

Le Jeu de Rôle des Annales du **DISQUE-MONDE**

Rapide, Petit & Générique (RPG)	1
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1
Le système de simulation	3
Les dés	3
Les univers du jeu de rôle	3
Le contexte	4
Note sur ce qui va suivre	5
Sur le dos de quatre éléphants...	6
Pourquoi un disque ? Pourquoi une tortue ?	6
La Grande A'Tuin	6
Géographie physique	7
La lumière du Disque-Monde	7
L'horizon inexistant	7
La cataracte	8
D'autres tortues, d'autres mondes	8
Règles et principes	8
Les champs morphiques et la génétique du Disque-Monde	9
La vie sur le Disque	11
L'Histoire telle qu'on la connaît	11
La préhistoire	11
Les civilisations humaines	12
Les nations, les royaumes et les cités-états	12
Les dernières décennies	13
A propos des langues	13
La vieille langue et le langage des Arcanes	14
Les langues non-humaines	14
Le rôle social de la magie	14
Les Birgadoons	15
Les directions, le temps et le calendrier	16
Le climat et la température	16
Le temps	17
L'année du Disque	17
Les vacances sur le Disque-Monde	18
La technologie sur le Disque	18
La médecine et la maladie	20
La monnaie du Disque	20
Les non-humains et la monnaie	21
Où aller et pourquoi rester chez soi	22
Al-Khali	22
Al-Ybi	23
Ankh (l')	23
Ankh-Morpork	23
Arc-en-bord (l')	23
Aurora Corialis	24
Autres îles (les)	24
Axlande (l')	24
Bélier (les Monts du)	24

Bhangbhangduc	24
Bès Pélargic	24
Bord Brûlant (le)	25
Bord Lointain (le)	25
Borogravie (la)	25
Brunes (les Îles)	25
Cataracte (la)	26
Chimérie (la)	26
Col-de-Cuivre	26
Continent Contrepoids (le)	26
Cori Celesti (le)	26
Dunmanifestine	26
Eë et le Grand Nef	26
Empire Agatéen (l')	26
Empires de la Jungle (les)	27
Empire Tézuma (l')	28
Ephèbe	28
Forêt de Skund (la)	29
Fjords (les)	29
Genua	29
Gorunna (la Fosse de)	30
Heliodelphilodelphioboschromenos	30
Icksicksicksicks (Quatricks)	30
Jolhimôme	30
Ker-Gselzehc	31
Krull	31
Ku (le Continent Perdu de)	31
Lancre	31
Leshp	34
Llamedos	34
Malaba	34
Mer Circulaire (autour de la)	34
Montmouton	34
Océan Déshydraté	35
Ohulan Cutash	35
Olive-Oued	35
Omnia	35
Orohaï (Péninsule d')	36
Pays du Pourtour (les)	36
Périfilet (le)	36
Plaines de Sto (es)	37
Plaines du Vortex (les)	37
Pseudopolis	37
Quirm	37
Rabotepin	38
Rebord et les Océans du Pourtour (le)	38
Régions du Sens Opposé (les)	38
Scilla (les tétons de)	38
Scrote	38
Steppes (les)	38
Sto Lat et Sto Helit	39
Trigonocéphale	39
Trou d'Ucques	39

Tsort	39	Le Seau	66
Überwald	40	Le Gritz	66
Vieux Fleuve (le)	40	La Tête de Troll	66
Wyrnberg (le)	40	L'Antre à Côte de Harga	66
Zemphis	42	Les Jardins du Curry	66
Zlobénie (la)	42	Vrille	67
Bienvenue à Ankh-Morpork, cité aux Mille Surprises	43	La pension de Madame Cake	67
L'odeur	44	Au nom de la tradition	68
L'Histoire	44	Les bases	68
Les Rois Fous	45	Les zones dangereuses	69
Le gouvernement actuel	45	Les différentes sortes de jeteurs de sorts	69
Les événements récents	46	Jouer un mage	69
La géographie	46	Les fétichistes	70
Les catastrophes : feu et eau	46	Le bâton du mage	70
Ankh-Morpork côté Moyeu	47	Les sorcières	72
Ankh-Morpork côté Bord et les Ombres	47	Jouer une sorcière	73
La Rue de la Mélassière	48	D'autres types	74
Le fleuve Ankh	48	Les démonologues	74
Le port	49	Le vaudou du Disque-Monde	74
L'Île des Dieux	49	Les mages naturalistes	74
Ankh	49	Les médiums	74
Le palais du Patricien	49	Les Sourceliers	75
La Garde du Patricien	50	La Mort et les utilisateurs de magie	75
L'Ordre et la Loi	50	La magie en action	76
Le Guet	50	Les sortilèges	76
Les Lois	52	La tétologie	76
Les cours et tribunaux	52	Exploiter les lois de la réalité du Disque	77
Les punitions majeures	53	Quand tout va mal	77
Les forces armées	53	L'Université Invisible	78
Les Guildes	53	L'Histoire	78
Les guildes commerciales ordinaires	54	Ville et robe : lieu et maintenance	79
La Guilde des Marchands	54	La Tour de l'Art	79
La Guilde des Assassins	55	L'administration	80
La Guilde des Voleurs	56	L'admission	80
Le crime désorganisé en ville	57	La promotion	81
La Guilde des Mendiants	57	Les écritures invisibles	82
La Guilde des Fous	58	Le rang d'Archichancelier	82
La Guilde des Alchimistes	58	La cour de l'Archichancelier et les lois de l'Université	82
La Guilde des Couturières	59	Organisation de l'Université	82
La Guilde des Effeuilleuses	60	Simuler les examens et l'apprentissage	84
La Guilde des Embaumeurs	60	La bibliothèque	84
La Guilde des Illusionnistes	61	Les études non-magiques à l'Université	85
La Guilde des Joueurs	61	L'In Octavo	85
La Guilde des Musiciens	62	Les duels de magie	85
La Guilde des Plombiers	62	Autres éléments notables	86
La Guilde des Archéologues	63	Les portes	86
La Guilde des Chiens	63	La Grande Salle	86
La Guilde des Combattants du Feu	63	Le Bâtiment des Hautes Energies	87
Manger, boire et dormir	64	Sort	87
Le Tambour Rafistolé	64	L'Observatoire et l'autre Observatoire	87
Les Bières	65	Les caves	88
Bars trolls et bars nains	65	La promenade des mages	88

Le Vieux Tom	88	Les humains en chiffres	123
Mortellement cynique quand il est sobre et dangereusement malsain une fois ivre	89	Les nains	124
Promeneurs assortis	89	Nains vs trolls	125
Rincevent	89	Les nains dans le jeu	125
Cohen le Barbare	90	Les nains en chiffres	126
Le Patricien	91	Les gnomes	126
Comte Giamo Casanabo	92	Les pictsies	126
Susan Sto Helit	92	Les gnomes dans le jeu	127
Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge	93	Les gnomes en chiffres	127
Le Convent de Lancre	94	Les trolls et assimilés	127
Mémé Ciredutemps	94	Les gnolls	128
Nounou Ogg	95	Les yétis	129
Gredin	95	Les gargouilles	129
Magrat Goussedail (aujourd'hui reine Magrat de Lancre)	96	Les trolls et le temps	129
Agnès « Perdita » Créttine	97	Les trolls dans le jeu	129
Le Guet d'Ankh-Morpork	97	Les trolls et l'équipement	130
Sir Samuel Vimaire, Commandant du Guet	97	Les trolls en chiffres	130
Dame Ramkin	98	Les créatures de la nuit	130
Capitaine Carotte Fondeurenfersson	99	Les vampires	130
Angua Von Überwald	100	Les vampires dans le jeu	131
D'autres membres du Guet	100	Les vampires en chiffres	132
Les autres	102	Les loups-garous et les hommes-loups	132
Bougre-de-Sagouin Jeanson	102	Les loups-garous dans le jeu	133
Albert	103	Les loups-garous en chiffres	133
Deuxfleurs	103	Les zombies	133
Le roi Vérence II (autrefois le Fou)	103	Le club du nouveau départ	134
Mustrum Ridculle	103	Les zombies dans le jeu	134
Le Doyen	104	Les zombies en chiffres	135
L'économe	105	Les Igor	135
Cogite Stibon	105	Les Igor en chiffres	136
Le bibliothécaire	106	Les momies	136
Madame Cake	107	Les personnifications anthropomorphiques	136
Léonard de Quirm	107	Les animaux savants	137
En sept jours seulement	109	Les races et les règles	138
Il y a rire et rire	109	Professions des personnages	138
La naissance d'un personnage	110	Les alchimistes	139
Que savent les personnages	110	Les auxiliaires de magie	139
Le héros adéquat	112	Les Assassins	140
Les Attributs	112	Les bandits	140
Détermination des Attributs	114	Les Ingénieurs	141
Les Valeurs Dérivées ou Dons	115	Les héros barbares	142
Les Points de Vie	115	Les mendiants	142
Le Bonus aux Dégâts	115	Les amuseurs	143
Le Bonus Défensif	116	Les fermiers / paysans	143
La Vitesse de Réaction	116	Les fous / clowns	144
Les Points de Personnalisation	117	Les joueurs professionnels	145
Les Compétences	117	Les gardes / hommes du Guet	145
L'espèce des personnages	122	Les mimes et les acteurs de rue renégats	146
Les races mortelles	122	Les moines de l'Histoire	146
Les humains	123	Les médiums	146
Les humains dans le jeu	123	Les mercenaires / les soldats / les chasseurs de monstres	147
		Les marchands / les entrepreneurs	147

Les nobles	148	Le combat de masse	179
Les prêtres / druides	149	Blessures et récupération	179
Les voleurs	149	Qui ne dit mau...	180
Les brutes	149	Chutes	180
Les touristes	150	Feux	180
Les hommes de tribu	150	Asphyxie et noyade	180
Les sorcières	151	Explosion	181
Les mages	151	Poison et maladie	181
Les couturières / effeuilleuses	152	Peaufiner le système	181
Faire partie d'une Guilde	152	L'expérience	181
La monnaie de départ	153	Une expérience profitable	182
Options d'historique	153	L'apprentissage	182
Les personnages féminins	156	La conception d'un scénario	184
Transversal : race et profession	157	Les campagnes	184
Les finitions	157	Se jouer de la réalité	185
Equipement des personnages	157	La philosophie	185
Les armes	158	Niveaux de mana et usage de la magie	186
Les armures	158	La vision octarine	186
Les objets	158	Augmentation temporaire de mana	187
Les animaux et véhicules	159	Régions de moindre mana	187
Les biens et services	159	Zones de très haute mana	188
Le système de jeu	161	Mémorisation des sorts : règle optionnelle	188
La division du temps de jeu	161	Les règles de la magie	189
Ne rien laisser au hasard	162	L'énergie	189
Quand doit-on effectuer un test ?	163	L'octefer	189
Combien de chances ?	163	L'octogène	190
A qui le tour ?	164	L'eau déshydratée	190
Les conditions du test	164	Lancer un sort	190
Le test proprement dit	165	Les échecs critiques	190
La marge de réussite	165	Les familiers	191
Les réussites et les échecs critiques	166	L'entraînement des sorcières	192
Les tests sous Attributs	167	Les sorcières vaudous	193
Une chance sur un million...	167	Les noms des sortilèges	193
Doit-on tout dire aux joueurs ?	167	L'entraînement des mages	193
Favoriser le jeu de rôle	168	Les mages et les pouvoirs psychiques	194
Le combat	168	Les petits talents	194
La déclaration des hostilités	168	Les prêtres et les druides	194
Le tour de combat	169	Les médiums	194
Attaques et parades	170	Les diseurs de bonne aventure	194
Porter un coup	170	Les shamans	195
Parade simple et parade au bouclier	170	Les hydrophobes	195
La localisation des coups	171	Les objets magiques	195
Créatures non-humaines	171	Les balais	195
Le calcul des dommages	171	Le poirier savant	196
Coups critiques	172	Le bagage agatéen	196
L'armure	176	Les baguettes magiques	197
Arsenal	177	Objets de magie courante et magie des imp	197
Réussites et échecs critiques en combat	178	Les iconographes (« boîtes à images »)	197
Assommer l'adversaire	178	Les montres	198
Désarmer l'adversaire	178	Agendas personnels	198
Recharger	178	L'enchantement dans les faits	198
Portées	178	Les vieux bâtons	199
Les frappes à distance	179	Le sort du bâton	200

Différents collèges de magie	201	L'apparence divine	231
Les sorts de création	201	Les dieux oubliés	231
Sorts animaliers	201	Les petits dieux	231
Sorts de contrôle corporel	201	Les panthéons	232
Sorts de communication et d'empathie	201	Quelques dieux populaires	232
Sorts élémentaires	201	Les dieux uniques	234
Sorts des esprits élémentaires	201	Les dieux de la nature	234
Sorts d'enchantement	201	Le druidisme	235
Sorts de golem	202	Les cas énigmatiques : le Destin et la Dame	236
Les maléfices	202	Les démons comme les dieux	236
Les parchemins	202	Les prêtres et la prêtrise	237
Les talismans	202	Les relations œcuméniques	237
Les bâtons	202	Jouer un prêtre	237
Les pierres de pouvoir	202	Les éclairs de foudre	238
Sorts alimentaires	202	Cori Celesti	238
Sorts de portail	203	Dunmanifestine	238
Sorts de guérison	203	Les démons du disque	239
Sorts d'illusion et de création	203	Astfgl et Vassenego	239
Sorts de connaissance	203	L'Enfer	240
Sorts de destruction matérielle	203	Prenez garde au puzuma ambigu	241
Les méta-sortilèges	203	Les dragons	241
Sorts de contrôle spirituel	204	Les dragons des marais	241
Sorts de mouvements	204	Les dragons nobles	242
Sorts nécromanciens	204	Le reste de la faune	243
Sorts végétaux	204	L'aiguillette	243
Sorts de protection et d'alarme	204	Le basilic	243
Sorts technologiques	204	Le bordin pêcheur	243
Quelques sortilèges	204	La chimère	243
Créer ses propres sorts	220	Le coucou constructeur de pendules	244
Combien de sorts ?	220	Les grives suicidaires de Lancre	244
Grandes questions, petits dieux	221	Le lemme flocheur	244
Les fondations de la réalité	221	La mangouste gonflable	244
La création de l'univers	221	Le yok	244
Les vénérables anciens	221	Le mouton du Bélier	244
Azraël	221	Le pogueux	244
Les Contrôleurs de la Réalité	221	Le soucieux à fanons	244
Les manifestations des puissances majeures	222	Le ver .303 ou anobion	244
La Mort	222	Le puzuma ambigu	244
La Mort et l'au-delà	223	Les chameaux	244
Les motivations de la Mort	224	Les éléphants	245
La Mort et les dieux	224	L'albatros vagabond ou futile	245
Sabliers et autobiographies	225	Le papillon du temps quantique	246
Jouer la Mort	226	Les salamandres	246
La Mort-aux-Rats	226	Les animaux trolls	246
Bigadin, le destrier de la Mort	227	Les tortues	246
Le Père Porcher	227	La vhermine	246
Le commerce de la Fée des Dents	228	Les elfes	247
Les Dimensions de la Basse Fosse	228	La nature des elfes	248
Les Choses	229	La royauté elfique	248
Les Choses dans la place	229	Les animaux des elfes	249
Combattre les invasions	229	Êtres surnaturels	249
Le Nécrotélécomnicon	230	Dryades	249
Les dieux	230	Les génies	249

Les fantômes et les esprits	249
Monsieur Ixolite le Banshee	250
Les golems	250
Les golems dans le jeu	251
La psychologie alternative des golems	251
Dorfl	251
Les gobelins	252
La flore du Disque	252
L'aventure sur le Disque	254
Devenir un aventurier sur le Disque-Monde	254
C'est pour rire	254
La Mort et les taxes	255
Le Picaresque	255
La quête confuse	255
Comédie sociale	256
Les sitcoms	256
Idées de campagnes « sitcom »	256
La parodie	257
La satire	257
A garder à l'esprit	258
Feuille de personnage	259