands champignons, qu'ils dotent de cheminées et de fenêtres. Pour ainsi dire, qui sait s'il n'y a pas une vaste cité de gnomes quelque part à la surface du Disque ?

Ils sont pour la plupart des cueilleurs et des chasseurs, un style de vie qui s'associe très bien à la société urbaine des hommes. Même si ce qui est cueilli peut dès lors appartenir à quelqu'un d'autre. Ils parlent l'ankhien. Personne n'a jamais vu de gnome occupé à pratiquer la magie.

Les gnomes sont une race facétieuse et irascible mais de bonne composition pour qui sait s'y prendre et certains ont trouvé un avantage à commercer avec les humains. Il y a en effet des travaux qui sont mieux réalisés par de petits doigts et un petit salaire pour un humain peut être converti en beaucoup de nourriture et de boisson pour un gnome. Il est dit que l'esclavage des gnomes est pratiqué par certains humains, mais ce n'est pas une généralité et si on les en averti, certains humains s'en excusent publiquement.

Les gnomes cousent généralement leurs propres vêtements à partir de fourrure de rat ou assimilé, ce qui leur confère parfois une apparence pauvre ou sordide. S'ils veulent bien s'habiller, et s'ils font abstraction d'un sentiment de honte bien compréhensible, ils achètent (parfois) des vêtements de poupée qu'ils retouchent à peine. Ils ne portent pas d'armure car ils ne pratiquent pas la métallurgie et que les pièces des autres races sont bien trop grandes pour eux. Toutefois, ils bénéficient d'une solide constitution et survivent parfois si on leur marche dessus. Le distrait peut même en souffrir pendant des jours...

### *Les pictsies*

Une espèce de gnome un peu différente vit dans les campagnes du Disque-Monde. Il s'agit des

pictsies. Ils sont un peu aux autres gnomes ce que les barbares sont à la civilisation : des exceptions. Les pictsies vivent en communauté de plusieurs centaines d'individus, rassemblés autour d'une reine. Un peu à la manière des insectes, les reines pictsies, une fois mûres, doivent quitter le nid pour aller fonder une nouvelle communauté ailleurs, emmenant une partie de l'ancienne qui décide de lui devenir fidèle et rassemblant quantité d'autres pictsies au passage. Les pictsies vivent, comme les autres gnomes, en partie aux dépens de la population humaine du Disque, principalement des fermiers. Extrêmement rapides et puissants, ils peuvent emmener un mouton en un rien de temps ou vider une cave à vin avant de laisser entendre le moindre « plop ». Les pictsies parlent un langage dérivé de l'ankhien avec certaines sonorités particulièrement appuyées. Il s'agit en fait d'un patois (exemple : *hé, v'nez vwar par ici, v'nez plus praës, vous voyeu rin d'là*). Le joueur qui veut incarner un gnome peut choisir entre le gnome classique et le pictsie. La seule différence viendra du fait que le pictsie sera plus à l'aise dans la nature et que le gnome est plus « urbain ».



### *Les gnomes dans le jeu*

Les gnomes ne sont pas très répandus à la surface du Disque et ne devraient donc pas constituer une constante dans les groupes d'aventuriers. Leur petite taille rend la plupart des aventures classiques en compagnie de héros « normaux » délicates. Certaines situations leur deviendraient impossibles à réaliser et à d'autres moments, leurs avantages seraient trop criants. Même un gnome aussi célèbre que Wee Mad Arthur (cf. *Pieds d'Argile*) peut éprouver des difficultés à se faire intégrer dans un groupe. Toutefois, si l'on pèse le

pour et le contre, jouer un gnome peut réserver de grands moments de jeu de rôle.

*Pré-requis :* Leur Corps doit rester inférieur ou égal à cinq. Si ce score excède cinq, reportez les points excédentaires en Habilité, sans pour autant dépasser dix, bien entendu.

*Bonus Raciaux :* Filature, Se Cacher Dans L'Ombre (2), Déplacements Silencieux (2), Escamotage.

### *Les gnomes en chiffres*

Lancez 1d10 et ajoutez-le à 10 centimètres pour obtenir la taille d'un gnome. Lancez ensuite 5d6 et vous obtiendrez son poids en grammes.

### *Les trolls et assimilés*



Les trolls semblent être le fruit contre-nature du croisement entre un morceau de rocher et l'espèce humaine. Constitués majoritairement de silice, ils sont immensément forts et robustes ; ils paraissent parfois lents, mais ils peuvent en réalité se déplacer avec la vitesse et la force d'une avalanche, et peu nombreux sont ceux qui peuvent les ralentir. Les autres races les regardent souvent comme des êtres stupides, avec raison, mais la situation est un peu plus complexe qu'il n'y paraît. En vérité, le cerveau d'un troll fonctionne mieux dans des températures glaciales, ce qui les rend simplement bêtes dans les montagnes de leur environnement naturel. Mais lorsque germe chez un troll la merveilleuse idée

d'aller faire un tour dans la grande cité, pour des raisons évidentes, il arrive régulièrement que les capacités intellectuelles de l'être en question s'amenuisent considérablement.

Non que leur bêtise réduise leur viabilité en ville, d'ailleurs. Ils sont généralement utilisés comme portiers, videurs, gardes ou tout métier pour lequel la force brutale et l'ignorance sont des vertus, et le monde des hommes est plein de ces gens qui sont prêts à engager n'importe qui pour peu d'être assurés de disposer d'un rocher ambulante comme outil de dissuasion. En retour, cela a généré un certain marché pour la nourriture et les divertissements trolls.

La culture troll est basée sur la pierre en règle générale et sur la façon de la cogner sur la tête des gens en particulier. Et ces gens comprennent bien entendu les trolls eux-mêmes. Lorsqu'un troll en frappe un autre avec un caillou, il peut s'agir d'un combat, d'une transaction commerciale, d'une salutation rituelle ou encore d'un signe d'affection. Dans ce dernier cas, le mâle choisira son caillou avec soin, préférant une opale ou un quartz rouge. La musique troll est basée sur les percussions. La plupart des trolls passent pour des êtres primitifs, mais c'est oublier leur grand intérêt pour les nouvelles technologies, surtout celles qui concernent la manière de frapper quelqu'un.

La réputation de brutalité des trolls est quelque peu injuste. Ils sont capables de loyauté, d'affection, et même d'un certain degré d'altruisme. On parvient même à les raisonner, à condition d'utiliser des mots monosyllabiques. Cependant, ils restent assez directs et frappent beaucoup et fort. Ce qui les conduirait souvent à exercer des métiers illégaux si Ankh-Morpork avait plus de lois. Un troll vraiment méchant ne se soucie pas de sa conscience, sauf si on lui demande de l'épeler.

Les trolls boivent et mangent des substances minérales et il est dit qu'ils ne se nourrissent pas d'aliments à base de carbone et que s'ils persistent à mâcher des matières organiques, comme des nains ou des bébés, ce n'est que pour entretenir leur légende. Bien sûr, ils abandonnent bien vite ces habitudes dans des régions où cela serait faire preuve d'un manque de tact. Bien entendu, cela n'engage que les trolls et leurs cousins éloignés,

les yetis, agissent toujours de cette façon. Tout comme d'autres parents des trolls, les gargouilles, qui ne refusent pas un pigeon de temps en temps. Alors, il n'est pas impossible que leur métabolisme accepte les aliments carboniques, après tout.

Les dents des trolls, qui rencontrent le plus souvent la roche, sont des diamants. C'est généralement le genre de détail qui attise les convoitises et il est vrai que, quelle que soit leur provenance, les diamants se vendent bien partout. Il reste que les pilleurs de bouches ne sont pas si fréquents. Tout d'abord, les trolls ne se laissent pas faire et constituent de redoutables adversaires. Ensuite, à moins de la tailler correctement, la dent d'un troll reste reconnaissable et peu de revendeurs aimeraient voir rappliquer celui à qui elle a été volée.



Bien que les trolls ne se soucient que peu de l'argent, en règle générale, ils peuvent se constituer une petite fortune en retirant eux-mêmes leurs dents. Il faut dire que celles-ci repoussent. Certains chefs de gang trolls vont jusqu'à ciseler leurs dents en signe de distinction.

Un troll s'adjuge le commandement sur d'autres trolls en possédant, au moment de la décision, le plus gros bloc de rocher. A Ankh-Morpork, il faut parfois rappeler aux trolls que le Patricien possède un très très gros rocher.

Les trolls se vêtent peu mais quelques haillons les habillent. Par contre, lorsqu'ils sont au service de milices ou pour leur propre convenance, ils

peuvent porter des armures forgées sur mesure et donc un peu plus chères que la normale.

Les trolls se donnent des noms de roches ou d'amas siliceux. Les femelles préfèrent les noms de pierres précieuses de nature sédimentaire, qui semblent selon les standards trolls plus douces et plus molles.

### *Les gnolls*

Il s'agit d'une variété de trolls d'une espèce particulièrement sauvage et brutale que l'on engage parfois pour nettoyer les rues d'Ankh-Morpork. Ils sont capables de digérer toute matière, organique ou pas, et leur appétit est sans bornes. Etrangement, il s'agit des seuls trolls à se voir pousser des cheveux. Mais ceux-ci sont si emmêlés qu'on les distingue assez mal de la pierre.

### *Les yetis*

Ce sont des trolls des hautes montagnes particulièrement bien adaptés à la vie au-delà de la limite des neiges éternelles et qui sont taillés pour sauter sur les passants ou les moutons. Ils sont d'une teinte plus claire que les trolls normaux et passent donc facilement inaperçus dans les environnements montagnards. Le fait qu'ils vivent constamment dans le froid rend leurs capacités intellectuelles étonnantes pour qui est habitué aux trolls des villes.

### *Les gargouilles*

L'un des plus beaux exemples d'adaptation accélérée sur le Disque-Monde, les gargouilles sont des trolls d'une certaine espèce qui vivent en symbiose avec l'architecture. Elles vivent du filtrage des eaux de pluie qui ressortent limpides par les oreilles et les gueules. Elles complètent ce régime par l'un ou l'autre pigeon, puisque les autres oiseaux ainsi que les chauves-souris ont appris à les éviter. Les gargouilles sont incroyablement patientes et certaines ne bougent pas pendant des années. Elles sont généralement de bonne composition mais s'expriment difficilement, car leurs bouches ne peuvent jamais totalement se refermer. Elles portent des noms reflétant leurs activités comme « Corniche Surplombant La Rue Untel » ou « Coin De

Gauche ». Les gargouilles font généralement partie du décor urbain, mais certaines vivent paisiblement sur quelques châteaux des Monts du Bélier.



Il est peu probable que des gargouilles fassent de bons personnages-joueurs. Leur principal intérêt étant d'attendre paisiblement. Les gargouilles sont si bien intégrées dans les villes qu'elles finissent par ne plus parler que le patois de leur quartier.

### *Les trolls et le temps*

Les trolls ont un concept du temps particulier, lorsqu'ils se donnent le temps d'être philosophes. Les trolls pensent que le temps défile à l'envers et que ce que les autres prennent pour le début du monde en est en fait la fin. Leur explication à ce phénomène est qu'ils peuvent voir, avec une certaine facilité, ce que l'on appelle le passé, alors que le futur reste invisible. Ce devrait vouloir dire, selon eux, que le passé se trouve devant eux et que le futur se trouve derrière. Cela donne parfois quelques expressions cocasses. Ainsi, lorsque les trolls évoquent le Crépuscule des Temps, il s'agit en fait du commencement. Après tout, les trolls ne sont-ils pas une espèce essentiellement nocturne ?

### *Les trolls dans le jeu*

Un personnage troll représente un héros tout à fait honorable, peut-être même un peu trop fort. La présence d'un troll dans un groupe d'aventuriers peut aider à résoudre pas mal de problèmes, mais tout sur le Disque-Monde ne doit pas se régler par la violence. La tendance des trolls à casser des cailloux sur la tête de tout ce qui bouge peut vite rendre une partie de jeu de rôle invivable. Les joueurs qui veulent incarner un troll sous prétexte qu'il infligera beaucoup de dommages seraient probablement plus libres de leurs actes avec un héros barbare.

Même si cela semble couler de source, il est bon de signifier qu'aucun troll n'a jamais été friand de magie et ne peut évidemment lancer le moindre sortilège. Les trolls ont par contre de la religion. Quelque chose de simple, bien sûr. Les bons prêtres trolls sont avant tout de bons narrateurs avec quelques cailloux à lancer en cas de blasphème.

Le sergent Détrit, du Guet d'Ankh-Morpork, est un bon exemple de personnage-joueur troll. Il est né dans les montagnes et en est descendu pour trouver du travail. Il fut sorteur au Tambour Rafistolé, acteur dans la très éphémère industrie des images animées d'Olive-Oued... C'est là qu'il fit la connaissance d'une trolle chanteuse de cabaret appelée Rubis et ce fut pour lui le déclic. Il se décida à se prendre en mains et devint membre du Guet d'Ankh-Morpork. Détrit n'est pas un bon investigateur, mais on le trompe difficilement. Sa patience et sa lenteur d'esprit en font un très bon meneur d'interrogatoires. Son seul défaut est qu'il a tendance à s'assommer tout seul lorsqu'il salue.

*Pré-requis :* Corps au minimum de 8. L'Esprit ne peut excéder 5. Tout point excédentaire sera perdu ou ajouté au Corps jusqu'à un maximum de 10.

*Bonus Raciaux :* Tour de Force(2), Minéralogie, Mains Nues.

*Armure naturelle :* les trolls sont faits de pierre, même si c'est une pierre assez friable pour leur permettre de se déplacer et de faire bouger leurs articulations. On considère toutefois qu'ils portent naturellement une armure d'1d6.

### *Les trolls et l'équipement*

Les trolls ne s'encombrent généralement pas de beaucoup de technologie ou de vêtements (à part quelques cailloux), même s'ils préfèrent porter quelques haillons en ville, par pudeur. Ils peuvent utiliser des armes faites pour les hommes, mais seulement celles du type le plus large. Ils cassent les arcs si on leur en confie. Si on leur en confectionne d'assez grandes et s'ils consacrent un peu de temps à l'entraînement, ils peuvent devenir de très bons arbalétriers. Les trolls ne se fabriquent pas leur propre équipement. Il se peut toutefois qu'on leur en fasse un sur mesure.

### *Les trolls en chiffres*

Un troll adulte mesure 5d10 que l'on ajoute à 180 centimètres. En fait, il existe des trolls de toutes les tailles et certains trolls sont si vieux que lorsqu'ils s'arrêtent pour réfléchir, on les confond avec des collines. Mais de tels trolls sont difficilement jouables et on se contentera donc des trolls de mensurations standards. Le poids de ces trolls se calcule en lançant 1d00 que l'on ajoute à 200 kilos.

### *Les créatures de la nuit*

Dans le vocabulaire particulier du Disque-Monde, « mort-vivant » reprend toutes les créatures qui vouent un culte passionné à la nuit et à l'obscurité, en ce compris les loups-garous. Toutes ces créatures ne sont pas nécessairement vicieuses et méchantes. Certaines peuvent même se révéler très amicales si on prend le temps de les connaître. Cependant, la plupart de ces créatures apprécie la viande rouge en grande quantité au repas et d'autres éprouvent des difficultés à ne pas sauter au cou de leurs interlocuteurs pendant une conversation.

### *Les vampires*

Les vampires du Disque-Monde possèdent tout un tas de capacités et de pouvoirs mais sont finalement assez traditionnels. Dans les Plaines de Sto et en Überwald, ils suivent en quelque sorte la tradition « western » : ils sont physiquement forts, ne vieillissent pas et ne montrent pas leur reflet dans un miroir, ont un grand nombre de phobies et de vulnérabilités, sont difficiles à tuer, peuvent voler et enfin se transformer en toute une série

d'animaux, principalement des chauves-souris. Leur aversion pour tout symbole sacré s'étend à toutes les religions un tant soit peu crédibles du Disque. Cela peut poser de gros problèmes dans un monde où chaque objet a été revendiqué comme sacré par une divinité à un moment ou à un autre, mais on considère généralement qu'il faut que l'objet soit utilisé sciemment comme un symbole religieux, et ce avec ferveur, pour que ce soit dangereux.



Les vampires sont encore moyennement acceptés en société parce qu'ils ne doivent pas nécessairement se nourrir de sang humain et celui-ci ne doit pas nécessairement être frais. Nombreux sont les vampires qui vivent de puddings sanguins et de steaks saignants. Dès lors, certains ont réussi à s'intégrer parfaitement dans le cadre d'une profession où la longévité et un certain détachement de l'espèce humaine sont des atouts, comme les notaires, par exemple.

Une chose conserve tout de même aux vampires leur réputation de prédateurs. Ce n'est pas tant la soif qui les dévore, mais le simple fait qu'à force de ne pas vieillir et de voir les humains autour de soi se faner et mourir, même si l'on ne peut jamais profiter des vacances d'été, on en conçoit un certain sentiment de supériorité par rapport à l'humanité.

Le vampirisme se transmet uniquement par des vampires extrêmement puissants, mais ceux-ci sont assez prudents dans leur démarche (toujours

le vieux problème de la proportion d'amis et de nourriture). Si le vampirisme a également un caractère héréditaire, il n'est pas que génétique. Acheter un vieux château gothique et un titre avec de nombreuses consonances germaniques a parfois un curieux effet sur le propriétaire...

Il est à noter que, pour ceux qui savent s'y prendre, il n'est finalement pas si difficile de défaire un vampire. Le problème avec eux c'est qu'après leur avoir planté un pieu dans le cœur, on trouvera toujours un imprudent pour aller leur verser quelques litres de sang dessus. Ce qui est ennuyant avec les vampires, c'est leur capacité à toujours revenir...

### *Les vampires dans le jeu*

Incarner un personnage vampire n'est pas souhaitable dans les campagnes de longue haleine, pour toutes les difficultés pratiques que cela entraîne. Le vampire ne peut supporter la lumière du jour et ne peut dormir que dans un cercueil. On peut toutefois imaginer un scénario ou même une campagne où tous les joueurs incarnent des monstres ou des vampires, en une sorte de parodie d'un autre jeu de rôle bien connu, avec des intrigues politiques, des querelles avec les loups-garous ou des mages...

Il existe toutefois un courant de plus en plus populaire chez les vampires, du moins ceux qui ne vivent plus en Überwald et qui préfèrent vivre au contact de la civilisation des hommes. Il s'agit du Club de la Tempérance. Ce mouvement, dont les membres sont reconnaissables à leur brassard noir porté en permanence, regroupe des vampires qui ont fait le vœu de ne plus boire une goutte de sang, même d'animal, même en bouteille. Pour résister à la tentation, ils subissent un conditionnement strict et doivent se choisir un besoin de substitution. Certains optent pour une autre boisson, comme le café ou le thé, d'autres pour une passion comme l'iconographie ou l'écriture. Et il faut avouer qu'avec un peu de volonté, ça se passe généralement assez bien. Mais gare au vampire qui se voit privé de son besoin de substitution ! En pareil cas, il commencera par avoir des hallucinations qui peuvent être contagieuses (collectives) puis il perdra petit à petit la raison jusqu'à retrouver ses instincts basiques et se jeter sur toutes les gorges à sa

portée... Mais les cas de vampires repentis perdant les pédales sont fort heureusement assez rares dans les grandes cités, car beaucoup ont opté pour un besoin de substitution assez facile à se procurer. Attention, toutefois, à ne pas tenter le diable ! Ainsi, les membres du Club de la Tempérance ne peuvent plus prononcer le mot *sang* et se contentent de parler du « mot en s... ».

Les vampires peuvent lancer des sorts, mais ce n'est pas une obligation. Pour cela, il faut qu'ils aient suivi l'apprentissage de mage au cours de leur mort. Leur grand âge leur permet généralement de posséder de nombreuses compétences dans des domaines variés. Leurs capacités intrinsèques ont également tendance à se développer, mais dans des proportions surhumaines.

Voici quelques pouvoirs généralement rencontrés au sein de la gent vampirique.

**Perception de la vie :** les vampires peuvent déceler la vie à proximité, dans un rayon égal à leur Pouvoir x10 en mètres. Ils sentent battre les cœurs et pulser le sang dans les veines.

**Transformation :** un vampire est capable de se transformer en chauve-souris, en rat ou en brume. Cela semble grisant, mais c'est très fatiguant et cela ravive souvent les instincts basiques des vampires portant le brassard noir.

**Vol :** les vampires les plus puissants réussissent à voler sans se transformer en chauve-souris. Ce pouvoir est cependant limité aux personnages les plus puissants, et si possible non joueurs.

<i>Bonus Raciaux :</i> Etiquette, Connaissance du Milieu (créatures de la nuit), Histoire (générale).
---

### *Les vampires en chiffres*

Pour calculer la taille d'un personnage vampire, les mâles lancent 5d10 qu'ils ajoutent à 160 et les femmes 4d10 seulement. Le total est exprimé en centimètres. Pour le poids, on ajoute 5d10 à 45 kilos pour les deux sexes.

### *Les loups-garous et les hommes-loups*

Les loups-garous du Disque-Monde varient plus encore que les vampires. Ils se déclinent du monstre traditionnel à celui qui ne se transforme en un gros chien qu'une fois par mois en passant par les hybrides qui conservent leur station bipède lorsqu'ils se couvrent de fourrure. Certains sont des hommes plus grands que la normale, saturnins, qui doivent souvent se raser. Il existe aussi des cas inversés de loups nés en tant que tels qui se transforment les nuits de pleine lune en humains de mauvaise humeur. Tous souscrivent à des religions *new age* et à l'activisme écologique.



L'un de leurs traits universels est leur point de vue ambigu sur la vie. Sous la forme d'un loup, ils voient le monde par les yeux d'un carnivore, pas particulièrement vicieux ou cruel, mais simplement à court de moralité et bourrés de réflexes et d'instincts basiques. Mais ils se souviennent aussi de la complexité du point de vue humain, même s'ils perdent un peu de leur intellect lors de la transformation. Lorsqu'ils retrouvent forme humaine, ils ne peuvent s'empêcher de se souvenir du point de vue de la bête. Ils sont toujours un peu confus et jamais vraiment à leur place.

Peu de loups-garous sur le Disque sont vraiment des bêtes sanguinaires. Ce sont des animaux sauvages à temps partiel, dotés d'instincts

carnivores développés que les plus sages d'entre eux peuvent contrôler. Au pire, ils combinent ces instincts avec les attitudes habituelles de la race humaine : ils tuent pour se nourrir, y prennent plaisir, et se justifient par la suite en usant d'arguments éculés. Dans leur vie humaine, ils adoptent parfois un style de vie en société qui rend les manteaux de fourrure si impopulaires de nos jours. On rencontre aussi des familles aristocratiques de loups-garous, puisqu'il semble acquis que la « maladie » se transmet de manière héréditaire. Ils peuvent alors appuyer leur démarche philosophique de quelques coups de gueule bien sentis.

La transformation survient à chaque nuit de pleine lune mais ne cesse pas nécessairement au matin. Elle peut parfois se prolonger sur une semaine complète. Certains loups-garous disposent de la capacité de se changer à volonté, mais cela ne les empêche pas de subir la pleine lune. Un changement volontaire fonctionne dans les deux sens, c'est à dire que le loup-garou peut reprendre forme humaine quand bon lui semble.

Un loup-garou se transforme en une sorte de gros chien hargneux. Un homme-loup adoptera la forme d'un humanoïde aux traits ridiculement animaux, doté d'une fourrure épaisse et sombre. Il n'a encore jamais été mentionné de créatures capables de se changer en d'autres bêtes que le loup, mais la nature du Disque empêche évidemment d'être catégorique à ce sujet.

La plupart des loups-garous savent parler aux animaux et aux chiens en particulier, même sous leur forme humaine. L'un des problèmes rencontrés par les loups-garous concerne leurs vêtements. Certains, s'étant organisés, disposent de vêtements qu'il leur est facile d'ôter avec des griffes. En règle générale, sentant venir la transformation, les lycanthropes rassemblent leurs effets personnels dans de petites cachettes pour les y retrouver par la suite.

### *Les loups-garous dans le jeu*

Delphine Angua Von Überwald, la fille d'un baron d'Überwald, représente un bon exemple de personnage-joueur lycanthrope. Elle s'est rebellée contre la tendance aristocratique propre aux loups-garous de considérer leurs invités comme

faisant partie du repas, a quitté la maison et après avoir parcouru le Disque, s'est engagée dans le Guet d'Ankh-Morpork, où elle s'est liée d'amitié avec le sergent Carotte. Son côté animal lui pose toujours quelques problèmes et si jamais elle vole un poulet sous la forme d'un loup, elle le rembourse anonymement par la suite. Elle s'est également liée avec le chien Gaspode, qui reste la seule créature à pouvoir assister à sa transformation.

*Bonus Raciaux*: Tour de Force, Mains Nues, Observation, Contrôle Animal.

### *Les loups-garous en chiffres*

Puisqu'ils sont humains au moins à mi-temps, tirez leur taille et leur poids de la même façon que pour les humains. Bien entendu, lorsqu'ils se transforment en loup, selon la forme adoptée, ce poids et cette taille peuvent varier.

### *Les zombies*



L'espèce de morts-vivants la plus répandue à la surface du Disque-Monde est sans doute celle des zombies. Vulgairement, les zombies sont des cadavres qui n'ont pas perdu leur étincelle de vie, pour une raison ou pour une autre. Ils ont souvent été enterrés, car ceux qui ont été incinérés ne reviennent pas souvent. Dans la plupart des cas, les zombies ne sont pas demandeurs de leur statut et auraient préféré ne pas se réveiller après avoir mené une vie longue

et satisfaisante. Ils revendiquent leur droit au repos éternel. Cette période psychologiquement difficile finit par passer et ils prennent petit à petit goût à leur « nouveau départ ». Bien entendu, il faut pour cela qu'ils réussissent à s'extraire de leur tombe, ce qui n'est pas toujours facile. Certains zombies ont une vie très monotone.

Les zombies, à moins qu'ils ne souffrent de troubles particuliers, conservent leur intelligence antérieure et la quasi-totalité des souvenirs qu'ils avaient avant de mourir. C'est leur corps qui leur pose problème. Puisqu'il n'est plus irrigué, il a tendance à perdre de sa cohésion. Une fois le zombi ranimé, la putréfaction se stabilise, mais les tissus ont tout de même subi des dégâts et il n'est pas rare que les morts-vivants perdent des morceaux de membres par-ci par-là s'ils sont maladroits. Ceci explique pourquoi bon nombre de zombies sont passés maîtres dans l'art de la couture.

Etrangement, si leur corps paraît plus faible et est sans conteste moins résistant, les zombies jouissent d'une force physique décuplée, due au fait qu'ils n'utilisent plus leurs muscles mais bien leur tête pour agir. Dans le même ordre d'idées, un zombi qui aurait été idiot de son vivant serait sans doute très faible une fois mort-vivant. Un zombi en pleine possession de ses moyens peut très bien défoncer un mur à mains nues.

Les zombies ne sont pas très appréciés dans la vie de tous les jours, et ils sont heureusement fort rares. Mais il en existe quelques-uns à Ankh-Morpork qui travaillent pour la collectivité. Le Guet municipal de la cité emploie même l'un ou l'autre agent zombi. Selon le temps qu'il a fallu au cadavre pour retrouver son étincelle de vie, le zombi est en plus ou moins bon état (lisez en état de putréfaction plus ou moins avancé). Les mieux admis sont bien entendu ceux qui ne se distinguent des vivants que par de grosses cernes sous les yeux et une peau froide. Ceux qui déambulent à l'état de squelettes ou qui portent en eux plusieurs générations d'asticots sont immédiatement pourchassés. Ce n'est pas un spectacle à offrir aux petits enfants.

### *Le club du nouveau départ*

Lorsque monsieur Soulier est revenu à la vie, il a très vite compris que le monde n'était pas fait pour les morts. Ses biens avaient déjà été récupérés par ses descendants et lorsque l'on s'attache à son nouveau groupe ethnique comme à la prunelle de ses yeux, on doit bien admettre qu'on savait comment les choses allaient tourner. C'est pourquoi il décida de fonder le club du nouveau départ, à Ankh-Morpork (où d'autre ?). Il s'agit d'un club réunissant tous les morts-vivants qui éprouvent des difficultés à assumer pleinement leur statut. Raymond Soulier est un zombie, mais il a l'esprit ouvert et son club accueille d'autres espèces de morts-vivants, comme des vampires, des fantômes ou encore d'autres créatures de la nuit comme des loups-garous ou des croquemitaïnes. Bien que n'ayant aucun pouvoir ou aucune influence politique, ce groupe permet souvent d'adoucir la mort des revenants, même sans revenus. Depuis que Raymond Soulier travaille au Guet, les réunions sont présidées par d'autres membres.

### *Les zombies dans le jeu*

Jouer un zombi n'est pas de tout repos pour le joueur. Il sera souvent amené à se recoudre un pied, une main ou la tête sur les épaules. Son image en société en prendra un sérieux coup et il devra déployer des trésors de diplomatie pour se faire accepter d'autrui, surtout si ces personnes le connaissaient de son vivant. Un peu à la manière des golems, il n'y a guère qu'en se tuant à la tâche qu'un zombi peut arriver à se faire respecter.

Il faut bien entendu déterminer ce que faisait le personnage avant de mourir et de devenir zombi. On peut concevoir que ses Compétences et sa profession datent de cette époque. En ce qui concerne les possessions, par contre, le zombi doit tout recommencer à zéro, car il est difficile de faire admettre à un notaire que l'on revient sur son testament une fois les sommes et les objets distribués aux ayants-droits.

Bien entendu, le zombi bénéficie de pouvoirs intéressants comme cette force surhumaine, la capacité d'encaisser un grand nombre de coups. A ce propos, on considère que tout résultat maximal obtenu sur un jet de dégâts à l'encontre du zombi occasionne la perte d'un membre (au choix du

Maître). Au joueur et surtout au Maître du Jeu de voir si le jeu en vaut la chandelle.

*Pré-requis* : un Corps de 8 est nécessaire pour incarner un zombi. Prélevez pour cela autant de points que nécessaire dans les autres Attributs à l'exception de l'Esprit. On privilégiera souvent le Charisme ou l'Habilité.  
*Bonus Raciaux* : Travail Du (couture), Histoire (générale).

### *Les zombies en chiffres*

Pour ce qui est de la taille des zombies, il s'agit la plupart du temps (cela doit être statistique, mais avec la logique du Disque, on ne sait jamais) d'humains. Il faut donc en référer à cette table. Le poids sera bien entendu amoindri, sauf cas exceptionnels. Un zombie qui n'a passé que quelques jours dans la tombe n'a pas radicalement maigri. Adaptez donc en fonction de l'état du corps.

Lancez 1d10 sur le tableau ci-dessous pour en apprendre davantage sur l'état du zombi.

D10	Etat du zombi
1-3	Tout frais ! A peine les yeux cernés et le teint un peu pâle.
4-6	La décomposition a déjà commencé. Les pommettes sont creusées, les yeux enfoncés dans leurs orbites, le corps a perdu du poids et les membres sont minces et osseux.
7-8	Le zombi est complètement desséché, il n'a pour ainsi dire plus que la peau sur les os, et celle-ci commence à se craqueler.
9	Non seulement le zombi ne peut plus tromper son monde en disant qu'il est malade, mais en plus, la vermine lui tient compagnie malgré tous ses efforts.
10	Ce qui restait de chair et de peau a disparu. Le zombi n'est plus guère qu'un squelette dont les os tiennent encore ensemble grâce à quelques lambeaux séchés... Très fragile, le zombi ne fait généralement pas long feu avant de retrouver la tombe. Pour de bon, cette fois.

### *Les Igor*

Il est difficile de savoir comment est apparu le premier Igor. A-t-il été fabriqué de toute pièce par un humain ou fut-il rassemblé par le premier Igor ? C'est un peu la vieille histoire de l'œuf et de la poule. Les Igor constituent à la fois une race à part entière, un métier et une fonction dans la société du Disque. Il s'agit de créatures faites de morceaux récupérés sur des cadavres humains (étrangement, on ne connaît aucun cas d'Igor composés de matériaux nains ou trolls... Enfin, on comprend pour ce qui est des trolls. La pierre n'offre pas la même facilité de couture que la chair humaine). Certains éléments se transmettent de génération en génération, qu'il s'agisse d'une main, d'un bras... C'est un peu leur façon à eux de s'assurer l'immortalité. Car les Igor ont poussé les arts de la chirurgie et de la conservation des organes et des membres à un degré étonnant au regard du niveau de la science sur le Disque. A priori, il n'est aucune blessure qu'ils ne peuvent refermer, aucun membre qu'ils ne peuvent recoudre... La greffe est pour eux aussi difficile qu'un repiquage de légume pour un jardinier. Et même la mort n'est qu'une vue de l'esprit. Tout dépend dans ce dernier cas de la dose d'électricité que l'on peut utiliser. Mais les Igor ont un don pour sentir les orages à des kilomètres. Question d'habitude.



Les Igor vivent le plus souvent en Überwald d'où il semble qu'ils soient originaires. Là, ils officient généralement comme majordomes ou comme assistants auprès de vieilles familles de vampires, de lycanthropes ou de savants. Servir est pour eux une seconde nature et c'est en les privant de tâches ingrates qu'on les offense le plus. Mais depuis quelques années, ils se déplacent beaucoup sur le Disque où leur savoir-faire est plutôt bien perçu. En réalité, seules les personnes très dévotes dont la divinité tutélaire procède à une sorte de jugement dernier rechignent à livrer leurs organes, après leur mort, cela va de soi, aux Igor de passage, car ils préfèrent s'y présenter entiers, au cas où il leur faudrait courir. Mais pour autant, les Igor sont encore rares et même si on apprécie leur talent, on accepte difficilement leur apparence repoussante, selon les standards humains. Car un Igor collectionne les cicatrices comme certains les bijoux.

Outre leur passion pour les blessures à refermer et les membres à collecter (*fa peut toujours fervir...*), les Igor aiment à expérimenter certains montages inédits, simplement pour voir si cela marche. Ainsi, on rencontre parfois de très étranges créatures dans le laboratoire d'un Igor. Il est à noter que, pour une raison qu'il est difficile de comprendre mais très probablement liée aux champs morphiques, les Igor ont tous un cheveu sur la langue. Et que pour une raison tout aussi étrange, les Igor femelles, aussi appelées Igorina, souffrent moins de ce défaut que leurs compagnons.

Contrairement à une idée reçue, les Igor ne sont pas des gens méchants, même s'ils travaillent souvent pour des gens à qui l'on ne confierait pas un chiot. Loyaux jusqu'à la mort (celle de leur maître, pas la leur), ils nourrissent une sorte de morale bien à eux, amalgame de toute la sagesse des générations d'Igor dont ils ont forcément hérité quelque chose (chez un Igor, prétendre que l'on a les yeux de son père n'est pas une expression en l'air).

### *Les Igor en chiffres*

On pourrait croire que, puisqu'ils sont à même de se construire un peu comme ils l'entendent, les Igor se réservent des corps grands et sculpturaux. Il n'en est rien. Les Igor sont plutôt petits et rabelais. Pour calculer la taille d'un Igor, on lance

3d10 que l'on ajoute à 140 centimètres. Pour le poids, on lance 4d10 que l'on ajoute à 50 kilos.

### *Les momies*

Les momies ne sont que les corps sans vie des gens les plus importants du Jolhimôme ou de Tsort, qui sont friands de rites funéraires complexes. Il s'agit globalement d'extraire les organes vitaux par les orifices naturels pour les ranger séparément dans des récipients prévus à cet effet et de remplir le corps d'agents conservateurs et de produits odorants qui assureraient la bonne marche d'une parfumerie moyenne pendant une année complète. On recouvre ensuite le tout de bandages.

Contrairement à ce que la majorité des gens pensent, ceci ne permet pas en soi aux momies de se relever d'entre les morts et de rôder dans les couloirs des pyramides à la recherche de pilliers de tombes. La plupart des dirigeants tsortiens préfèrent de loin confier cette tâche à des statues animées ou à des démons gardiens plutôt que de s'en acquitter eux-mêmes. En Jolhimôme, la situation est un peu plus complexe (voir *Pyramides I*), mais il reste que les momies ne s'animent pas souvent. Et si jamais la chose se produit, il ne s'agirait alors bien souvent que d'un simple zombi, quoique la procédure classique d'embaumement permette au corps d'être mieux préservé des outrages du temps et donc de conserver plus de fraîcheur qu'un zombi moyen. Jouer une momie n'est décidément pas une bonne idée.

### *Les personnifications anthropomorphiques*



Quelques philosophes du Disque-Monde ainsi que quelques mages à la page ont réalisé que dans leur dimension, la foi ne déplace pas seulement les montagnes. Elle peut s'incarner dans un personnage qui les déplacera pour de vrai. En d'autres termes, dans un endroit où la réalité est aussi ténue que le Disque-Monde, le besoin de personnification des hommes peut parfois donner des résultats concrets.

Le procédé en est différent de celui qui permet aux Petits Dieux de devenir de vraies divinités, bien que la frontière soit ténue. Les personnifications anthropomorphiques sont moins intéressées par la foi qu'on leur témoigne, mais plus par le fait que le travail pour lequel elles sont là soit réalisé. Elles sont alimentées par la croyance populaire plutôt que par la prière. Toutefois, un Petit Dieu peut être le corps étranger autour duquel la personnification se constitue, comme une perle dans une huître. Elles peuvent aussi représenter des abstractions qui peuvent nuire à l'humanité et désirer lui survivre. La Mort est la personnification anthropomorphique par excellence.

Même sur le Disque, créer une personnification ne se déroule pas facilement par la croyance de quelques personnes. De nos jours, il est même nécessaire qu'une personnification soit poussée vers la sortie, libérant ainsi une énergie psychique, pour qu'une nouvelle soit créée. Toutefois, quelques-unes peuvent survivre, même par chance, et c'est pourquoi on retrouve aujourd'hui la Mort Aux Rats. Il peut donc être possible aux joueurs de prendre la forme d'une nouvelle personnification ou même d'une petite entité alimentée par une foi séculaire.

La dernière fois que des personnifications furent créées remonte à l'ouvrage *Le Père Porcher*, et quelques unes peuvent avoir survécu (outre l'Oh Bon Dieu des Gueules de Bois). On peut aussi retrouver des liens familiaux parmi les personnifications anthropomorphiques. Ainsi, la Guerre, l'un des cavaliers de l'Apocalypse, n'a pas que deux fils, la Terreur et la Panique, mais aussi une fille, Clancy.

En gros, permettre aux personnages de jouer une personnification anthropomorphique n'est pas une décision à prendre à la légère. Il faut peser le

pour et le contre et préparer un scénario en rapport avec ce genre de personnage.

### *Les animaux savants*

Les habitants du Disque-Monde ne croient généralement pas que tout ce qui a quatre pattes ou des ailes est intelligent. Mais cela ne prouve rien. Quelques animaux très malins ont fait leur apparition dans les Annales. Le problème est que les gens ne croient pas en eux, même lorsque Gaspode, le chien savant, leur demande un biscuit.

Ce genre d'animaux a tendance à n'être que des cas uniques, ou des membres de très petites communautés. L'origine en est probablement la magie résiduelle, comme pour le Bibliothécaire de l'Université Invisible ou Gaspode. Les émanations de magie de l'Université causent pas mal de problèmes de ce genre. Les rats dans ses caves ont développé une société tribale et les connaissances technologiques des fourmis qui y vivent sont inquiétantes.



Toutefois, la magie a toujours eu tendance à altérer ce qui existe déjà plutôt qu'à créer quelque chose à partir de rien. Les fourmis sont des animaux organisés et bricoleurs et les rats ne sont pas tous maladroits. D'autres exemples d'animaux savants sont le perroquet d'un démonologue nommé Eric ou un corbeau appelé Dit, qui loue

ses services à la Mort Aux Rats. Il y a aussi les chameaux. La caractéristique principale de ces animaux est leur don de parole et tout être qui parle vite et bien passe souvent pour savant aux yeux de la population du Disque.

Il peut être très intéressant d'un point de vue théâtral d'incarner un animal savant, mais une fois de plus, le Maître du Jeu doit savoir à quoi il s'expose et vérifier que le personnage ainsi créé s'intégrerait bien dans sa campagne. Les animaux savants sont certes intelligents ou doués de parole, ils n'en sont pas moins des animaux avec des besoins d'animaux et une moralité plutôt simple.

Gaspode est un excellent exemple d'animal savant pouvant servir de personnage-joueur. Il est né dans un endroit sordide comme il y en a tant à Ankh-Morpork et fut rapidement jeté au fleuve. Le fleuve étant l'Ankh, il fut capable de marcher jusqu'à la rive, mais le ton de sa vie était donné. Il parvint à s'attirer quelques maladies (dont l'une est généralement réservée aux brebis enceintes) dont il prétend qu'elles sont plus occupées à se battre entre elles qu'à l'affaiblir lui. Ceci et une foule d'habitudes canines lui donnent une odeur des plus infectes. Il passa dans l'insouciance quelques années sans avoir finalement trop à se plaindre, jusqu'à ce que les événements narrés dans les *Zinzins d'Olive Oued* ne fassent de lui un chien savant. Il revint par la suite à Ankh-Morpork et fut débarrassé de cet encombrant talent. Mais quelques caisses de restes vidées près de l'Université Invisible lui rendirent conscience et parole. Bien sûr, personne ne parle à un chien doué de parole, mais il y a trouvé un avantage : les humains lui répondent sans se rendre compte que c'est lui qui parle. Ce qui lui a suscité la tactique suivante : il passe dans la foule en disant : « Oh, donnez un biscuit à ce beau toutou », et la plupart des gens s'exécutent. Il s'associa un temps avec un mendiant, probablement le seul à Ankh-Morpork qui sente plus mauvais que lui. La mentalité du chien est souvent partagée entre la soif de liberté et l'envie d'être l'animal de quelqu'un. Le problème de Gaspode est qu'il le sait.

### *Les races et les règles*

Dans le système mis en place pour ce jeu, les Races peuvent apporter des modificateurs aux Compétences, à la manière des professions. Il s'agit de facultés transmises presque génétiquement aux représentants de la race. Il est parfois question de pré-requis dans le cadre de certaines races. Cela signifie qu'un personnage doit disposer d'un minimum ou d'un maximum de points dans un Attribut précis pour pouvoir incarner telle ou telle race. Il ne s'agit donc pas de bonus, mais d'impératifs de répartition. On peut considérer qu'un personnage peut diminuer ses autres Attributs pour élever celui qu'il faut

### *Professions des personnages*

Chaque personnage du Disque sera considéré comme ayant une « profession ». Ce terme n'est pas à utiliser au sens premier, à savoir qu'il est tout à fait possible d'incarner un personnage oisif. Il s'agit plutôt d'un « profil professionnel » correspondant le mieux au personnage. Dans certains cas, cela peut s'assortir d'un métier effectif, pratiqué par le personnage dans sa vie de tous les jours. Dans d'autres, il ne peut s'agir que d'une formation.

Au terme d'une description de la profession du personnage, la liste des Compétences offertes aux personnages sera énoncée, ainsi qu'une série d'avantages divers. Pour les Compétences, le chiffre entre parenthèse représente le Degré de Maîtrise.

Au cas où vous souffririez de l'embarras du choix, rien ne vous empêche de laisser les dés décider pour vous. Le tableau ci-dessous ne tient pas vraiment compte de la proportion des différentes professions, mais gardez à l'esprit que toutes les occupations ne conviennent pas à tous les personnages et n'hésitez pas à retirer si le résultat de vous convient pas.

D100	Profession
01-03	Alchimiste
04-05	Auxiliaire de Magie
06-09	Assassin
10-16	Bandit
17-19	Ingénieur
20-22	Héros Barbare
23-25	Mendiant
26-29	Amuseur

30-39	Fermier/Paysan
40-41	Fou/Clown
42-43	Joueur Professionnel
44-49	Garde/Homme du Guet
50-51	Mime/Acteur de Rue Renégat
52-53	Moine de l'Histoire
54-55	Médium
56-65	Mercenaire/Soldat/Chasseur de Monstres
66-68	Noble
69-73	Prêtre/Druide
74-75	Touriste
76-80	Homme de Tribu
81-82	Sorcière
83-84	Mage
85-90	Marchand/Entrepreneur
91-93	Couturière/Effeuilleuse
94-00	Relancez le dé.

### *Les alchimistes*



Les Alchimistes du Disque ne sont pas des jeteurs de sorts. Ce même si certains de leurs travaux touchent la magie de près. Ils prétendent que leur centre d'intérêt n'est pas le surnaturel, mais bien les secrets de l'ancien savoir ainsi que les lois naturelles de l'univers<sup>2</sup>. La plupart travaillent généralement seuls, à la recherche de l'Elixir de Vie et de la Pierre Philosophale. De ce fait, ils éprouvent généralement les pires difficultés à s'entendre avec autrui, même s'ils n'ont pas la

<sup>2</sup> Malheureusement, l'une des lois que les alchimistes semblent ignorer et celle qui touche à l'universalité de l'humour.

fâcheuse habitude propre aux mages de se poignarder entre confrères. Du reste, ils peuvent parfaitement mener une vie décente en société s'ils jouissent d'un centre d'intérêt idiot qui leur permette de passer quelques éons loin de tout. L'une des grandes compétences des alchimistes est aussi de convaincre les rois et seigneurs qu'ils peuvent changer le plomb en or et que tout ce dont ils ont besoin est une subvention pour poursuivre leurs recherches.

*Compétences :* Alchimie (3), Minéralogie (2), Occultisme, Calcul et Connaissance de la Magie.

*Avantages :* Les alchimistes d'un certain âge passent le plus clair de leur temps dans leur laboratoire à apprendre une foule de choses intéressantes à leurs seuls yeux, mais y perdent souvent la notion de sommeil. En clair, ils peuvent rester éveillés très longtemps si leur attention est captée. Leurs sens sont généralement développés afin de remarquer tous les détails d'une expérience.

*Désavantages :* Comme tous les hommes de science, les alchimistes négligent souvent leur apparence. Leurs habits sont généralement brûlés, délavés, sales ou de mauvais goût. Le danger représenté par certaines expériences peut parfois altérer leur apparence physique dans ce qu'elle a de charnel. Sourcils roussis, calvitie précoce, membres arrachés par une explosion... Il est généralement dit que « la curiosité est un vilain défaut » n'a pas été inventé pour les chats mais bien pour les alchimistes.

### *Les auxiliaires de magie*

Magillons et Laborantins ne sont pas vraiment des mages, mais les vrais mages ne survivraient pas sans eux. Les Magillons sont des jeteurs de sorts de très basse extraction et peu entraînés qui permettent aux laboratoires des sorciers de tourner, tandis que les Laborantins sont ceux, parfaitement incapables de lancer le moindre sort, à qui l'on confie la tâche de rassembler les ingrédients bizarres. Ce sont des boulots ingrats, bien sûr, mais qui semblent intéressants du point de vue d'un personnage-joueur, non ?

*Compétences :* Connaissance de la Magie, Herboristerie, Invocation, Connaissance du Milieu (un collège de magie), Occultisme.

*Avantages :* Les Magillons peuvent pratiquer un tout petit peu de magie, alors que les Laborantins doivent parfois déployer des trésors de doigté pour survivre dans des conditions difficiles.

*Désavantages :* Les chevilles ouvrières de la magie sont généralement pauvres et dépourvues. La vie à proximité de la magie a tendance à altérer physiquement ces personnes de manière irrévocable. Ou alors sont-ils choisis pour leur physique ingrat ? On trouve quantité de bossus, de muets ou de fats dans les alentours des mages.

### *Les assassins*



A travers le multivers, il est fréquent qu'une personne en fasse appel à une autre pour mettre définitivement un terme à la vie d'une tierce personne. Mais à Ankh-Morpork, le mot « assassin » définit spécifiquement un membre de la Guilde des Assassins (et plus encore un diplômé de l'école de la Guilde). La Guilde est une entreprise réputée pour son savoir-vivre, son raffinement et le fait qu'elle accorde un grand prix à la vie humaine. A tel point qu'elle demande une très forte somme pour en débarrasser quelqu'un. Le service en est également personnalisé. Lors d'une mission, un assassin peut très bien avoir à mettre un terme à l'existence de plusieurs personnes, en ce compris les éventuels gardes, même si l'artiste préférera la furtivité et les coins d'ombres, mais ne se permettra jamais d'avoir recouru à quelque forme d'arme de

destruction massive que ce soit. Les assassins sont des adeptes de la dague, de l'arbalète ou du poison, mais certainement pas des explosifs ou des armes lourdes. Les plus célèbres des assassins du Disque ne tuent jamais plus d'une trentaine de personnes durant leur carrière. La Guilde n'accepte conventionnellement que des élèves masculins, mais cela n'empêche pas certaines femmes d'y enseigner afin d'apprendre aux étudiants des arts spécifiques.

Tout ceci n'est peut-être pas très alléchant au premier abord, mais un personnage peut très bien ne pas s'adonner au métier tout en ayant étudié les fondements. L'école de la Guilde est réputée pour être celle qui enseigne la meilleure éducation du Disque, car un Assassin doit réussir à se fondre dans tous les milieux, et spécialement les plus riches puisque leurs services concernent rarement des quidams. De nombreux héritiers royaux, nobles et autres y sont régulièrement envoyés simplement pour apprendre l'étiquette. Pour certains, c'est aussi une école de la vie, car dans la noblesse, il n'est pas toujours évident de ne se faire que des amis. Mieux vaut donc savoir à quoi l'on s'expose.

En vérité, la grande majorité des diplômés ne deviendra jamais assassin. L'épreuve finale de l'école étant réputée pour son fort taux de mortalité, il n'est pas rare d'entendre dire que certains arrangements sont possibles pour se faire exclure discrètement des cours quelques jours avant celle-ci. Même les diplômés en bonne et due forme ne deviennent pas tous des agents de la Guilde (voir *Pyramides*). Certains, même s'ils sont aptes à tuer lorsqu'ils en sortent, finissent même par perdre la main.

*Compétences* : Escalade, Acrobaties, Armes Blanches(\*), Armes de Jet(\*), Armes à Distance(\*), Mains Nues(\*), Etiquette, Connaissance du Milieu (la guilde), Déplacements Silencieux, Se Cacher Dans L'Ombre, Filature.

(\*) L'Assassin doit déterminer un ordre dans ses compétences de Combat. L'une des Compétences sera maîtrisée au DM3, une autre au DM2 et les deux dernières au DM1.

*Avantages* : Tous les assassins sont de véritables gentilshommes, et bien entendu, étant diplômés, disposent de tous les atouts pour vivre pleinement leur profession.

*Désavantages* : La Guilde est une entreprise qui tient à conserver sa bonne réputation, et la réputation de ses agents rejaille sur elle, les assassins ne peuvent pas se permettre de se faire (mal) voir. La Guilde est très stricte à ce sujet et s'en faire un ennemi revient à être malade en phase terminale.

## *Les bandits*

Le brigandage est très répandu sur le Disque-Monde, même s'il reste globalement désorganisé. Ce n'est pas tant que les personnes responsables n'ont aucun scrupule ou n'aiment pas travailler... En réalité, les efforts déployés à tendre une bonne embuscade vaudraient bien des louanges à une autre activité plus honnête. S'il prolifère, c'est plutôt en raison de la moralité simpliste et de la paresse des services d'ordre. En fait, un groupe de bandits peut très bien sévir pendant des mois sans être inquiété. Mais il arrive qu'un propriétaire local ou qu'une guilde de marchands décide de mettre un terme à son activité si ce groupe devient trop encombrant. Si les bandits s'en prennent à quelqu'un de populaire, il est probable que la réponse sera la même, quoique plus démocratique. Il est à noter que sur le Disque-Monde, une activité de brigandage peut se transmettre de génération en génération sur un territoire donné et devenir le fond de commerce de plusieurs familles ancrées dans la tradition.

Certains bandits préfèrent donner plus de relief à leur existence et travaillent en solitaires. Ils s'achètent un cheval, de bonnes armes, tout un tas de vêtements à base d'acier et de cuir et se lancent en tant que bandits de grand chemin. Se faire agresser par un bandit de grand chemin est nettement plus satisfaisant que de se faire plumer par de simples voyous parce que la victime aura une belle histoire à raconter et qu'elle saura que son argent ne sera pas partagé entre de vulgaires ivrognes mais au contraire dépensé avec style.

Cette caste semble prometteuse pour de nombreux joueurs, mais il faut garder à l'esprit que l'une des forces du Disque est sa nécessité narrative. Aussi, les bandits trouvent-ils souvent sur leur chemin des nobles revanchards, des chevaliers insensibles et des représentantes du sexe opposé à l'inclinaison romantique.

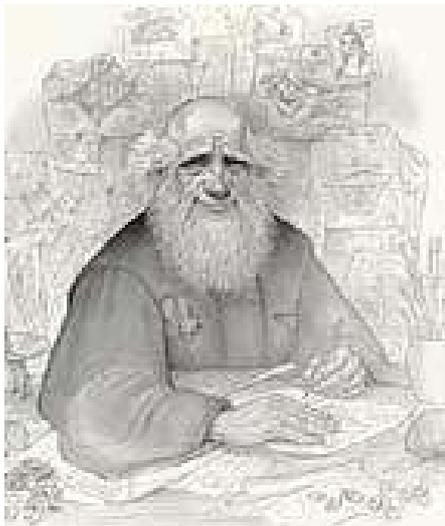
*Compétences bandits* : Mains Nues, Armes Blanches, Filature, Se Cacher Dans L'Ombre, Connaissance du Milieu (pègre) .

*Compétences bandits de grand chemin* : Armes Blanches, Equitation, Etiquette, Séduction.

*Avantages* : Les bandits font souvent partie d'un groupe et ont un sens de l'honneur très développé. Les bandits de grand chemin aiment à cultiver une apparence romantique et charismatique.

*Désavantages* : Autant la camaraderie est utile dans une bonne bagarre, autant elle peut être pesante à l'heure de partager le butin. De même, le code de l'honneur des bandits incite parfois à devoir conserver de lourds secrets. Les bandits de grand chemin ont souvent une identité secrète et il leur est parfois difficile de la conserver telle. Tous deux se créent souvent un ennemi redoutable ou six.

### *Les ingénieurs*



La population du Disque-Monde distingue généralement deux types d'ingénieurs : ceux qui déterrent des choses et construisent quelque chose avec, et ceux qui inventent des choses. La plupart des ingénieurs sont des Nains, du moins pour ceux qui déterrent et édifient. Les inventeurs sont généralement des hommes d'âge moyen qui prononcent souvent « hmm ».

Léonard de Quirm est l'un des représentants les plus célèbres des ingénieurs. Il est souvent l'invité involontaire mais confortablement installé du Patricien. Urn d'Ephèbe est l'inventeur de la machine à vapeur. Lorsque les inventions sont

utiles, ce qui est rare et souvent le fruit du hasard, les ingénieurs passent à la postérité.

*Compétences* : Mécanique, Architecture, Travail Du (Inventions)(3).

*Avantages* : Les ingénieurs peuvent faire abstraction de tout ce qui les entoure pour faire face à un problème ou une idée. Ils sont généralement débrouillards et trouvent des solutions aux problèmes posés dans les six mois.

*Désavantages* : Les ingénieurs sont souvent à ce point accaparés par leur art qu'ils y pensent sans arrêt et passent donc pour des distraits. Ils s'impliquent peu dans la vie d'autrui.

### *Les héros barbares*



Malgré les efforts répétés de Cohen le Barbare, le héros barbare constitue une profession en déclin sur le Disque. D'un autre côté, le fait de se vêtir d'un simple pagne de cuir, de porter une longue épée et de compter sur de jolies femmes pneumatiques pendues à chaque jambe reste une idée curieusement populaire.

Certains naissent héros barbares. D'autres le deviennent et les derniers se voient jeter la profession dessus. Dans la plupart des cas, c'est un

peu des trois. Etre le dernier né du chef d'une tribu du Moyeu est un bon départ. Tout comme avoir un héros pour parent, en fait. Ces gens-là peuvent vous empêcher de choisir le métier dont vous avez vraiment envie pour faire de vous un héros barbare comme papa. Il y a ceux qui croient pouvoir faire une distinction entre les véritables barbares et ceux qui se choisissent cette destinée. C'est faux. Il n'y a ni examen d'entrée ni Guilde des Héros Barbares et la profession est donc ouverte à tous. Et quoi qu'on en dise, se balader torse nu avec pour seul vêtement un pagne en toutes circonstances a tout de même quelque chose d'héroïque.

*Compétences :* Mains Nues(2), Armes Blanches(2), Armes de Jet, Tour de Force, Survie(2), Connaissance du Milieu (steppes sauvages).

*Avantages :* Tout le monde connaît la base du métier. Un profil de lutteur, un quotient intellectuel inversement proportionnel, des prouesses inégalées au combat, une volonté de fer. Le costume traditionnel semble prouver une bonne résistance aux climats froids.

*Désavantages :* Les Barbares sont souvent pleins de préjugés, d'habitudes antisociales, sont colériques, dépressifs, alcooliques, matérialistes. Ils apprécient peu la compagnie de toute autre personne qu'une femme pulpeuse ou six.

## *Les mendiants*

Le Disque-Monde n'est finalement pas aussi médiéval qu'on veut bien le dire. Mais il reste que ses cités sont souvent peuplées de mendiants. En réalité, la Guilde des Mendiants est la plus ancienne d'Ankh-Morpork et en est même l'une des plus riches.

Dans d'autres cités, bien sûr, le métier est souvent difficile et ingrat. Ils font toutefois d'excellents personnages d'un point de vue narratif, car ils voient et entendent beaucoup de choses. Surtout des passants qui accélèrent le pas et des insultes, il faut bien le dire. Certains dirigeants font toutefois appel à eux pour obtenir un écho de ce qui se dit en rue, le Patricien y compris. Ils sont alors bien rémunérés.

*Compétences :* Marchandage(2), Connaissance du Milieu (la rue)(2), Connaissance du Milieu (la guilde), Estimer, Observation(2).

*Avantages :* Les mendiants n'ont pas leur pareil pour convaincre les gens. Ils ne sont jamais à court d'arguments dans une conversation et ont tendance à passer inaperçus. Ils se montrent généralement endurants à la maladie.

*Désavantages :* Bien entendu, les mendiants ont rarement le sou. Sauf peut-être celui des autres. Pour faciliter leur métier, certains vont jusqu'à se mutiler physiquement. Ils sentent généralement mauvais, mais c'est moins mal perçu à Ankh-Morpork.



## *Les amuseurs*

Être un amuseur public sur le Disque-Monde peut réserver une existence très agréable, même si précaire, principalement si l'on sait dire les choses qu'il faut aux gens riches. Sans cela, on y trouve autant d'avantages qu'à ne pas travailler, le statut social en moins. Les musiciens, les danseurs, les acteurs itinérants et les conteurs d'histoires bénéficient d'une incroyable liberté de mouvement. Même si en réalité, quelqu'un leur dit toujours d'aller voir ailleurs. Les strip-teaseurs ont même leur propre guilde, qui compte même quelques Trolls. Le jeu de scène de ces derniers

consiste par contre à se mettre des vêtements. Il y a aussi l'opéra, comparable à ce que l'on connaît chez nous (une bande de fanatiques excités et incompréhensibles).



D'autres activités artistiques comprennent les chansons naines, plus subtiles que la plupart des humains ne peuvent le croire puisqu'elles parviennent à susciter mille et une émotions avec pour seul mot « or », et l'opéra agatéen. On peut bien entendu penser à d'autres formes d'art, même s'il apparaît que secouer des cailloux sur de la musique n'est pas une bonne idée. Les clowns et les mimes renégats constituent par contre une classe à part.

*Compétences :* Acrobaties, Jongler, Chant, Jeu D'Acteur, Musique (jouer), Sculpteur, Dessin, Peinture, Danse.

Parmi les Compétences précédentes, le personnage en possédera une au DM3, deux au DM2 et les autres au DM1.

*Avantages :* Selon l'art qu'ils exercent, les amuseurs seront plus ou moins appréciés. Généralement, l'ouverture d'esprit de ceux-ci leur confère un sens profond de la parole et du charisme.

*Désavantages :* Le métier rapporte peu et la plupart des amuseurs ne vivent de rien. Les troubadours en règle générale sont assez mal perçus.

## *Les fermiers/paysans*

Les paysans sont des ouvriers de ferme dont les plants et les animaux appartiennent à quelqu'un d'autre. Les fermiers, par contre, possèdent la plupart du temps leurs terres et le produit de leur labeur. Le Disque-Monde vit une époque féodale qui lutte entre l'ancien système et le libre-marché. Mais les paysans conservent leur droit traditionnel à la famine. Le métier de paysan propose au moins l'avantage de... heu... disposer de nombreux compagnons de travail. Les paysans du Disque ne sont cependant pas aussi mal lotis que ceux d'autres mondes. Ils disposent du droit à la parole pour faire valoir leur opinion et restent toujours un iota au-dessus de la frontière de la famine. Ils connaissent leurs droits et savent même les citer tous. Cependant, un paysan qui n'est pas occupé à une quelconque tâche agricole peut se faire sévèrement interroger par des gens à cheval.

Les fermiers, de l'autre côté, vivent de manière plutôt confortable et peuvent s'en estimer heureux. L'exploitation d'une ferme laisse généralement peu de temps à l'aventure, mais des fils et filles de fermiers peuvent très bien quitter le domaine familial pour aller visiter la grande cité (généralement Ankh-Morpork, mais tout est relatif. Il y a des gens pour qui Scrote ou Lancre sont des métropoles bruyantes). Ces gens quittent alors leur domaine dans un but précis (aller à l'école, créer leur propre business, fuir avant que le papa ne les retrouve, rendre visite à la grand-tante Fidity). Mais toute personne qui a déjà lu un roman de *fantasy*, ou qui a quitté son foyer pour l'une ou l'autre raison, saura tout le reste.

Quelques princes se font passer pour des paysans, mais on les reconnaît facilement à la façon qu'ils ont de tenir la charrue. C'est quelque chose pour lequel on est fait ou pas. On rencontre des paysans dans tout le pays, à l'intérieur des terres, où l'on peut les entendre chanter des chansons paillardes à propos des morts déplaisantes de paysans qui ont fait subitement fortune, fricotent avec des nobles ou d'autres choses qui menacent l'ordre naturel. Les paysans écoutent ces chansons avec passion et émotion ou portent des bouchons.

*Compétences :* Zoologie, Herboristerie, Contrôle Animal, Histoire (locale), Travail Du (travaux de la ferme).

*Avantages :* Les fermiers sont généralement des gens sans histoires. Les paysans peuvent

revendiquer certains avantages physiques comme une bonne endurance, une certaine rugosité. C'est ça la vie au grand air. Comme tous les gens de basse extraction, les paysans sont pleins de bon sens. Les fermiers possèdent généralement un joli pécule et une belle propriété terrienne.

*Désavantages :* Le statut social des paysans est bien évidemment bas et la plupart ne savent ni lire, ni écrire. Mais finalement, cela ne les différencie pas tellement des autres habitants du Disque. Cependant, si vous n'avez ni le statut social déplorable, ni l'analphabétisme, vous n'êtes probablement pas un paysan (plutôt l'un des ces hippies qui élèvent des chèvres).

### *Les fous/clowns*

Beaucoup d'aventuriers sont appelés fous ou clowns, mais seuls certains d'entre eux ont les qualifications requises. Avoir un jeu de scène comique fait seulement d'un quidam un amuseur. Mais les diplômés de la Guilde des Fous d'Ankh-Morpork sont éduqués dans le plus strict respect des traditions de la Folie et du Gag. En d'autres termes, ils disposent d'un immense répertoire de gestes, de répliques et d'histoires drôles plus ou moins éculés et regardent toute nouvelle blague avec horreur. Quelques-uns travaillent dans des compagnies ou des cirques. D'autres occupent leur poste traditionnel dans les cours royales, permettant au suzerain en place de se trouver extrêmement tolérant et de bon goût. Après tout, ne rit-il pas aux blagues de son fou ? C'est une manière honorable et shakespearienne pour toute personne du commun de se retrouver impliquée dans les complots de palais, bien qu'assez risquée.



*Compétences :* Acrobaties, Etiquette, Histoire (générale), Jongler, Influence, Musique (jouer), Jeu D'Acteur, Chant, Connaissance du Milieu (la guilde).

*Avantages :* Les fous bénéficient souvent d'entrées auprès des grands de ce monde, du fait de leur profession. Leur entraînement difficile en fait des gens durs pour qui le rire est une chose sérieuse.

*Désavantages :* A force d'exercer un métier ou toute erreur prête à rire, le fou peut développer certaines phobies, principalement axées sur les fleurs en boutonnière et les tartes à la crème. Certains attachent beaucoup d'importance à la loyauté envers leur suzerain.

### *Les joueurs professionnels*

Il doit certainement exister des mondes sans joueurs professionnels. Mais ne pariez pas dessus. Partout dans le multivers, l'un des moyens les plus faciles pour gagner de l'argent est bien entendu de jouer à des jeux de hasard. Et qui dit hasard dit bien entendu tricheurs. Les joueurs professionnels quittent rarement les grandes villes, mais certains suivent les caravanes ou voyagent avec les touristes dans les bateaux pourvus de salles de jeu.

*Compétences :* Escamotage(2), Influence, Mémoire, Observation.

*Avantages :* Si les joueurs professionnels n'étaient pas chanceux, ils auraient probablement choisi un autre métier. Il est à noter que partout sur le Disque, la tricherie des joueurs professionnels est élevée au rang d'art entre confrères. Mais l'usage de la magie est strictement interdit en tous cas de figure.

*Désavantages :* On se fait inmanquablement des ennemis dans ce milieu. C'est pourquoi la plupart des joueurs professionnels ne restent jamais longtemps dans la même salle de jeu. Et ne restent jamais dos à une porte ou une fenêtre.

### *Les gardes/hommes du guet*

Comme partout, il y a sur le Disque des choses qui doivent être gardées et des lois à faire respecter. Une force quasi-militaire s'en charge généralement. Les Hommes du Guet sont plus ou moins des policiers, un peu moins bien payés et présentant nettement moins bien que des gardes

de palais qui portent de beaux uniformes colorés, sont plus costauds et moins soucieux de la loi. Les marchands engagent également des gardes pour veiller sur leurs biens dans un monde où les compagnies d'assurance font seulement leur apparition.



Les gardes montés sont plus rares dans les cités, car les chevaux sont coûteux à acheter et à entretenir et ne sont que de peu d'utilité lorsque la personne que vous coursez se réfugie dans des bâtiments. Certains marchands, pour escorter leurs caravanes ou à l'occasion d'un bal masqué, ne regardent pas à la dépense.

Le Guet d'Ankh-Morpork évolue doucement vers une sorte de force policière sophistiquée, si pas excentrique. En gros, il s'occupe de préserver la paix, arrêtant les personnes qui vont là où elles ne doivent pas aller et leur courant après si elles le font vraiment, mais il mène également des enquêtes.

Il y a par contre très peu de détectives sur le Disque, sans doute parce que les intrigues deviennent assez vite trop confuses pour qu'un Sherlock Holmes en herbe n'y vienne mettre son nez. Le commandant Vimaire, du Guet, est d'ailleurs assez cynique à ce sujet, mais tout personnage qui se croit plus malin que les autres peut bien entendu tenter sa chance dans ce service.

*Compétences* : Mains Nues, Armes Blanches, Lois, Observation, Filature, Connaissance du Milieu (la rue), Connaissance du Milieu (corps de garde).

*Avantages* : Il existe une réelle fraternité entre les représentants d'un même corps de gardes. Parcourir les rues d'Ankh-Morpork la nuit aiguise par ailleurs les sens et confère aux gardes du Guet un sens poussé du danger. Que ce soit pour le prendre à revers ou leur permettre de prendre l'autre ruelle.

*Désavantages* : Les gardes ne vivent généralement pas vieux. Ils ont souvent un sens de l'honneur surdimensionné et ne vivent que pour leur devoir. Même si c'est plus rare.

### *Les mimes et les acteurs de rue renégats*

Ces occupations sont propres à Ankh-Morpork car elles résultent d'une des rares fantaisies du Seigneur Vétérim. Depuis que le Patricien a interdit les acteurs de rue et les mimes, certains pratiquants engagés, fanatiques et stupides, se sont lancés dans une sorte de croisade romantique pour préserver leur profession.

La plupart de ces personnes vivent une vie normale le jour, souvent en exerçant un autre métier, et ne se rencontrent en groupes que la nuit pour mettre au point des actions depuis longtemps prévues, souvent par mime. Aucun d'entre eux n'a encore accouché d'un véritable programme rebelle, et c'est une chance que peut donc saisir un aventurier entreprenant.

Au regard des nombreux groupuscules qui œuvrent à destituer le Patricien, le Théâtre de Rue Souterrain n'est qu'un petit mouvement sans véritable poids ni espoir, puisqu'en réalité, la loi contre laquelle il œuvre est généralement bien acceptée et même approuvée par l'ensemble de la population d'Ankh-Morpork. Même dans le cas très improbable où Vétérim était renversé, le nouveau pouvoir en place conserverait sans doute la loi en vertu de la salubrité publique. La Guérilla des Mimes fut fondue dans le même moule, à l'exception d'un goût prononcé pour le maquillage blanc.

*Compétences* : Jeu D'Acteur (2), Filature, Déplacements Silencieux, Connaissance du Milieu (mimes et acteurs renégats).

*Avantages :* La confrérie à laquelle le personnage appartient est très soudée et l'on mange généralement bien lors des soirées de mises au point des actions.

*Désavantages :* La vie d'un hors-la-loi n'est pas des plus amusantes lorsqu'il s'agit d'une loi édictée par le Patricien lui-même. Les contrevenants sont souvent enfermés en compagnie de quelques scorpions.

### *Les moines de l'histoire*

Quelque part dans les hauteurs des Monts du Bélier vit une communauté de moines dont le rôle est d'observer l'Histoire comme elle se déroule. Ils gardent jalousement de gros ouvrages dans lesquels est consignée l'Histoire du Disque – passée et future – et doivent parfois se rendre sur le terrain pour veiller à ce que celle-ci se déroule correctement. Sans intervenir, officiellement, mais en observant. Telle une mécanique quantique, l'Histoire est ainsi préservée des événements par trop aléatoires.

Un quidam ne jette pas le bon vase par terre ou un héros rate sa cible avec la mauvaise flèche et voici notre moine de l'Histoire parti pour tenter d'arranger les choses. Bien entendu, les apprentis ne se voient pas confier directement des missions d'envergure et sont généralement envoyés pour observer le bon déroulement de très petits événements historiques, de manière à leur permettre certains échecs aux résultats hilarants.

Les moines de l'Histoire ne font pas nécessairement de bons personnages car leur tâche nécessite tact et parcimonie, deux qualités généralement absentes chez les aventuriers. Bien que les moines disposent de passe-droits pour se rendre partout dans le temps et l'espace sur le Disque, il arrive qu'ils fassent appel à des personnes extérieures à l'ordre pour veiller au bon déroulement de très petits aspects de l'Histoire. Et c'est là qu'un groupe d'aventurier peut intervenir.

*Compétences :* Influence, Enseignement, Histoire (générale) (2).

*Avantages :* L'âge n'a que peu de prise sur les moines de l'Histoire. Ceux-ci se défient si souvent du temps que celui-ci a décidé de les ignorer.

*Désavantages :* La vie d'un moine de l'Histoire n'est pas des plus amusantes car finalement, rien n'y survient qui ne soit prévu. Comme tous les moines, ceux de l'Histoire vivent de manière ascétique et ne possèdent jamais rien qu'ils ne puissent transporter en voyage.

### *Les médiums*

Les médiums sont des gens qui disposent d'arrangements (plus ou moins amicaux) avec les fantômes et les esprits. Pour d'étranges raisons, dans les sociétés urbaines, la plupart d'entre eux sont des femmes, généralement d'âge moyen et de classe sociale dans la moyenne inférieure. Dans d'autres sociétés, on parle plutôt de shamanisme. Il y a relativement peu de médiums à Ankh-Morpork, où les morts mettent généralement le plus rapidement possible de la distance entre eux et leurs proches. Il y a cependant toujours un peu de place pour des spécialistes du vieux problème des fantômes.

*Compétences :* Occultisme, Sixième Sens, Connaissance de la Magie, Invocation, Marchandage, Influence, Psychologie.

*Avantages :* Il est rare que les médiums soient des jeteurs de sorts au sens propre, mais leur métier leur permet parfois de disposer de l'un ou l'autre artifice magique.

*Désavantages :* A force, le fait d'être toujours en lisière de deux mondes peut rendre les gens nerveux ou leur faire perdre le sens de la réalité. Il n'est pas rare que les médiums se fassent remarquer en société à parler tout seuls.

### *Les mercenaires/ Les soldats/ Les chasseurs de monstres*

Les affrontements de masse ne sont pas fréquents sur le Disque-Monde, mais ils se produisent parfois. Toutefois, la plupart des nations ne prennent pas la peine d'entretenir une armée, se contentant d'engager massivement ou de recruter de force lorsque le besoin s'en fait sentir. Même lorsque les cors de guerre ne retentissent pas, il y a du boulot pour quelques bonnes lames. C'est juste que les contrats doivent alors être négociés individuellement ou par petits groupes plutôt que dans le cadre d'une vente au gros.

La plupart des mercenaires finissent par se faire engager comme gardes, surtout par des dirigeants qui ne font pas confiance à leurs propres gens. D'autres sont engagés pour former de petites milices. Les derniers s'adonnent parfois au brigandage.



En gros, c'est un métier pour les personnages qui lisent trop de littérature martiale. Ça les rend heureux, que voulez-vous, de savoir que ce monde n'est finalement pas si différent des autres. Une vie de soldat est bien entendu toujours un peu ennuyeuse avec quelques moments de pure terreur, mais il y a de l'avancement. Bien sûr, ce sont des choses dont les personnages ne se réjouissent qu'après-coup, par nostalgie. Ceci sans oublier qu'il existe aussi une flotte militaire sur les mers du Disque à qui ce descriptif s'applique aussi. En ce qui concerne les chasseurs de monstres, il s'agit de petites unités spéciales ou de guerriers isolés, bien entraînés, bien armés et jouissant d'un sens profond de la tradition qui ne chassent les immenses variétés de monstres du Disque-Monde que pour les habituels demi-royaumes ou princesses à épouser.

*Compétences :* Armes Blanches(2), Armes de Jet(2), Armes de Distance(2), Boucliers, Equitation (ou Navigation), Tactique.

*Avantages :* La plupart des hommes d'armes savent se battre. Certains vivent assez vieux que pour décrocher un grade dans une faction donnée.

*Désavantages :* La plupart ne vivent pas assez vieux que pour décrocher un grade dans une faction donnée. Le comportement en société de la soldatesque se rapproche de celui appliqué avec soin sur le champ de bataille.

### *Les marchands/entrepreneurs*

Les parties les plus civilisées du Disque voient l'avènement d'une nouvelle classe moyenne : les commerçants, les négociants et les artisans. Les parties les moins civilisées du Disque ne les connaissent que plus brièvement, surtout s'ils vendent des perles, de la fourrure ou des épices.

Les entrepreneurs se différencient des marchands de la même manière qu'un étalon insoumis se distingue d'un cheval de trait. Le premier a plus d'énergie et est nettement plus dangereux, et jouit sans doute d'un meilleur potentiel de vente aussi. Mais après quelques années, les deux sont finalement assez proches l'un de l'autre. L'entrepreneur le plus célèbre du Disque est sans aucun doute Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge. La caractéristique principale de cette profession est un œil toujours à l'affût de la bonne opportunité et une certaine tendance à couper les coins.

Lorsque les marchands deviennent riches, ils engagent souvent d'autres personnes pour vendre à leur place ainsi que des mercenaires ou des gardes pour veiller sur leurs biens, ouvrir de nouvelles routes commerciales ou aller récupérer un trésor dont les gardiens ne sont jamais décrits dans le contrat.

Les rejetons de marchands offrent une excellente base aux aventuriers. Ils jouissent d'une bonne liberté de mouvement et sont encore assez éloignés de la noblesse que pour avoir des choses à espérer. Dans les villes, si l'or a son importance, le but visé par chacun se situe plutôt dans le voisinage de la renommée et du respect.

*Compétences :* Marchander(2), Histoire (locale), Estimer, Calcul, Travail Du (au choix).

*Avantages :* Les marchands sont souvent placés à la tête d'un petit capital, à la différence des entrepreneurs, qui cherchent à les imiter. La prestance et le charisme sont des atouts dans la profession.

*Désavantages* : Tout ce qui peut choquer le client est un désavantage pour les marchands ou les entrepreneurs. Par ailleurs, certains ont pris l'habitude de donner un prix à chaque chose et, pire encore, se targuent de pouvoir la vendre.

## *Les nobles*

Les nobles sont vraiment des gens très à l'aise. Même les nobles appauvris possèdent toujours assez d'argent que pour organiser de somptueux banquets ou se faire tailler un costume sur mesure par des tailleurs qui se disent pourvoyeurs de l'élite. Même les nobles dépossédés ont encore assez de ressources que pour s'offrir une soldatesque dans les baronnies aux frontières menacées.



Ceci dit, les nobles ont des problèmes. Si si. Dans un monde où le nouvel ordre commerçant, associé à une certaine idée de la bourgeoisie, se lève doucement, il y a de quoi ressentir une certaine pression. Avec les rois d'un côté et les jeteurs de sorts de l'autre, ils ont le droit de se sentir menacés. Les plus doués d'entre eux ont du mal à faire passer des réformes tandis que les moins bien lotis ont du mal à les en empêcher. Et l'ingratitude des paysans du Disque-Monde va jusqu'à préférer les nobles paresseux que les travailleurs infatigables. Il est peu surprenant de

savoir que les nobles meurent souvent au milieu des récits.

*Compétences* : Etiquette, Langue Maternelle, Usages, Connaissance du Milieu (noblesse).

*Avantages* : Les nobles ne sont généralement pas dans le besoin et disposent parfois de ressources matérielles en suffisance. De plus, ils peuvent compter sur un allié ou deux, un certain temps du moins.

*Désavantages* : Tous les nobles ont des ennemis. Pas besoin de les avoir offensés, d'ailleurs. Certains développent un sentiment de paranoïa aiguë.

## *Les prêtres/druïdes*

Les dieux du Disque-Monde dépendent de la foi qu'on a en eux. Le rôle des prêtres est de la répandre et de la nourrir, s'attaquant aux athées et se chargeant de la bureaucratie subséquente.

Très peu d'entre eux sont capables de provoquer des miracles ou d'exercer quelque pouvoir que ce soit, mais ils ont le don d'être présents là où l'attention de leur dieu se focalise. Par exemple, si le prêtre se lance dans une discussion relative à son dieu avec un athée, il est de coutume qu'un éclair de foudre frappe l'athée. Mais c'est là une intervention divine et pas précisément un pouvoir de prêtre. Les prêtres sont généralement doués pour ce que leur ordre estime nécessaire, c'est à dire la plupart du temps de la paperasserie, prêcher et se débarrasser de petits animaux enragés.

Les prêtres ne sont pas nécessairement aventureux, mais parfois, une situation précise demande une attention particulière. Cela peut être de défendre une congrégation menacée, d'investiguer un mystère qui semble d'origine religieuse ou du travail de missionnaire. Certaines régions du Disque organisent des parcours précis pour leurs prêtres, mais ce sont des régions où la foi est encore primaire et où de nombreuses religions entrent en compétition.

Les druides sont des prêtres avec un goût prononcé pour les cercles de pierre, les faucilles et le grand air.

*Compétences :* Etiquette, Histoire (générale), Premiers Soins, Psychologie, Religions(2), Connaissance du Milieu (son ordre), Influence, Musique (jeu).

*Avantages :* Les prêtres bénéficient souvent du soutien de leur congrégation dans les cas difficiles. Ils savent presque tous lire et écrire et sont la plupart du temps épargnés par les bandits. Parce qu'on ne sait jamais.

*Désavantages :* Parfois au sein de leurs propres ordres, mais le plus souvent au sein des autres, les prêtres ont des ennemis farouches. Prêcher est souvent mal perçu dans certains milieux et par certaines populations.

### *Les voleurs*



Le crime a deux visages sur le Disque-Monde. Le premier montre le business routinier des pickpockets, des monte-en-l'air, des détraqueurs et des voleurs à l'étalage. Le second, c'est celui de la Guilde des Voleurs d'Ankh-Morpork.

Les personnages voudront sans aucun doute devenir membres de la Guilde, ce qui implique un apprentissage long et ardu, des examens, de la paperasse et des règles à respecter. Ils peuvent aussi décider de travailler en tant qu'indépendants. S'ils aiment le goût du risque.

*Compétences :* Armes de Jet, Armes de Distance, Escalader, Acrobaties, Filature, Déplacements

Silencieux, Se Cacher Dans L'Ombre, Crochetage des Serrures(2), Estimer, Désamorçage des Pièges.

*Avantages :* N'importe qui ne devient pas voleur. Il faut tout de même disposer de certains prérequis, surtout si l'on est indépendant. Les autres bénéficient du soutien de la Guilde en cas de mauvais coup.

*Désavantages :* Les voleurs ne faisant pas partie de la Guilde connaissent les mêmes problèmes que tous les voleurs des grandes cités du multivers. En pire.

### *Les brutes*



Le style de vie urbain des cités comme Ankh-Morpork engendre souvent une frange de population dont le passe-temps principal est d'ennuyer les honnêtes gens. Certains le font pour l'argent, c'est vrai. Il ne faut pas leur en vouloir, ils font partie du décor. Voyous, bagarreurs... Certains parviennent à se faire embaucher comme sorteurs dans des établissements ayant pignon sur rue, contrôlant le flot d'hospitalité. C'est une occupation idéale pour un troll. Généralement, ces personnes se complaisent dans leur petit confort et n'ont pas le

cœur à l'aventure. Mais parfois, l'idée d'aller voir si l'herbe est plus verte ailleurs est tentante. Particulièrement le temps que la Guilde des Voleurs laisse tomber certaines histoires dans l'oubli. De même, chaque guilde d'Ankh-Morpork a tendance à contrôler que personne ne marche sur les plates-bandes de ses affiliés, même si leurs bénéfiques sont rares. Certains vont jusqu'à engager quelques briseurs de bras pour ce faire et vont parfois jusqu'à faire appel à la Guilde des Assassins. Mais la plupart lavent leur linge sale en famille. Cela rehausse la réputation de la guilde mais évite aussi de tenir autrui au courant d'échecs trop fréquents.

*Compétences :* Mains Nues(2), Armes Blanches, Tour de Force(2).

*Avantages :* La plupart des brutes ont un sens aigu de la camaraderie et se tiennent comme les doigts de la main. Même s'ils sont peu nombreux à savoir compter jusque cinq. Ils développent souvent un tas de sens et de compétences utiles au combat de rue. Certains acquièrent une certaine réputation auprès de la populace et se font parfois appeler monsieur.

*Désavantages :* Le métier est souvent dévalorisé et l'apparence n'est pas ce que les brutes soignent en premier. Il est rare que l'on s'en sorte physiquement indemne. Mentalement, disons qu'on ne change pas beaucoup.

### *Les touristes*

Deuxfleurs fut le premier touriste de mémoire d'homme à fouler le sol d'Ankh-Morpork. L'un des signes des changements rapides qui surviennent en cette époque est que certains commerces publient aujourd'hui des guides touristiques.

Le tourisme est encore rare, toutefois, mais il y a à la surface du Disque assez de personnes possédant un petit pécule personnel pour rendre l'idée intéressante auprès des promoteurs et des commerçants. Les touristes peuvent bien entendu avoir un travail en dehors de leur occupation du moment, mais c'en est généralement un qui leur permet de larges plages de loisir.

*Compétences :* Histoire (générale), Géographie, Connaissance du Milieu (un autre monde), Observation.

*Avantages :* Les touristes sont généralement des gens pourvus de moyens financiers appréciables. Il faut aussi une bonne dose de chance lorsque l'on souhaite partager la vie d'un groupe d'aventuriers pour le raconter plus tard à ses enfants.

*Désavantages :* Les touristes ne sont pas toujours perçus de la meilleure façon qui soit. Certains, par contre, apprécient un peu trop la largesse de leur bourse.

### *Les hommes de tribu*

Certaines régions du Disque connaissent encore une civilisation moins sophistiquée que celle des barbares, se contenant de se livrer des guerres de petite échelle, souvent avec des armes de fortune. Toutefois, l'extension du commerce a parfois mis ces tribus isolées en relation avec un niveau de civilisation où s'habiller signifie un peu plus que simplement cacher l'essentiel avec un peu de peau animale. Aujourd'hui, on peut parfaitement voir un Be-Trobi ou un habitant d'Howonda arpenter les rues d'Ankh-Morpork. Ces personnes sont bien entendu des cibles privilégiées des attitudes mercantiles locales, mais certaines développent un sentiment très strict envers Ceux-Qui-Mentent-Et-En-Veulent-Toujours-Plus qui équilibre finalement les échanges.

*Compétences :* Armes Blanches, Armes Exotiques (si besoin est), Connaissance du Milieu (sa tribu), Langue Etrangère (souvent la langue maternelle des autres), Survie.

*Avantages :* Les représentants de ces tribus sont généralement plus aptes physiquement que les civilisés de longue date, car leur vie est plus exigeante. Certains s'entendent très bien avec les animaux.

*Désavantages :* Les hommes de tribu sont généralement mal perçus, souffrant d'une certaine forme de xénophobie. Ils arrivent généralement pauvres, illettrés et en parfait décalage avec le monde prétendu civilisé.

### *Les sorcières*

Les sorcières seront décrites en détail plus tard. Il est de notoriété publique qu'elles voyagent souvent et, si elles désapprouvent l'idée, se mêlent des affaires des hommes. Leur occupation première n'est pas seulement de combattre le Mal

partout où il se présente, mais aussi d'être certaines de bien préparer la fête, de veiller à ce que tout le monde mette sa petite laine et prenne sa brosse à dent avant de partir en voyage.



Quelques sorcières se dirigent naturellement vers la profession parallèle de Bonne Fée, bonne ou mauvaise, d'ailleurs. Ce qui implique beaucoup de voyages. Les Bonnes Fées ont une baguette magique qui leur est transmise par leur prédécesseur. Qui a donné leur première baguette aux premières Bonnes Fées reste une question sans réponse.

*Compétences :* Tétologie(2), Connaissance de la Magie(2), Herboristerie(2), Psychologie, Histoire (locale), Invocation(2), Occultisme, Influence.

*Avantages :* Les sorcières ont toutes une volonté de fer et sont généralement liées les unes aux autres par les liens de la profession. Elles sont bien perçues par les populations dont elles ont la charge, même s'il y a toujours des jaloux et des méfiants.

*Désavantages :* Il est connu que les sorcières ont mauvais caractère. Elles entretiennent aussi un aspect physique repoussant, un peu comme un costume de fonction.

### *Les mages*

Cette caste aussi sera plus amplement décrite plus loin. Il est généralement admis qu'un groupe d'aventuriers n'est pas au complet tant qu'il ne

compte pas un mage dans ses rangs. Les mages partent à l'aventure en quête de pouvoir, en fuyant un rival trop puissant ou parfois tout simplement parce qu'ils en avaient envie. Il arrive aussi que l'on engage un mage comme consultant, pour une somme rondelette.



Être un mage est parfois aussi valorisant qu'être un noble. Les gens se montreront révérencieux, car ils mésestimeront la portée des pouvoirs du jeteur de sorts. A certains endroits, toutefois, les mages sont si fréquents qu'ils éprouvent les pires difficultés à réserver une table dans un restaurant.

*Compétences :* Connaissance de la Magie, Invocation, Pouvoirs Psychiques, Occultisme, Influence, Connaissance du Milieu (collège de magie).

*Avantages :* Les mages peuvent jeter des sorts avec plus ou moins de succès. Ils savent tous lire et parfois écrire et certains jouissent d'un joli pécule s'ils sont organisés.

*Désavantages :* Les mages sont souvent trop curieux. Ceux qui vivent à l'Université Invisible sont généralement gros et voyagent peu. La plupart sont drogués au tabac. Leur attitude en public est souvent méprisante.

## Les couturières/effeuilleuses



Couturière est une profession trompeuse à Ankh-Morpork ainsi que dans les principales cités du Disque-Monde. Bon nombre de jeunes filles candides sont revenues effarouchées de leur entretien d'embauche à la Guilde des Couturières, tenue par la très respectable madame Paluche. Pour être franc, disons que Couturière est la mention légale pour dame de compagnie sur le Disque-Monde. Le métier n'est d'ailleurs pas réservé aux femmes. La plupart des pratiquants de cet art consommé passe leur vie dans des salons remplis de coussins et du babillage des demoiselles, mais il y en a qui préfèrent voyager. Il est aussi possible que le métier soit devenu lassant et que des Couturières prennent la poudre d'escampette pour aller chercher fortune ailleurs. En ce qui concerne les Effeuilleuses, le contrat de travail ne prévoit aucun attouchement. En gros, les Couturières passent leur temps à être tripotées sans jamais avoir à se déshabiller, tandis que les Effeuilleuses se dévêtent en interdisant à quiconque de les toucher.

*Compétences :* Acrobaties, Etiquette, Séduction (2), Histoire (locale), Philosophie, Psychologie, Chant, Danse, Musique (jeu).

*Avantages :* Le métier permet indubitablement de voir du monde et de se faire quelques relations. De plus, on y travaille mine de rien sa culture

générale et si l'on a fait partie d'une bonne maison, on gagne sa vie.

*Désavantages :* Certaines personnes voient le métier d'un mauvais œil. Il est possible de se faire quelques ennemis aussi, surtout en ce qui concerne les crises de jalousie. Enfin, ce n'est pas toujours un métier facile.

### Faire partie d'une guilde

Sur le Disque-Monde et à Ankh-Morpork en particulier, bon nombre de gens font partie de guildes. Mais nombreux aussi sont les gens à ne pas faire partie de guildes. Au Maître de Jeu à déterminer s'il souhaite que les personnages de ses joueurs soient ou non intégrés dès leurs débuts à l'une de ces associations. Pour certains personnages, la question se pose à peine. Les voleurs seront sans doute membres de la Guilde des Voleurs, les Assassins feront partie de la Guilde des Assassins et il y a fort à parier que les joueurs professionnels fassent partie de la Guilde des Joueurs...

Il faut garder à l'esprit que faire partie d'une guilde compte des avantages (logement, instruction, paiement, couvert...) et des inconvénients (obligations, dépendance, hiérarchie, ...). Lisez attentivement le chapitre consacré aux guildes dans Ankh-Morpork pour vous faire une idée de la manière dont les choses se passent et débattrez ensuite entre joueur et Maître du Jeu pour établir la liste des choses qui influenceront le jeu du personnage.

Il ne semble pas intéressant de proposer des pré-requis pour entrer dans une guilde, car tous les membres d'une telle association ne sont pas nécessairement doués, et l'enseignement dispensé au sein de la guilde se reflète dans les compétences professionnelles du personnage.

### La monnaie de départ

Un personnage commence probablement l'aventure avec un peu d'argent sur lui. Le Maître du Jeu doit décider de ce qu'il en est. Si le personnage est un Noble, il possède bien entendu une petite fortune dont l'inventaire est à répertorier avec le MJ. Un mendiant n'aura par contre probablement pas grand chose dans les fontes. On peut considérer, exceptées les fortunes

personnelles, que chaque personnage démarre avec 1d10 piastres sur lui, sauf avis contraire. Cela ne représente guère le total des possessions du personnage, mais uniquement l'argent qu'il a en poche au moment ou démarre l'aventure.

### *Options d'historique*



Les personnages des romans de Terry Pratchett sont souvent liés à un événement précis. Rincevent a longtemps abrité un sort extrêmement puissant depuis qu'il a regardé dans l'In Octavo. Mémé Ciredutemps a des ancêtres plutôt maléfiques, Carotte Fondeurenferson est sans aucun doute le roi légitime d'Ankh-Morpork et a été élevé par des nains... Les exemples sont nombreux. Si le Maître du Jeu est d'accord, les joueurs peuvent tirer une seule fois sur la table qui va suivre, de manière à offrir à leur personnage un historique particulier, ou du moins une petite partie d'historique. Il peut s'agir de choses très positives pour le personnage, mais il peut aussi s'agir de choses négatives. Rien qui modifiera le profil chiffré du personnage, mais des éléments dont il faudra tenir compte au moment de l'interprétation. Une fois de plus, ce

n'est là qu'une règle optionnelle et on peut tout à fait l'ignorer. Même si elle prend quelques pages.

<b>D100</b>	<b>Historique</b>
01-02	Un membre de votre famille a été mangé par un loup-garou. Vous portez depuis ces créatures en horreur.
03	Un de vos parents était un mage (si vous n'êtes pas le huitième fils d'un huitième fils) ou une sorcière. Il vous a légué un objet étrange.
04-05	Vous avez une famille nombreuse à nourrir. Si vous ne vivez pas en couple, vous avez des frères et sœurs qui dépendent de vous.
06	Un jour, la Mort est venu dans le magasin que tenait un de vos proches, alors que vous étiez enfant. Vous en gardez un souvenir frémissant.
07-09	Vous êtes espéciste. Cela signifie que, selon vous, votre espèce est largement supérieure aux autres.
10-11	Il vous semble que la Guilde des Assassins a un œil sur vous depuis quelque temps.
12-13	Elevé à Ankh-Morpork, vous souffrez d'une peur panique de la campagne.
14	Vous disposez d'un document qui vous authentifie comme membre de la famille royale d'Ankh-Morpork.
15-16	L'un de vos proches a un jour rencontré un gars qui aurait vu un type qui, selon la légende, aurait croisé un homme qui aurait vu, de loin, un elfe.
17	Perdu dans les bois, vous avez un jour rencontré un Petit Dieu incarné dans une vieille racine. Vous avez promptement découpé celle-ci et vous promenez toujours avec un dieu sur vous.
18-19	Ce n'était peut-être pas votre vocation, mais vous avez été inscrit pendant une très courte période à l'Université Invisible.
20-21	Une vieille tante vous a légué une fortune estimée à mille piastres, par erreur. Elle voulait léguer le tout à son chat, mais le chat portait le même nom que vous.
22-23	Dans une brocante, vous avez réalisé l'affaire du siècle. Une authentique épée magique ! Elle n'a pas encore réalisé de miracles, mais vous croyez en

l'honnêteté du marchand.

- 24 Dans votre grenier, vous avez trouvé une vieille lampe dans laquelle, selon votre vieille mère, se trouve un génie. Vous n'avez pas encore essayé de l'invoquer, mais il paraît qu'il n'accordera plus qu'un seul souhait.
- 25-28 Vos parents avaient un haras duquel vous avez gardé un vieux canasson auquel vous êtes très attaché.
- 29 A la grande époque des images animées, vous étiez à Olive-Oued et vous avez même joué dans quelques films. De petits rôles.
- 30-31 Vous avez un jour ramassé sur le cadavre d'un agatéen une boîte à images typique de l'Aurient.
- 32 Un jour, vous avez manqué de respect à une sorcière et celle-ci vous a temporairement convaincu que vous étiez un crapaud. Depuis, lorsqu'une mouche vole trop près de vous, vous tentez de l'avalier.
- 33-34 Honte sur vous ! Votre père était mime de rue à Ankh-Morpork. Vos voisins rient de vous.
- 35-36 Un jour, dans une taverne, vous avez rencontré Cohen le Barbare et il vous a même payé un verre. C'est votre fierté.
- 37 Vous disposez d'une toute petite boîte à bonbons en poirier savant que vous tenez de votre grand-père.
- 38 L'un de vos proches vous a un jour remis une dent de troll (un très joli diamant). Il a été retrouvé écrasé dans les Ombres quelques jours plus tard. Vous avez conservé la dent.
- 39-40 Au tambour rafistolé, vous avez fini par comprendre le Bibliothécaire de l'Université Invisible. Il vous apprécie pour cela.
- 41-43 Sur un marché, vous avez acheté une carte au trésor, mais vous n'avez pas encore été vérifier où elle menait.
- 44-45 Vous avez perdu la trace de votre père et on vous a dit qu'il était devenu mendiant à Al-Khali. Depuis, vous devez de donner un petit quelque chose à tous les mendiants que vous croisez et qui vous le demandent.
- 46-47 Votre origine est vaguement liée au Jolhimôme et vous avez décidé de vous faire enterrer dans une petite pyramide,
- 48-49 Selon vous, le monde est sphérique. Vous n'en démordez pas. Quels sont ces idiots qui parlent de tortue et d'éléphants ?
- 50 Vous avez hérité d'une vieille mine dans les Monts du Bélier, mais elle n'a plus rien produit depuis des années.
- 51-53 Vous avez un but dans la vie : trouver l'âme sœur. C'est votre raison de vivre.
- 54 Dans l'atelier de vos parents, vous avez découvert un golem. Son crâne était ouvert et il n'y avait rien à l'intérieur. Il reste inerte depuis.
- 55-56 Vous avez eu la peur de votre vie un jour en passant devant la Guilde des Alchimistes à Ankh-Morpork. Celle-ci a explosé à votre passage. Vous n'avez pas été blessé, mais vous vous méfiez comme de la peste des alchimistes depuis lors.
- 57-58 Vous êtes un jour tombé de cheval et vous vous êtes juré de ne plus jamais remonter sur ces bêtes-là.
- 59-60 Vous êtes un jour tombé de bateau et vous avez manqué de vous noyer. Inutile de vous parler de gentille balade sur l'eau.
- 61 Vous êtes né dans un brigadoon, l'un de ces lieux qui changent sans cesse de place sur le Disque-Monde, comme la cité de Eë ou la Chimérie. Ce qui vous fait une belle jambe, sans plus.
- 62 Vous avez un lien familial très éloigné avec la famille Ogg, que ce soit directement ou indirectement. Rassurez-vous, vous n'êtes pas seul dans le cas.
- 63-64 Vous devez une grosse somme d'argent à un usurier d'Ankh-Morpork ou de toute autre grande ville.
- 65-66 Votre famille a été décimée par des prêtres d'Omnia, à l'époque où cette nation religieuse menait la guerre partout autour d'elle. Vous en conservez une haine profonde de tous les clergés.
- 67 A l'époque où la musique de rocs a déstabilisé la ville d'Ankh-Morpork, vous faisiez partie d'un petit groupe de taverne. Depuis, vous désespérez de retrouver votre voie musicale.
- 68-69 On ne sait trop comment, mais vous

êtes un bourreau des cœurs. Vous faites chavirer toute personne du sexe opposé au vôtre ou ayant des penchants pour votre sexe.

70 Votre frère qui était mage à l'UI a un jour été possédé par une créature de la Basse Fosse. Depuis, vous vous méfiez de toute personne dont le comportement vous semble anormal... Elle est forcément possédée !

71-73 Vous avez fait la promesse à vos proches, en quittant votre foyer, de ne revenir chez vous que riche. Vous devez tenir parole.

74 Vous êtes collectionneur. Rien de mal à cela. Si ce n'est que vous collectionnez des choses peu conventionnelles : yeux humains, dents de trolls, barbes de nains... Au choix du Maître du Jeu.

75 Quelle que soit votre race, vous avez été cuisinier dans un restaurant nain et vous avez acquis la capacité d'apprécier le rat à la sauce tomate et de digérer le pain de nain.

76-77 Vous êtes horriblement superstitieux, ce qui vous vaut de ne jamais passer sous des échelles, de fuir à la vue d'un chat noir et de passer votre temps en quête de trèfles à quatre feuilles.

78 L'une de vos ancêtres était une sorcière et elle n'est jamais revenue de son dernier Emprunt. Comme elle aimait les chats, vous êtes persuadé de la reconnaître en chacun d'eux.

79-80 Lorsque vous étiez adolescent, une fée des dents est passée par erreur prendre l'une de vos quenottes. Vous l'avez observée en plissant les yeux et en êtes tombé amoureux (pour les hommes seulement). Vous rêvez de la retrouver.

81 Votre père est l'un des innombrables prophètes de la religion omnienne depuis qu'il s'est exclamé en visitant Omnia : « Vindjeu qu'est-ce que c'est beau ». C'est votre fierté.

82-83 Votre domicile à Ankh-Morpork, si vous en avez un, bénéficie de la présence sur sa corniche d'une gargouille fort sympathique qui vous a à la bonne.

84 Vous êtes extrêmement sensible. Il y a toujours quelqu'un pour sortir son mouchoir et jouer de la trompette dans

85 La Dame vous sourit ! Vous gagnez presque toujours lorsque vous jouez pour de l'argent.

86 Vous avez cette désagréable manie d'ajouter à la fin des répliques d'autrui les détestables « poil au... ». Et ce dans les moments les moins indiqués.

87-88 Le sexe opposé vous dégoûte. Pas au point de vous en passer, bien entendu, mais au point de l'humilier dès que faire se peut.

89-90 Vous n'aimez pas les animaux et ceux-ci vous le rendent bien. Les chiens aboient à votre passage, les taureaux chargent les chats viennent se frotter à vous.

91 Vous avez toujours vécu dans le luxe, ou avez toujours rêvé de le faire. Vous supportez mal l'idée de vivre dans des conditions moindres.

92 Vous êtes un digne représentant de la tribu des Zoïdes, un peuple pacifique qui ne comprend pas même le sens du mot « mentir ». Vous devez toujours dire la vérité mais éprouvez le plus grand respect pour les menteurs.

93 Vous souffrez de kleptomanie. Dans chaque endroit que vous visitez, vous serez tenté par quelque chose.

94 Vous êtes un fanatique du jeu troll appelé aargrouha, qui se joue avec des chaussures d'obsidienne et une tête d'humain. Vous rêvez de l'implanter partout.

95 Vous êtes l'inventeur du beurre à couper le fil. Il suffit de prendre une livre de beurre bien dur et de la laisser tomber plusieurs fois sur un fil pour qu'il casse. Personne ne veut de votre invention et ça vous agace.

96 Vous êtes un expatrié. Vous vivez très loin de chez vous et vous en ressentez une profonde tristesse.

97 Quel que soit votre niveau en magie, vous disposez de ce qu'il est convenu d'appeler un Petit Talent. Vous agissez comme un miroir magique, à savoir que tous les sorts que l'on envoie sur vous, qu'ils soient bénéfiques ou maléfiques, retournent à l'envoyeur.

98 Votre famille est très répandue dans les petits métiers de la cité. Vous disposez d'un frère serveur au Tambour

Rafistolé, d'une sœur cuisinière à l'UI, d'une cousine femme de ménage à la Guilde des Assassins...

- 99 Vous êtes accro à une substance précise, que ce soit pour votre santé mentale, physique, ou pour votre plaisir personnel (style pilules de grenouilles séchées).
- 100 Votre père (ou votre mère) était un héros connu sur le Disque, tout le monde vous compare à lui (ou à elle) et cela vous agace.

### *Les personnages féminins*



La plus grande part du Disque-Monde est dominée par la tradition, et la majorité de celle-ci représente une sorte de parodie de notre monde. Des idées telles que la place de la femme dans la société y sont très répandues. Quoi qu'il en soit, les habitants du Disque-Monde des deux sexes

peuvent être déterminés et compétents. Il n'est donc pas rare de rencontrer des aventurières. On est après tout dans le siècle de la Roussette.

Les personnages féminins indépendants des Annales sont trop nombreux à énumérer. Les joueurs peuvent toutefois s'en inspirer. Bien que la plupart des sociétés du Disque n'échappent pas au sexisme, rares sont celles qui vont jusqu'à cloîtrer leurs femmes. Ainsi, une aventurière ne sera pas perçue avec horreur lorsqu'elle quittera la maison.

En fait, l'une des raisons majeures qui pousse les femmes à partir à l'aventure est le peu de débouché qui existent pour elles dans la société du Disque-Monde. Ankh-Morpork, par exemple, se comporte à leur propos comme la Londres victorienne. Les seuls boulots payés accessibles aux femmes sont servante (de la gouvernante à la nurse) ou accompagnatrice (et dérivés). D'un autre côté, dans la plus pure tradition de l'*heroic fantasy*, on trouve quantité de femmes guerrières, qui ne tolèrent aucune remarque sexiste de la part des mâles. C'est une carrière assez tentante pour la plupart des femmes. Puis, il y a bien entendu les sorcières et les femmes naines, qui peuvent difficilement être différenciées des mâles.

Dès lors, la meilleure façon de jouer un personnage féminin est de le faire simplement. Les relations sexistes peuvent être simulées dans le jeu par quelques réactions de la part de personnages masculins et un certain malus aux rapports sociaux pour ces femmes indépendantes et émancipées.

### *Transversal : races et professions*

Le Disque-Monde permet d'incarner différentes races de personnages joueurs et celles-ci peuvent épouser certaines professions. Il convient bien entendu de déterminer ces paramètres afin de bénéficier des éventuels bonus y afférant. A la limite, il est même souhaitable qu'avant toute chose, le joueur se soit forgé une opinion précise de personnage qu'il compte incarner. Cela lui permettra de ne pas revenir au processus de création par la suite parce que son personnage n'est pas assez fort pour faire un troll...

### *Les finitions*

Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles. Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur un formulaire abscons. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son "état civil". Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Éventuellement, trouvez-lui un diminutif ou un surnom usuel. Une fois le personnage baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants. Notez le résultat de vos cogitations sur une feuille de papier libre, ou au verso de votre feuille de personnage.

**La description.** Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ? Prenez un moment pour regarder comment ses Attributs interagissent. Un personnage dont le Corps est élevé n'est pas nécessairement une montagne de muscles. Ce peut être un profil de catcheur ou un marathonien aux muscles en longueur...

**Le comportement.** Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rousses ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ? Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

**L'histoire personnelle.** Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là. Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il encore ses parents ? Des frères et des sœurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

**La motivation.** Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que "accumuler de l'or et de la gloire" ou "sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou" fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre "retrouver sa sœur, enlevée par des extraterrestres il y a dix ans").

## *Équipement des personnages*

Il est toujours délicat de dépenser ses quelques pièces dans l'achat d'un équipement de base. Aussi, le Maître du Jeu devrait plutôt débattre avec le joueur de l'équipement possédé au début de l'aventure par le personnage. Le joueur doit alors argumenter ses choix. Certains semblent évidents, tels que la possession d'une arme pour un combattant, d'une chaumière pour une sorcière, etc. Certains peuvent être obtenus par le joueur s'il sait s'en défendre et si le Maître du Jeu estime que l'histoire en serait amusante (une épée de famille, un cheval, un pendentif...). Il est cependant évident que les personnages ne commenceront pas avec un barda de voyage tout préparé. Inutile donc d'espérer démarrer avec cent mètres de corde, vingt torches et des rations pour deux semaines. Les tableaux qui suivent serviront au choix des joueurs et durant la partie. Pour rappel, une piastre (p) vaut cent sous (s).



## *Les armes*

Objet	Prix
Arbalète légère	5p
Arbalète lourde	10p
Arc composite	8p
Arc court	3p
Arc long	6p
Baton	2s
Boomerang	50s
Cimeterre	10p

Claymore	15p
Coutelas ou faucille	50s
Dague	60s
Epée à deux mains	15p
Epée bâtarde	10p
Epée courte	5p
Epée large	10p
Epée longue	12p
Etoile du matin	30p
Falchion	15p
Filet (de gladiateur)	50s
Filet (de pêche)	30s
Fleuret	17p
Fléau d'armes	30p
Flèches / carreaux	20s
Fouet	75s
Fronde	5s
Gourdin	10s
Hache	5p
Hache de Bataille	15p
Hallebarde	17p
Harpon	10p
Javelot	8p
Katana	20p
Lance	9p
Lance de cavalerie	35p
Marteau de guerre	10p
Masse	5p
Nunchaku	5p
Pain de nain	30p
Pioche de guerre	9p
Rapière	17p
Sabre	10p
Sarbacane	10s
Trident ou faux	15p
Bola	1p



## Les armures

Objet	Prix
Caparaçon de cuir	50p
Caparaçon de cuir renforcé	60p
Caparaçon de métal	150p
Armure de plates	100p
Armure annelée	80p
Bouclier (petit)	5p
Bouclier (grand)	10p
Cotte de mailles	60p
Armure de cuir	8p
Armure de cuir renforcé	10p

## Les objets

Objet	Prix
Aiguille à coudre	1s
Anneau sigillaire ou sceau personnel	variable
Balance de marchand	25s
Baril, petit	30s
Bourse de ceinture	10s
Bouteille en verre (vide)	2s
Carquois (vide, 30 flèches/carreaux)	10s
Chaîne (10 mètres)	50s
Chandelle	1s
Clous (les 100)	1s
Coffre (gros)	1p
Corde de chanvre (10 mètres)	10s
Couverture	5s
Echelle (3 mètres)	1p
Encre (60000 mots)	80s
Gaine, fourreau	25s
Gourde (0,5 l)	10s
Grappin	50s
Huile (1,5 l)	1p
Instrument de musique	variable
Lanterne	80s
Loupe	35s
Miroir métallique	50s
Outils	variable
Parchemin (50 feuilles)	1p
Papier (50 feuilles)	140s
Pierre et mèche	10s
Piton	2s
Sablier	1p
Sacoche	20s
Sac	35s
Sac-à-dos	50s
Sifflet	15s
Tente (1-2 personnes)	2p
Tente (3-4 personnes)	5p

Tente (5-6 personnes)	10p
Torches (les 10)	5s
Tissu (le mètre carré, qualité moyenne)	45s
Balais	5s
Boîte à images	5p
Recharges de couleur et papier	2s
Montre à diabolotin	1p
Agenda personnel à diabolotin	5p

### *Les animaux et véhicules*



Objet	Prix
Animal domestique courant (chien, chat...)	variable
Animal domestique exotique (faucon...)	variable
Animal de trait (bœuf, canasson...)	15p
Barque	50p
Chameau	60p
Charrette	32p
Chariot couvert	50p
Cheval – moyen	75p
Cheval – bon	150p
Cheval – excellent	300p
Cheval – destrier	600p
Galion	10000p
Navire marchand	7000p
Péniche	3500p
Voilier – petit	500p
Voilier – grand	4000p
Voiture d'attelage (sans chevaux)	150p
Bétail commun (la tête)	15p
Bétail exotique (la tête)	35p

### *Les biens et services*

Objet	Prix
Banquet (par personne)	15s
Bière (le litre)	2s
Boisson classique (la chope)	2s

Dortoir (par mois) - mauvais	20s
- ordinaire	1p
- bon	5p
Ecurie et fourrage (par monture et par jour)	30s
Fromage (l'unité)	5s
Chambre (par nuit) - mauvaise	5s
- ordinaire	75s
- bonne	2p
Miel (le litre)	15s
Pain (la miche)	2s
Pain de nain (la miche)	30s
Repas (service compris) - mauvais	2s
- ordinaire	10s
- bon	30s
Soupe (le bol)	1s
Toilette (eau chaude dans les chambres)	5s
Viande (pour un repas)	2s
Vin commun (pichet)	6s
Vin rare (pichet)	variable
Fruits courants (le kilo)	5s
Fruits rares (le kilo)	variable
Rations de voyage (par semaine)	15s
Blanchisserie (par lot)	5s
Conducteur avec chariot (au kilomètre)	15s
Guérisseur (charlatan) (la visite)	50s
Guérisseur (médecin) (la visite)	70s
Guide urbain (par jour)	10s
Guide extérieur (pisteur) (par jour)	60s
Porteur (par jour)	10s
Homme d'armes (par jour) (sans primes)	75s
Mercenaire professionnel (par jour)	1p
Messager (par course)	10s
Passeur (bac ou barge) (le passage)	5s
Amuseur (par représentation)	10s
Ecrivain public (la page)	15s
Assassin (forfait pour victime ordinaire)	300p