

Le Jeu de Rôle des Annales du
DISQUE-MONDE
Sommaire



Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	1
Nouvelle édition	2
Les grands principes de FLAGS	2
Dura Lex... Mais on s'en fout !	3
Le contexte	3
Note sur ce qui va suivre	4
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	8
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	12
Les civilisations humaines	12
Les nations, les royaumes et les cités-états	13
Les dernières décennies	13
A propos des langues	14
La Vieille Langue et le langage des Arcanes	14
Les langues non-humaines	15
Le rôle social de la magie	15
Les Brigadoons	16
Les directions, le temps et le calendrier	16
Le climat et la température	17
Le temps	18
L'année du Disque	18
Les vacances sur le Disque-Monde	19
La technologie sur le Disque	20
Les tours clic-clac	21
Et la poste, alors ?	22
La médecine et la maladie	22

La monnaie du Disque	23
Les non-humains et la monnaie	24
Où aller et pourquoi rester chez soi ?	25
Al-Khali	25
Al-Ybi	26
Ankh (L')	26
Ankh-Morpork	26
Arc-En-Bord	26
Aurora Corialis	27
Autres Îles (Les)	27
Axlande (L')	27
Bélier (Les Monts du)	27
Bahngbhangduc	27
Bès Pélargic	27
Bord Brûlant (Le)	28
Bord Lointain (Le)	28
Borogravie (La)	28
Brunes (Îles)	29
Cataracte (La)	29
Causse (Le)	29
Chimérie (La)	29
Col-De-Cuivre	29
Continent Contrepoids (Le)	29
Cori Celesti (Le)	30
Dunmanifestine	30
Eè et le Grand Nef	30
Empire Agatéen (L')	30
Empires de la Jungle (Les)	31
Empire Tézuma (L')	31
Ephèbe	32
Forêt de Skund (La)	32
Fjords (Les)	33
Genua	33
Gorunna (La Fosse De)	34
Heliodelipphilodelphiboschromenos	34
Icksicksicksicks (Quatricks)	34
Jolhimôme	34
Ker-Gselzehc	35
Krull	35
Ku (Le continent perdu de)	36
Lancre	36
Leshp	38
Llamedos	38
Malaba	39
Mer Circulaire (Autour de la)	39
Montmouton	39
Océan Déshydraté	39
Ohulan Cutash	39
Olive-Oued	39
Omnia	40
Orohäi (Péninsule d')	41
Pays du Pourtour (Les)	41
Périfilet (Le)	41
Plaines de Sto (Les)	42
Plaines du Vortex (Les)	42
Pseudopolis	42
Quirm	42
Rabotepin	43
Rebord et les Océans du Pourtour (Le)	43
Régions du Sens Opposé (Les)	43
Scilla (Les Têtons de)	43
Scrote	43
Steppes (Les)	44
Sto Lat et Sto Helit	44
Trigonocéphale (Mont)	44
Trou d'Ucques	44
Tsort	45
Überwald	45
Vieux Fleuve (Le)	46
Wyrnberg	46
Zemphis	47
Zlobénie (La)	47
Bienvenue à Ankh-Morpork, cité aux Mille Surprises	48

L'odeur	48
L'Histoire	49
Les Rois Fous	50
Le Gouvernement actuel	50
Les événements récents	50
La géographie	51
Les catastrophes : feu et eau	51
Ankh-Morpork côté Moyeu	52
Ankh-Morpork côté Bord et les Ombres	52
La Rue de la Mélassière	53
Le fleuve Ankh	53
Le Port	54
L'Île des Dieux	54
Ankh	54
Le Palais du Patricien	54
La Garde du Patricien	55
L'Ordre et la Loi : le Guet	55
L'équipement du Guet	57
Les Lois	57
Les Cours et Tribunaux	57
Les Punitons Majeures	58
Les Forces Armées	58
Les Guildes	59
Les guildes commerciales ordinaires	59
La Guilde des Marchands	60
La Guilde des Assassins	60
La Guilde des Voleurs	62
Le crime désorganisé en ville	63
La Guilde des Mendiants	63
La Guilde des Fous	64
La Guilde des Alchimistes	64
La Guilde des Couturières	65
La Guilde des Effeulleuses	65
La Guilde des Embaumeurs	66
La Guilde des Illusionnistes	66
La Guilde des Joueurs	67
La Guilde des Musiciens	67
La Guilde des Plombiers	68
La Guilde des Archéologues	69
La Guilde des Chiens	69
La Guilde des Combattants du Feu	69
Manger, boire et dormir	69
Le Tambour Rafistolé	70
Les Bières	70
Bars trolls et bars nains	71
Le Seau	71
Le Gritz	72
Le Caf'Sconce	72
La Tête de Troll	72
L'Antre à Côte de Harga	72
Les Jardins du Curry	73
Vrille	73
La Pension de Madame Cake	73
L'Université de l'Invisible	74
L'Histoire	74
Ville et robe : lieu et maintenance	75
La tour de l'Art	75
L'Administration	76
Le rang d'Archichancelier	76
La cour de l'Archichancelier et les lois de l'Université	77
Les Treize	77
Organisation de l'Université	78
Les trimestres	79
Folklore universitaire	79
La Bibliothèque	82
L'espace-B	83
Les écritures invisibles	83
Les études non-magiques à l'Université	83
L'In Octavo	84
Les duels de magie	84
Autres éléments notables	84
Les portes	85
La Grande Salle	85

Le bâtiment des Hautes Energies	86
Sort	86
L'observatoire et l'Autre Observatoire	86
Les caves	87
La Promenade des Mages	87
Le Vieux Tom	87
Galerie de portraits	88
Rincevent	88
Cohen le Barbare	89
Le Patricien	90
Comte Giamo Casanabo	91
Susan Sto Helot	91
Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge	92
Le Convent de Lancre	93
Mémé Ciredutemps	93
Nounou Ogg	94
Gredin	95
Magrat Goussedail (aujourd'hui reine Magrat de Lancre)	95
Agnès « Perdita » Crettine	96
Le Guet d'Ankh-Morpork	97
Sir Samuel Vimaire, Commandant du Guet	97
Dame Ramkin	98
Cpt. Carotte Fondeurenferson	99
Angua Von Überwald	100
D'autres membres du guet	100
Les Autres	101
Bougre-De-Sagouin Jeanson	101
Albert	102
Deuxfleurs	103
Le Roi Vérence II (autrefois le Fou)	103
La faculté de l'Invisible	104
Mustrum Ridculle	104
Le Doyen	105
L'Econome	106
Cogite Stibon	106
Le Bibliothécaire	107
Madame Cake	107
Léonard de Quirm	108
Entrée des artistes	110
Il y a rire et rire	110
La naissance d'un personnage	111
Que savent les personnages ?	111
Le héros adéquat	113
Le choix de l'espèce	113
Les humains	114
Taille et poids	115
Profil chiffré	115
Avantage	115
Désavantage	115
Les nains	115
Nains versus trolls	116
L'autorité du Petit Roi	118
La vallée de Koom	118
L'importance de l'écrit	118
Les nains dans le jeu	119
Taille et poids	119
Profil chiffré	119
Avantage	119
Désavantage	119
Les gnomes	119
Les gnomes dans le jeu	121
Taille et poids	121
Profil chiffré	121
Avantage	121
Désavantage	121
Les trolls et assimilés	121
Les trolls et le temps	123
Les trolls dans le jeu	123
Taille et poids	124
Profil chiffré	124
Avantage	124
Désavantage	124
Les gobelins	124

Les gobelins dans le jeu	125
Taille et poids	126
Profil chiffré	126
Avantage	126
Désavantage	126
Les vampires	126
Les vampires dans le jeu	127
Taille et poids	128
Profil chiffré	128
Avantage	128
Désavantage	128
Les loups garous et les hommes-loups	128
Les loups garous dans le jeu	129
Taille et poids	129
Profil chiffré	129
Avantage	130
Désavantage	130
Les zombies	130
Le club du nouveau départ	131
Les zombies dans le jeu	131
Taille et poids	131
Profil chiffré	131
Avantage	132
Désavantage	132
Les Igor	132
Taille et poids	133
Profil chiffré	133
Avantage	133
Désavantage	133
D'autres espèces	133
Les momies	133
Les personnifications anthropomorphiques	134
Les animaux savants	134
Les attributs principaux	135
Les attributs secondaires	136
La Vitalité (VIT)	136
L'Initiative (INI)	137
Le Narrativium (NAR)	137
La Mana (MAN)	137
La vocation du personnage	137
Les amuseurs	138
L'artiste	138
Le clown	138
La couturière / l'effeuilleuse	139
Les combattants	140
L'agent du Guet	140
Le garde privé	140
Le héros barbare	141
Le mercenaire	141
Le soldat	142
Les occultistes	142
Le druide	142
Le mage	142
Les moines de l'Histoire	143
Les sorcières	143
Les petits indépendants	144
L'artisan	144
Le boutiquier	145
Le marchand ambulant	145
Les roubards	145
L'Assassin	145
Le bandit de grand chemin	146
Le voleur assermenté	146
Le voleur indépendant	147
Les savants	147
L'alchimiste	147
L'explorateur	148
Le journaliste	148
Le philosophe	148
Le prêtre	149
Les compétences	149
Les compétences générales	150
Les compétences académiques	150
Les compétences magiques	151

La description des compétences	151
Qualités et défauts	156
Les qualités	156
Les défauts	156
Définition des qualités et défauts	156
Qualités et défauts contradictoires	160
Options d'historique	160
L'équipement du personnage	163
Les armes	163
Les armures	163
Les objets utiles	164
Les animaux et véhicules	164
Les biens et services	164
Passé, présent, futur	165
Passé	165
Présent	165
Futur	165
Les dernières touches	166
Les règles du jeu	167
La division du temps de jeu	167
Qu'est-ce qu'un test ?	167
Choix de l'attribut et de la compétence	168
Le test proprement dit	169
Résultats spéciaux	169
Succès et échecs automatiques	170
Succès et échecs critiques	170
Actions de longue durée	170
Actions opposées et degré de réussite	171
J'essaie encore	171
Faire 10	172
Points de Narrativium	172
Gagner des points de Narrativium	172
Dépenser des points de Narrativium	172
Une chance sur un million	173
Les règles de combat	173
La situation initiale et la déclaration des intentions	174
L'initiative	174
Le jet d'attaque	174
Les dégâts	176
La localisation des coups	177
Armes et armures	177
D'autres façons de se faire mal	178
Les chutes	178
Les feux	178
L'asphyxie	178
La noyade	178
Les poisons et les maladies	179
L'alcool et l'ivresse	179
La faim et la soif	181
Le froid et la chaleur	181
Le froid et la chaleur pour les trolls	181
Les soins	182
Les compétences médicales	182
La récupération naturelle	182
Les autres formes de soins	183
L'évolution des personnages	183
L'expérience	183
L'apprentissage	184
Les points de Narrativium	184
La magie du Disque-Monde	185
Les zones dangereuses	186
888	187
Les lois de la conservation	187
L'octarine	187
L'octefer	188
L'octogène	188
L'eau déshydratée	188
Le poirier savant	188
Objets démoniaques	189
L'iconographe	190
Les montres à diabolin	190
Les agendas personnels	190
Les balais	191
Les baguettes magiques	192

Les talismans	192
Les familiers	192
Se jouer de la réalité	193
Exploiter les lois de la réalité	193
Quand tout va mal...	193
Différents occultistes	194
Les mages	194
Devenir un mage	196
La promotion	197
Créer un mage	198
Le bourdon du mage	198
Les vieux bâtons	199
Les sorcières	200
L'écolage d'une sorcière	201
Les archétypes de sorcières	202
La méchante sorcière	202
La vieille dame	202
L'enseignante	202
La mystique	203
La bonne vivante	203
L'agricole	203
La citadine	204
La journée typique d'une sorcière... typique	204
Les pouvoirs des sorcières	205
Les degrés de vue	205
La tétologie	206
L'emprunt	207
Le vol en balai	208
La magie des fourbis	208
Les sortilèges des sorcières	210
Les druides	210
La technologie siliceuse	211
Les moines de l'Histoire	212
La philosophie temporelle	212
Le déplacement temporel	213
D'autres occultistes	214
Les démonologues	214
Les mages naturalistes	214
Les Bonnes Fées	214
Les médiums	215
Les shamans	215
Les hydrophobes	215
Les Sourceliers	216
Le vaudou du Disque-Monde	216
Les diseurs de bonne aventure	217
Les sortilèges	217
La règle du huit	218
Prolonger un sort	219
Résister à un sort	219
Les points de Mana	219
Récupérer de la Mana	220
Les grimoires	220
Les noms des sortilèges	221
Apprendre des sortilèges	221
Créer un nouveau sortilège	222
Différents collèges de magie	222
Les sorts de création	223
Sorts animaliers	223
Sorts de contrôle corporel	223
Sorts de communication et d'empathie	223
Sorts élémentaires	223
Sorts des esprits élémentaires	223
Sorts d'enchantement	224
Sorts de golems	224
Les maléfices	224
Sorts alimentaires	224
Sorts de portail	224
Sorts de guérison	225
Sorts d'illusion et de création	225
Sorts de connaissance	225
Sorts de destruction matérielle	225
Les méta-sortilèges	225
Sorts de contrôle spirituel	225
Sorts de mouvement	226

Sorts nécromantiques	226
Sorts végétaux	226
Sorts de protection et d'alarme	226
Sorts technologiques	226
Quelques sortilèges	226
L'Améliorateur d'Englebert	226
Armure Sans Faille de Strachan	227
Le Blocage Magique d'Izigo	227
Boule de Cristal de Tuck	228
La Boule de Feu	228
Bouquet Surprise d'Eringyas	228
Carnaval Réussi de Bugsby	228
Concentrateur Magnifique de Fresnel	228
Corde Sans Fin de Bugsby	229
Coup Reporté d'Izigo	229
Course Folle d'Elmander	230
Désillusion Morale de Hardi	230
Dissipation Magique de Herpès	230
Divination	230
Echange Géographique de Ludlum	232
Élévateur Sans Effort de Gindle	233
Fendoir Mental d'Ernest	233
Force de Barbare de Tanneran	234
Gravitation Personnelle d'Atav	234
Grossisseur Absolu d'Emock	234
Hibernation de Masse de Pond	234
Invisibilité Imparfaite de Fifelon	235
Invocation de Diablotin de Rem	235
Invocation d'un Dragon Noble	235
L'irrésistible Rire de Tasha	236
Lampe de Poche de Fistule	236
Mains Brûlantes de Sounce	236
Manipulation Causale de Mémé Taloche	237
Mémorisation Imparable de Rary	237
Nuage Odorant d'Albéric	237
Octogramme Parfait d'Imlardo	238
L'Or Ephémère de Natscha	238
Perturbation Causale de Wadis	239
Point d'Attraction de Quondum	239
Réorganisateur Sismique de Herpetty	239
Résonateur Morphique de Stacklady	240
Respirateur Artificiel de Spolt	241
Retour Mystique de Bouambo	241
Le Rite d'AshKente	241
Surprise Incendiaire de Sautefosse	242
Suspension Temporelle de Daïkini	242
Ténèbres Absolues de Guilibert	243
Tour Mineur de Libelly	243
Grandes questions, petits dieux	244
Les fondations de la réalité	244
La création de l'univers	244
Les Vénérables Anciens	244
Azraël	244
Les Contrôleurs de la Réalité	244
Les manifestations des puissances majeures	245
La Mort	245
La Mort et l'au-delà	246
Les motivations de La Mort	247
La Mort et les dieux	247
Sabliers et autobiographies	248
Jouer La Mort	249
La Mort-aux-Rats	250
Bigadin, le destrier de la Mort	250
Le Père Porcher	251
Le commerce de la Fée des Dents	251
Les Dimensions de la Basse-Fosse	252
Les Choses	252
Les Choses dans la place	253
Combattre les invasions	253
Le Nécrotélécomnicon	253
Les dieux	253
L'apparence divine	254
Les dieux oubliés	254
Les petits dieux	255

Les panthéons	255
Quelques dieux populaires	256
Les dieux uniques	257
Les dieux de la nature	258
Les cas énigmatiques : le Destin et la Dame	258
Les démons comme les dieux	259
Les prêtres et la prêtrise	259
Les relations œcuméniques	260
Jouer un prêtre	260
Les éclairs du foudre	261
Cori Celesti	261
Dunmanifestine	261
Les démons du Disque	262
Astfagl et Vassenego	262
L'Enfer	263
Prenez garde au puzuma ambigu	264
L'aiguillette	264
L'albatros vagabond ou futile	264
Animaux trolls	264
Le banshee	265
Le basilic	265
Le bordin pêcheur	265
Les chameaux	266
Les chiens du Disque-Monde	266
Législation en matière canine	267
La chimère	267
Le coucou constructeur de pendules	267
Les dragons	267
Les dragons des marais	267
Les dragons nobles	269
Dryades	270
Les éléphants	271
Les elfes	271
La nature des elfes	272
La royauté elfique	273
Les animaux des elfes	273
Les fantômes et les esprits	273
Les génies	274
Les golems	274
Les golems dans le jeu	275
La psychologie alternative des golems	275
Dorfl	175
Les grives suicidaires de Lancre	276
Le lemme flocheur	276
La mangouste gonflable	276
Le mouton du Bélier	276
Le papillon du temps quantique	276
Le pougneux	276
Le puzuma ambigu	276
Le rucheur	276
Les salamandres	277
Le soucieux à fanons	277
Les tortues	277
Le ver .303 ou anobion	278
La vhermine	278
Le vurm	278
Le yok	278
La Flore du Disque	278
L'aventure sur le Disque	280
Devenir un aventurier sur le Disque-Monde	280
C'est pour rire	281
La Mort et les taxes	281
Le Picaresque	281
La quête confuse	282
Comédie sociale	282
Les sitcoms	282
Idées de campagnes « sitcom »	283
La parodie	283
La satire	284
A garder à l'esprit	284
Quelques scénarios	285
Feuille de personnage	xxx

