

Prenez garde au puzuma

Ambigu



Ce chapitre traitera des animaux et des autres créatures du Disque qui ne peuvent pas servir de personnages aux joueurs. Notez bien que la plus grande part de la faune (et de la flore) du Disque-Monde est similaire à la nôtre. C'est avant tout un décor familier et trop de bizarrerie tue la familiarité. Toutefois, la puissance du champ magique réserve parfois quelques surprises. Lorsque cela est nécessaire, un profil de la créature fait suite à sa description, permettant au maître du jeu d'incorporer facilement l'animal à sa campagne. Ces données chiffrées ne découlent pas du même processus de création que les personnages et il ne faut donc pas tenter de les recalculer. Il existe également autant de différences entre deux animaux d'une même espèce qu'entre deux êtres humains et ces valeurs ne sont donc qu'indicatives. Le maître du jeu est habilité à les modifier si nécessaire. Les créatures possèdent moins de valeurs chiffrées que les personnages. Il s'agit donc de versions simplifiées, allant droit à l'essentiel.

- **Attributs** : reprend les huit attributs classiques.
- **Initiative** : indique la vitesse de réaction de la créature.

- **Attaque** : représente la valeur offensive de la créature dans son mode d'attaque le plus fréquent. S'ajoute au jet d'attaque.
- **Défense** : indique la facilité qu'a la créature à éviter les coups. S'ajoute au jet de défense.
- **Dégâts** : indique la base de dégât qu'il faudra ajouter au Dé de Dégât de l'attaque.
- **Armure** : indique la valeur de l'armure pour la créature.
- **Vitalité** : le total des points de Vitalité de la créature.
- **Compétences** : liste des compétences utiles, sauf compétences de combat.
- **Spécial** : reprend tous les autres éléments qui peuvent se révéler utiles.

L'aiguillette

Anguille urticante des profondeurs, capturée uniquement pour sa vessie et pour sa rate qui contiennent un poison mortel mais succulent.

L'albatros vagabond ou futile

Les albatros du Disque-Monde sont comparables à leurs semblables partout dans le multivers : de très gros oiseaux marins (d'une envergure atteignant parfois trois mètres) capables de voler sur de très longues distances. L'espèce la plus connue sur le Disque se trouve être l'albatros vagabond, ainsi nommé car il n'a jamais été vu au sol. On suppose donc qu'il ne se pose jamais. Pourtant certains spécimens ont été domestiqués dans le cadre de la transmission du courrier. Ils constituent d'ailleurs l'un des rares liens avec l'Empire Agatéen. Le secret est par ailleurs bien gardé. Les Agatéens ne trouvent aucune raison d'échanger des messages avec les pays de la Mer Circulaire et les gens tels que le Patricien savent que de tels messages sont toujours porteurs de mauvaises nouvelles.

Animaux trolls

La vie siliceuse sur le Disque ne se limite pas aux trolls humanoïdes, même si les autres espèces sont plutôt rares. Il existe des chiens trolls, une sorte de gros cheval troll et même des canards trolls (qui coulent facilement). Tous sont confinés dans les régions montagneuses.

Pour créer un animal troll, il suffit d'adapter le profil d'un animal normal en ajoutant 3 à sa FO et en doublant ses points de Vitalité. On considère aussi, même s'il ne s'agit que d'animaux, que ceux-ci sont plus bêtes que la moyenne de leur espèce de chair.

Le Banshee



Une créature doit être vue d'un regard neuf depuis le roman "Timbré", des Annales. Il s'agit du banshee. Terry Pratchett le décrit comme un humanoïde ailé, apparenté aux vampires mais d'une branche de la famille plus primitive. Le banshee est plutôt mince et élancé, comme la plupart des créatures volantes (1m70 de moyenne pour 45 kilogs), dispose de mâchoires puissantes et de dents coupantes, de mains griffues et puissantes, capables d'ouvrir une cage thoracique en deux d'un coup bien senti et de deux ailes membraneuses de cuir noir. Les muscles qui

activent ces ailes sont particulièrement puissants.

Les banshee vivent en temps normal loin de la civilisation, dans des jungles moites et profondes, ce qui n'est pas plus mal, mais certains se sont socialisés, notamment en Uberwald mais aussi, plus récemment, à Ankh-Morpork. Leur physique repoussant et leur goût prononcé pour les plaisirs de la chair humaine en font toutefois des personnages peu fréquentables. Monsieur Graille, l'exemple de banshee du roman, est un assassin redouté qui met en pratique les techniques de chasse instinctives et ancestrales de la jungle dont il est sorti dans son métier. Meurtrier serait sans doute plus juste, puisqu'il ne travaille pas pour la Guilde des Assassins.

Pour une raison semble-t-il naturelle, les banshee crient toujours avant de frapper. Et afin de pouvoir pousser leur cri puissant, ils doivent fermer les yeux. Ce court répit peut être mis à profit par la pauvre victime pour porter un coup à ce redoutable adversaire ou pour prendre la fuite. Contrairement à la légende populaire, le cri du banshee ne tue pas ni ne paralyse sa victime. Par contre, il peut glacer les sangs si on sait vraiment à quoi on a affaire.

Banshee

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+2	+2	+2	+3	+1	0	+2	+2
Initiative : +2							
Attaque : +6							
Défense : +3 (au sol), +6 (en vol)							
Dégâts : 2 (griffes et dents)							
Armure : 1							
Vitalité : 17							
Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.							
Spécial : les banshee peuvent voler.							

Le basilic

Animal légendaire dont on prétend que le regard peut changer qui le croise en pierre. On ne sait pas très bien à quoi ressemble le basilic, s'il est plutôt de la famille des reptiles ou des lézards, s'il a quatre pattes ou onze.

Le bordin pêcheur

Petit oiseau à la huppe bleu et vert, chatoyant comme une pierre précieuse. Il vit sur le Bord et se nourrit de poissons crus qui basculent dans le vide à proximité de son perchoir.

Les chameaux

Les chameaux du Disque-Monde ressemblent beaucoup à ceux que l'on connaît sur notre monde du point de vue du comportement (sûrement) et de l'odeur (effectivement). Ils sont domestiqués et peuvent transporter jusqu'à six fois leur poids en biens divers avec leur grâce si particulière. Leur capacité de chargement les rend plus utiles que leur pointe de vitesse. Leur démarche semble être un délicat compromis entre la chute et l'avancée, ce qui rend leur démarrage un peu lent, sauf si une urgence les persuade d'accélérer la cadence. En combat, ils se servent d'une ruade ou d'une morsure.

S'ils viennent de manger quelque chose qui contient des pépins, ils peuvent en cracher un à douze mètres (ils adorent assommer des oiseaux en vol).

Ce dont jamais personne ne semble s'être rendu compte, c'est que les chameaux sont des êtres intelligents, peut-être même les plus intelligents du Disque. Ils possèdent tous un don prononcé pour les mathématiques. Leur attaque par crachat n'est pas instinctive, mais le fruit du calcul d'une trajectoire idéale tenant compte de la force du vent et du mouvement de la cible. Ils passent leur temps à ruminer des théorèmes et des formules mathématiques. Ils n'en montrent évidemment rien, car ils ont une bonne idée de ce que les hommes feraient d'eux s'ils l'apprenaient. Ils trouvent leur vie de contemplation dans les étables et les déserts assez satisfaisante et ne se soucient guère des coups de baguette des bergers. Ils aiment à s'affubler de noms humains comme « *sale bête* » ou « *putain de merde* ». Si les personnages voyageant avec un chameau sont confrontés à un véritable problème mathématique, d'étranges indices peuvent survenir de nulle part.

Chameau

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+2	+4	-1	+1	+3	-2	0	0
Initiative : +1							
Attaque : +2							
Défense : 0							
Dégâts : 1 (ruade, morsure)							
Armure : 1							
Vitalité : 22							
Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.							

Les chiens du Disque-Monde



Plusieurs races de chiens cohabitent à la surface du Disque. Parmi celles-ci, le lipwigzien fait figure de bête féroce. Il s'agit d'un molosse originaire de Lipwig, un gros village en Überwald. Pour préserver le caractère pur de la race, les éleveurs locaux n'exportent que des mâles, les femelles restant au pays. Les lipwigziens peuvent arracher une jambe d'une simple morsure et sont à peu près l'équivalent en plus musclé du rottweiler terrestre. Certains spécimens peuvent rivaliser de bestialité avec les lycanthropes. S'offrir un lipwigzien est un luxe que peuvent se permettre les riches propriétaires, les marchands fortunés ou les grandes guildes. Les lâcher dans le jardin est souvent plus sûr que poster des gardes corruptibles par définition. La dépense ne s'arrête cependant pas au prix d'achat, car la quantité de viande engloutie par un tel chenil est assez conséquente, et les lipwigziens ne mangent que de la viande de qualité, ou encore vivante. A tel point que les heureux possesseurs de ces molosses sont heureux de recevoir la visite de voleurs. Ils n'ont ainsi plus à nourrir les chiens.

Physiquement, les lipwigziens sont gros, tout en muscles, ont le poil ras de couleur variée,

ont une mâchoire à faire pâlir d'envie les grands fauves du sud et de petits yeux invariablement injectés de sang. Ils sont généralement entraînés à répondre à certaines injonctions en langue d'Überwald. "Schlat !" signifie "Calme" ou "Assis". A moins que l'ordre d'attaque ait été formel, cela suffit souvent à calmer les bêtes.

Il existe d'autres races féroces ou destinées à un usage spécifique, comme la chasse, le flair ou le gardiennage de troupeaux. Mais une autre espèce - qui n'en est une que par exception - est celle des bâtards d'Ankh-Morpork. Certains spécimens sont croisés avec d'autres animaux. Certaines légendes parlent des chiens-crocodiles qui séviraient, livrés à eux-mêmes, dans les Ombres...

Chien (lipwigzien)

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+3	+3	0	+2	-2	-2	+2	+3
Initiative : +2							
Attaque : +6							
Défense : +3							
Dégâts : 3 (morsure)							
Armure : 1							
Vitalité : 20							
Compétences : Athlétisme, Fouille, Furtivité, Vigilance.							

Législation en matière canine

Les chiens féroces ne sont pas interdits à Ankh-Morpork, mais des lois très strictes entourent leur commerce, notamment celle qui garantit l'origine et la pureté de race du chien. Par contre, les meilleurs chiens sont plus chers que certains mercenaires ou gardes du corps. Ils ne sont donc pas si fréquents. La plupart des chiens rencontrés dans les rues de la cité sont de bons toutous des familles, abandonnés ou pas.

Une loi contre les déjections canines est actuellement étudiée par les services urbains du Patricien, à la demande de la Guilde des Marchands (qui gère aussi, pour rappel, le tourisme). Le hic est que les déjections sont récupérées par des ouvriers qualifiés à des fins ignorées du commun des mortels. Certains disent qu'un certain Planteur serait un bon acheteur.

La chimère

Animal du désert. Elle a les pattes d'une sirène, le pelage d'une tortue, les dents d'un oiseau, les ailes d'un serpent, le souffle d'une chaudière et le tempérament d'un ballon en baudruche dans un ouragan. Sûrement un résidu magique. On ignore si elle se reproduit et, si oui, avec quoi.

Le coucou constructeur de pendules

Cet oiseau vit dans les Monts du Bélier. Il construit des pendules pour y nicher, ce qui participe de son rituel de séduction. Il ne faut rien voir d'extraordinaire dans cette habitude, surtout pas que l'univers a été créé en fonction d'une espèce de plan divin. Les pendules ne sont pas fameuses et certaines perdent même jusqu'à cinq minutes par jour.

Les dragons

Les dragons du Disque-Monde doivent être répartis en deux classes distinctes, avec quelques différences notables. Assez curieusement, l'une des espèces a évolué à partir de la première - mais il y avait beaucoup de magie en jeu.

Les dragons des marais

Les dragons des marais sont une espèce naturelle un peu étrange. Ils sont vaguement reptiliens, dotés de quatre pattes et d'ailes, et comme leur nom l'indique, ils vivent dans les marais et les marécages. Ils grandissent généralement jusqu'à atteindre deux pieds de long, bien que des tailles allant de six pouces à trois mètres aient déjà été reportées. Ils sont intelligents, mais trop.

Leur attribut physique le plus remarquable réside dans un système digestif phénoménal, qui peut se reconfigurer pour s'adapter à tout, et dont ils se servent pour générer de grandes quantités de gaz inflammable. Ils peuvent

littéralement cracher du feu. Cependant, ils doivent pour cela stocker ces gaz en interne et, étant une espèce particulièrement irascible, il est fréquent qu'ils explosent. Cela ressemble à un mécanisme de défense suicidaire.

Les dragons des marais explosent à la suite de toute émotion forte, en ce compris l'ennui. A la saison des amours, les mâles se livrent des duels dont le but est de pousser son adversaire à se mettre dans une colère explosive. L'excitation de la victoire pouvant également conduire à l'explosion du gagnant (les dragons des marais ne sont pas très humbles. Si un adversaire roule sur le côté et reconnaît sa défaite, le gagnant l'éventrera). En cette période, il est facile de faire exploser un dragon mâle en lui montrant son seul reflet dans un miroir.

Les dragons des marais sont les victimes de nombreuses maladies, dont quelques-unes échappent au règne classique de la biologie, et la plupart de leurs fluides internes sont corrosifs ou, au mieux, dégoûtants. Leurs estomacs sonnent comme de la vieille plomberie. Pourtant, il arrive qu'ils soient adoptés en tant qu'animaux domestiques par des gens riches ou fous à Ankh-Morpork. Ils ne sont pas à proprement parler dressés (les dégâts qu'ils font en bavant sur le parquet coûtent trop cher à la société), mais ils peuvent être conduits à adopter la personnalité d'un mauvais chien hargneux. Il arrive souvent que les propriétaires se lassent et les abandonnent dans les rues, où ils peuvent être recueillis par des aristocrates amoureux des dragons s'ils ont de la chance.

Sinon, ils peuvent terminer comme allume-cigares ou bombes de peinture. Cela est considéré comme cruel par des gens riches et sensibles, mais le plus grand risque est alors que le dragon soit excité par quelque chose. Ils furent également utilisés comme armes d'appoint, mais une fois de plus le risque est trop grand. Il est même arrivé qu'un dragon soit utilisé comme explosif, dans une boîte avec un miroir, mais cela rend certaines personnes riches très coléreuses.

Les dragons trottent au sol à vitesse réduite (car ceux qui doivent courir s'excitent trop facilement), où ils peuvent voler sur de courtes distances à meilleure allure (ils sont trop lourds pour faire de bons migrants et ne

manceuvrent guère bien). En combat, ils se servent de leur gueule ou de leurs griffes mais aussi de leur souffle. Il peut porter jusqu'à trois mètres et peut être évité mais aucunement paré.



Chaque dragon peut avoir assez de gaz en réserve pour 2d6-2 attaques à la première rencontre. Ils se rechargent en mangeant des choses étranges (le charbon de bois est très prisé).

A peu près tout fera détoner un dragon des marais, mais pour rester dans les règles, on considère qu'il convient de lancer 3d6 à chaque tour de combat, -3 pour les mâles pendant la saison des amours. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de tours passés, le dragon explose, éclaboussant tout dans un rayon de 3 à 6 mètres. Un dragon tué d'un coup net n'explosera probablement pas (1 sur 1d6), mais un dragon battu à mort le fera sûrement (1-4 sur 1d6) alors qu'un dragon tué par le feu le fera à coup sûr (1-6 sur 1d6 pour ceux qui aiment lancer le dé). De plus, les dragons des marais aiment à se finir les uns les autres à coups de gueules et de griffes.

Dragons des marais supersoniques : le génome variant du Disque-Monde a produit, en une occasion unique, une variante intéressante du dragon des marais. Errol, un dragon des marais à la tête disproportionnée et aux ailes méphitiques, parvint à modifier de telle manière son appareil digestif qu'il se servit de sa flamme comme d'un réacteur chimique lui

permettant de battre tous les records de vitesse en vol enregistrés par des créatures vivantes sur le Disque. Certains scientifiques ont tenté de retrouver le lignage génétique d'Errol à travers les âges, mais étant donnés les dégâts causés pour le passage du mur du son par ce dragon, ce ne serait pas une bonne chose qu'ils trouvent.

Dragons des marais géants : Selon d'anciennes légendes, une espèce de dragons vivait autrefois dans les marais, suffisamment grande pour lancer des aventuriers sur ses traces. Elle ne crachait pas à proprement parler de feu, mais son haleine était détestable et elle rassemblait du bois pour le feu (et des trésors, ajouta-t-on). Cela ressemble à un dragon des marais mutant qui aurait mal négocié une conversion de son appareil digestif, mais le dernier représentant de cette espèce doit avoir été tué des siècles plus tôt. Mais le maître du jeu peut souhaiter en voir ramper un dans une de ses aventures. Alors pourquoi pas.

On présume que ces créatures collectent du bois mort pour allumer des feux devant leurs repaires.

Quant aux trésors, il s'agit probablement d'objets rassemblés au fil du temps par la famille du dragon et dont il n'a pas encore su trouver un usage comestible. On y trouvera surtout du métal fondu, mais aussi, peut-être, quelques pierres précieuses.

Dragon des marais

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
0	-1	-1	+1	-3	-2	0	+1
Initiative : +1							
Attaque : +3							
Défense : 0 (au sol), +2 (en vol)							
Dégâts : 2 (+ feu)							
Armure : 2							
Vitalité : 10							
Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.							

Les dragons nobles

Les dragons nobles sont des descendants des dragons des marais qui ont appris à se nourrir de magie. Cela leur permet d'atteindre des tailles importantes ainsi que d'être très habiles en vol et de souffler un feu de meilleure qualité.

Fort heureusement, les dragons nobles sont aujourd'hui éteints. Lorsque le champ magique s'est un peu affaibli sur le Disque, ils ont migré vers une région écologique fertile en magie : l'imagination humaine. Malheureusement, ils peuvent parfois revenir à la réalité lorsqu'une grosse quantité de magie est déployée et qu'un être humain leur ouvre un chemin, combinant toute la puissance que l'esprit humain leur attribue à la noirceur trouvée dans les recoins de l'âme des hommes. Le dragon noble est alors avant tout une force incontrôlable douée de personnalité. Ils ne sont pas sociables et leur tournure d'esprit fait que ce qu'ils ont de plus proche d'un ami, c'est un ennemi qui n'est pas encore mort. Un grimoire, « *De L'Invocation Des Dragons* » par Tubule de Malachite, décrit le rituel. L'auteur prétend qu'un mage pur d'esprit et suffisamment doué peut invoquer un dragon noble et bienveillant. On ne se souvient que d'une copie de ce livre qui, tout comme son auteur, fut calcinée dans un incendie inexplicable. La copie se trouve toujours à la Bibliothèque de l'Université de l'Invisible, mais le bibliothécaire ne la prête pas. Si un dragon noble venait à apparaître, le maître du jeu peut lui donner les caractéristiques de son choix. Il est immunisé à presque toutes les attaques physiques et absorbera les attaques magiques.



Le souffle d'un dragon noble peut détruire une maison et tous ses occupants en un seul jet. Un scénario contenant une telle créature devrait se borner à tenter de la persuader d'aller voir

ailleurs (de préférence d'où elle vient) ou de la couper de ses sources de magie.

Les dragons du Wyrnberg : dans la région de Très Haute Mana du Wyrnberg, l'imagination humaine exercée peut facilement invoquer un dragon. Fort heureusement, les techniques enseignées et les conditions métaphysiques locales ne permettent de créer que des dragons de moindre puissance (qui ne peuvent exister que dans la zone hautement magique). Un dragon du Wyrnberg pèse à peu près deux cent kilos (plus léger que ce à quoi ils ressemblent, mais ce sont des créatures volantes, ne l'oublions pas). Leur flamme peut atteindre une cible à douze mètres. Ce sont de bons « voleurs », capables de porter un cavalier pendant leur vol.

Dragon du Wyrnberg

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+4	+3	0	+3	0	0	+2	+4
Initiative : +3							
Attaque : +6							
Défense : +2 (au sol), +4 (en vol)							
Dégâts : 5 (+ feu)							
Armure : 3							
Vitalité : 40							
Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.							

Dryades



Les dryades (ou hamadryades pour utiliser leur nom complet) sont une espèce de personnifications anthropomorphiques représentant l'esprit des arbres. Elles ne vivent pas dans les troncs creux mais dans des dimensions définies par la psyché de leur arbre.

Les femelles, dominantes, ont la peau verte et de longs cheveux moussus tandis que les hommes sont bâtis comme des culturistes et ont une peau en écorce de noix. Les deux sexes ont des yeux verts lumineux.

Heureusement, peu d'arbres abritent des dryades, qui sont prêtes à se battre pour défendre leur territoire et sont grossières. Elles possèdent en outre de nombreux pouvoirs mystiques. Les femelles sont les égales de bien des sorcières, avec en plus des pouvoirs de télépathes. Elles ne sont pas manchotes non plus. Les mâles sont aussi forts qu'ils en ont l'air.

Dryades mâles

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+3	+3	+1	+1	+1	+1	+2	+1
Initiative : +1							
Attaque : +3							
Défense : +3							
Dégâts : mains nues.							
Armure : 2 (bois)							
Vitalité : 22							
Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.							
Spécial : les mâles sont dénués de pouvoirs magiques utiles. S'ils se tiennent dans un point d'eau, ils récupèrent 1 point de VIT par tour.							

Dryades femelles

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+2
Initiative : +3							
Attaque : +3							
Défense : +2							
Dégâts : mains nues							
Armure : 1 (mousses)							
Vitalité : 15							
Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.							
Spécial : les dryades possèdent 3 sorts que vous pouvez choisir en plus d'être télépathes. Elles peuvent en outre choisir de séduire un être intelligent mâle sur un simple test de CH contre la VO de la cible (en opposition).							

Les éléphants

Les éléphants sur le Disque-Monde sont assez semblables aux nôtres : grands, intelligents et très nerveux. Ceux sous le Disque ne sont que quatre et ne correspondent vraiment pas à ce que l'on connaît. Ils sont domesticables et peuvent porter de grandes quantités de matériel.

Les Eléphants Ermites : une variante intéressante que l'on ne trouve qu'en Howonda. Timides et à la peau plus fine que leurs compères éléphantiques, ils aiment à s'abriter dans les huttes abandonnées du désert, pour se cacher et pour s'assurer d'une protection supplémentaire. Il est assez étrange de constater qu'ils trouvent facilement une hutte abandonnée. Toute hutte dans laquelle entre un éléphant semble être abandonnée de ses habitants. Peu de temps avant. Ou peu de temps après.



Eléphant

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+5	+5	-2	-1	-3	-1	+1	0
Initiative : -1							
Attaque : +2							
Défense : +2							
Dégâts : 5 (défense, charge, écrasement)							
Armure : 2							

Vitalité : 40

Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.

Les elfes

Les elfes sont une race extra-dimensionnelle qui n'est pas si différente en apparence de l'espèce humaine. Ce n'est pas une bonne impression. Les elfes sont de vrais monstres.

Ils réussissent parfois à pénétrer dans le Disque-Monde (et les autres mondes), et commencent à s'amuser. On s'en souvient par après comme d'êtres merveilleux, mais ceux qui ont une meilleure mémoire les regardent comme on observerait un virus de la peste intelligent.

Les elfes étaient autrefois très répandus sur le Disque, il y a des millénaires, mais ils furent écartés par un usage de plus en plus fréquent du fer parmi les populations des autres races ; ainsi que par l'opposition des sorcières locales et autres utilisateurs de magie. Le déclin de la magie sur le Disque a peut-être affaibli les défenses contre les elfes, mais également le nombre de portails leur permettant d'aller et venir. Ils laissèrent derrière eux une série de croisements entre elfes et humains, dont certains vivent regroupés en communautés. On les appelle alors parfois des elfes, mais il serait plus correct de les appeler des demi-elfes.

Les elfes utilisent des armes et des armures comme les humains, quoique plutôt en bois ou en pierre qu'en métal, et quelques-uns trouvent amusant de bien se battre. D'autres se fient plus à leurs pouvoirs. Ils sont intelligents, même s'ils ne produisent aucun érudit. Ils savent généralement comment chevaucher, tenir des armes et chasser.

Certains combinent même leur capacité de persuasion avec une bonne dose d'anatomie. Les elfes n'étudient jamais, mais ont une bonne expérience des choses, étant capables de vivre plusieurs milliers d'années.

Les elfes jouissent d'une faculté d'orientation permanente. Ils savent toujours où ils se trouvent par rapport au monde. Ils sont tous ambidextres, immunisés à toutes les maladies, à toutes les illusions, ont une vision nocturne parfaite, un équilibre remarquable ainsi qu'un don de double-vue.

Ils apprécient aussi les déguisements. Tous les elfes sont également de bons télépathes. Ils ont le pouvoir d'émettre une aura très forte et séduisante, qui rend toute personne en étant victime incapable de se considérer comme l'égal d'un elfe. On se sent alors aussi détestable qu'un déchet et l'idée même de s'opposer à un elfe devient dégoûtante. Il s'agit d'une forme d'illusion à considérer comme un sortilège.

Tous ces pouvoirs sont intimement liés aux champs magnétiques auxquels les elfes sont très sensibles. Un peu comme les pigeons qui s'y réfèrent pour leur navigation aérienne. Les elfes perçoivent ce qui se passe dans un esprit humain et peuvent tenter d'interférer.

Les elfes sont sensibles au fer et de petites quantités peuvent les perturber, voire les mettre en fuite. C'est là l'origine de bien des superstitions rurales telles que celles qui poussent à clouer un fer à cheval à l'entrée de sa maison « pour se porter chance ». Les Elfes ne peuvent étudier la magie ni lancer de sortilèges autres que ceux que leurs pouvoirs « naturels » leur offrent. Ils font partie de la magie. Ils jouent surtout sur le tape à l'œil et l'illusion.

Les armes elfiques ne font pas nécessairement beaucoup de dégât, mais elles atteignent l'esprit et peuvent plonger leurs victimes dans un sommeil sans rêve.

La nature des elfes

Les elfes sont des psychopathes et des sadiques. La conscience – l'idée même que l'on puisse éprouver de la compassion pour quelqu'un qui n'est pas un elfe ou pour un elfe qui n'est pas soi – n'existe pas pour eux. Si un elfe pense que quelque chose est amusant et qu'il ne court pas un grand danger ce faisant, il le fera sans hésiter.

Le problème est que grâce à leurs pouvoirs, connus comme le *glamour*, ils peuvent toujours s'en tirer sans mal.

Les elfes apparaissent aux humains comme de superbes créatures, les rendant fascinés et obéissants. Et le fait de tuer n'y change rien. Les elfes ne sont en réalité pas si beaux selon les standards humains. Ils sont trop grands, trop maigres, leurs yeux sont trop larges et

leurs traits sont plutôt ceux de prédateurs, mais ils ont un sens prononcé pour le style. Ils portent des pièces de fourrure et d'armure avec panache. Leurs illusions sont magnifiques, même si elles manquent d'originalité. Les elfes sont des parasites sociaux et la plupart d'entre eux ne se soucient guère de faire preuve de personnalité, à l'exception de leurs monarques et de leur aristocratie. Ils aiment s'entourer de belles choses, les obtenant en soumettant des artisans humains à leur bon vouloir. Il reste encore à voir si c'est par amour de la beauté ou tout simplement pour posséder quelque chose que les autres n'ont pas.

Les elfes considèrent la créativité humaine, même dans le domaine des danses rurales, comme fascinante.

Ce sont avant tout des créatures hivernales et de la nuit, aussi le soleil leur brûle-t-il généralement la peau. Ce n'est pas une grande faiblesse, mais cela affecte leur personnalité. Les elfes utilisent des langues humaines plutôt qu'un idiome qui leur serait propre (le langage est créatif), même si la plupart des communications entre elfes sont télépathiques. Les elfes sont sexuellement indéterminés (vraiment, pas comme les nains et les naines qui sont difficiles à différencier). Comme pour toute chose, les elfes trouvent que le sexe n'est utile que comme moyen d'avilir autrui. La population elfique ne grandit pas vite, malgré son immortalité, parce que les elfes se voient comme ils sont.

Sur le Disque, les elfes sont perçus comme des créatures de beauté par des romantiques désespérés mais les nains, les trolls et certains humains (dont les plus vieilles sorcières) savent de quoi il retourne. Les elfes peuvent constituer des adversaires idéaux pour des personnages, combinant le style, le sadisme et une certaine forme de grossièreté.

Certains joueurs souhaiteraient peut être jouer des elfes, mais ce n'est pas concevable. Outre le fait que tous les nains et les trolls rencontrés tenteraient de les tuer, s'ils sont bien joués, ils deviendraient de très mauvaise compagnie pour leur entourage. On peut bien entendu concevoir des scénarios adaptés.

En terminologie, il n'est pas sage d'utiliser le mot « elfe » si l'on ne s'est pas au préalable entouré d'une bonne quantité de fer, si on craint que de telles créatures soient dans les

environs. Ils peuvent surveiller l'endroit psychiquement et écouteront avec intérêt si on mentionne ce mot.

Aussi, si on en parle souvent, le pouvoir de la foi sur le Disque pourrait bien leur faciliter l'accès à la réalité. Pour ces raisons, les sorcières et autres personnes averties prônent les euphémismes. Des solutions alternatives sont : « dames et nobliaux », le « beau peuple », les « courtisans », les « brillants » ou les « gens des étoiles ».



La royauté elfique

Le Roi des elfes apparaît comme un homme cornu avec des jambes de bouc couvertes de poils. Il n'établit guère de plans mais préfère attendre son heure, que les autres races cessent d'employer le fer pour permettre aux elfes de reprendre leur domination du monde.

La Reine est une femme de belles formes toute vêtue de noir telles ces déesses gothiques sur les couvertures des romans. Elle sait ce qu'aiment les humains. Elle complotte souvent dans des intrigues complexes et souvent méchantes. Elle n'a pas plus besoin de son roi que n'importe quel elfe de n'importe qui, mais leurs pouvoirs sont liés d'une manière indéfinissable.

Le premier elfe venu serait sans doute amusé à la perspective de renverser la monarchie en place (en faveur d'une nouvelle monarchie), mais ne serait pas assez certain de s'en sortir indemne.

Les animaux des elfes

Dans le Pays des Elfes vit une faune spécifique et en particulier des chevaux avec des cornes sur la tête et de menus pouvoirs (télépathie, aura) ainsi qu'un certain lien avec la virginité. Il y a aussi des chevaux de monte, qui sont des carnivores psychotiques. Certains elfes dressent également des chiens de chasse. Les chats ressemblent trop aux elfes pour y être tolérés. Les animaux elfiques partagent la résistance à l'illusion de leurs maîtres, car il y en a beaucoup dans leur propre réalité.

Elfes

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
0	0	+2	+2	+2	+4	+3	+2

Initiative : +2

Attaque : +4

Défense : +4

Dégâts : 2 (armes elfiques)

Armure : 3 (bois, fourrures)

Vitalité : 15

Compétences : Athlétisme, Furtivité, Vigilance.

Spécial : les armes des elfes peuvent endormir leur victime. Si la cible perd au moins un point de VIT, elle doit tester sa VO avec un SD de 12. En cas d'échec, elle sombre dans un sommeil rempli de cauchemars pour 3D6 tours.

Les fantômes et les esprits

La vie après la mort est un sujet complexe sur le Disque, mais parfois, les âmes des défunts

restent à proximité sous une forme intangible. Ce qui détermine l'avenir d'une âme n'est pas très clair, mais la noblesse (à plus forte raison le sang royal), une quête interrompue, une mort violente et mourir dans des zones de Très Haute Mana peuvent être des facteurs d'influence.

Le château de Lancre, dans les très magiques Monts du Bélier, a (ou a eu) un grand nombre de fantômes, ceux de rois pour la plupart, et en général pleins de griefs envers ceux qui les ont remplacés.

Les fantômes sont presque toujours invisibles, sauf pour les chats, les personnes douées pour la magie ou possédant un don de double-vue. Les médiums compétents peuvent les sentir et leur parler. Ils peuvent, en vertu d'un effort considérable, matérialiser une apparition ou des effets physiques dans le monde réel. Avec beaucoup de volonté et de personnalité, un fantôme peut créer des effets « poltergeist » en déplaçant des objets. Un fantôme doit réussir un test comptant au moins un « 6 » pour réussir un tel phénomène.

La plupart des fantômes sont prisonniers d'un lieu de hantise précis (comme le château de Lancre). D'autres ont un lien plus ténu avec le monde réel et doivent travailler en collaboration avec un médium s'ils ont quelque chose à dire. Il n'est donc pas souhaitable pour un joueur d'incarner un fantôme, même dans les quêtes les plus bizarres.

Les génies

Al-Khalî étant un pays de chameaux, de vizirs et de lampes à huile, on y trouve naturellement aussi beaucoup de génies. Ces derniers ont de l'emprise sur le temps, l'énergie et la matière, et peuvent parfois exaucer des vœux (mais pas toujours aussi complètement qu'on l'aurait souhaité). En termes d'aptitudes, il n'est pas nécessaire de définir plus avant les génies, puisque ceux-ci refuseront en règle générale toute action impliquant une mise à l'épreuve.

Les golems

Les golems sont des êtres créés artificiellement (ou peut-être des machines). Ils étaient autrefois fabriqués par les prêtres de cultes scientifiques, qui voulaient prouver quelque chose à propos du pouvoir des mots et aussi effectuer quelques lourds travaux de terrassement (les mages prétendent qu'ils peuvent arriver à un résultat similaire, mais que de telles pratiques sont trop vulgaires pour eux). Sauf cas exceptionnels, aucun golem n'a plus été fabriqué depuis des centaines, voire des milliers d'années. Les prêtres modernes estiment que créer quelque chose qui prend l'apparence de la vie est blasphématoire. Et la plupart des habitants du Disque sont d'accord avec eux. Que cela soit dû à un sentiment d'insécurité provenant du fait que les golems sont beaucoup plus forts que les humains reste une question ouverte. Même les trolls et les morts-vivants craignent la force des golems.

Les golems sont animés à partir de statues d'argile humanoïdes. Un texte sacré (ou un chem) est leur gravé sur le front ou, le plus souvent, est inscrit sur un bout de papier qu'on leur enfonce dans le crâne avant de les animer. Le résultat est un être muet et obéissant au texte qui le lie. Les golems font ce qu'on leur demande et ne peuvent ni tuer, ni blesser un être vivant. Ils respectent étrangement certaines vacances religieuses et si on le leur refuse, ils arrêtent tout simplement de travailler. Ils communiquent uniquement par écrit et portent donc toujours une tablette et un morceau de craie. Leurs yeux brillent d'un éclat rouge fixe. Il n'y a pas à proprement parler de golem standard, chaque spécimen étant fabriqué à la main. Le profil général dressé ci-dessous est purement informatif.

Les golems sont infatigables, résistants à la douleur ainsi qu'au chaud et au froid. Un golem n'est pas indestructible pour autant, il peut être abattu à coups de marteau. Mais aussi longtemps que sa tête reste assez intacte pour contenir son « chem » (le morceau de papier), il peut être réparé. Les golems finissent par apprendre à se réparer tout seul, et certains d'entre eux montrent d'ailleurs des marques d'anciennes retouches personnelles. Les réparations les plus lourdes nécessitent un four assez large. Le moyen le plus efficace pour se débarrasser d'un golem est de lui dire de se

tenir tranquille pendant qu'on lui ouvre la tête et qu'on en retire le « chem ».

Les golems sont plus rapides et moins malhabiles qu'on le croit. La plupart sont capables d'arrêter des projectiles à mains nues. Mais c'est plutôt faire preuve de désobéissance, alors ils préfèrent rester immobiles et prendre ce qu'on leur donne.

Les golems dans le jeu

Les événements dans Pieds d'Argile présentent les golems comme des êtres plus complexes qu'il n'y paraît, mais la plupart d'entre eux poursuivent leur tâche depuis des siècles, impliquant généralement un caractère répétitif et des conditions dangereuses même pour des trolls.

Après avoir lu ce livre, certains joueurs demanderont peut-être à jouer un golem, mais ce n'est pas une bonne idée que de leur céder. D'un côté, un seul golem, Dorfl, a acquis une certaine liberté de pensée et le don de la parole. Et d'une certaine manière, il continue toujours à obéir à son propre ordre mental. De l'autre côté, les golems sont tout simplement trop forts que pour faire des personnages équilibrés.

La psychologie alternative des golems

Des joueurs ingénieux pourraient tenter de modifier ou d'altérer le « chem » d'un golem, dans le but de modifier sa psychologie. Ce n'est pas recommandé. Le maître du jeu devrait lire Pieds d'Argile pour savoir de quoi il en retourne. En gros, l'ensemble des règles généralement confiées à un golem produit une sorte de personnalité stable et limitée. Tout ce qui sort de là peut produire une contradiction. Et un golem fou est une chose qu'il vaut mieux éviter.

Créer un nouveau « chem » viable demanderait un test en Religion et en Mécanique avec un SD de 16. Le reste du procédé reviendrait à créer de toutes pièces un nouveau golem, sans même recourir à de l'argile d'un précédent spécimen. De tels créateurs auraient peut-être

besoin de l'aide d'autres golems pour ce faire et ils devraient en plus gérer le mécontentement de quelques prêtres par la même occasion.

Dorfl



C'est le seul libre-penseur golem connu. Dorfl a une voix et aucun « chem » pour le limiter. Il est intelligent et parle fermement, comme si chaque mot commençait par une lettre capitale.

Il a également des capacités de parade foudroyante si l'on avait la mauvaise idée de l'attaquer. Il occupe un poste dans le Guet d'Ankh-Morpork et prend également soin des autres golems de la cité. Il se sert de sa paie pour les arracher à la servitude. Il est très intéressé par la religion, et la métaphysique en général, et est heureux de pouvoir en parler pendant des heures (toute raison gardée). Les prêtres de la cité ont tout d'abord refusé de croire en son existence, mais sont tous trop occupés actuellement à prouver qu'ils peuvent le convertir. Etant par nature à l'épreuve des éclairs, il est l'agnostique le plus en sécurité du Disque.

Golem

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+5	+5	0	-2	-2	-2	0	0
Initiative : -2							
Attaque : +6							
Défense : +6							
Dégâts : 3 (grosses mains nues)							
Armure : 2 (argile)							
Vitalité : 35							
Compétences : Vigilance.							
Spécial : seuls les coups à la tête peuvent être comptés comme critiques.							

Les grives suicidaires de

Lancré

Un grand nombre de grives fracassent des escargots en les cognant contre un caillou. Cette espèce essaie de les bombarder en piqué.

Le lemme flocheur

Personne ne sait à quoi ressemble le lemme, mais beaucoup admettent qu'il est invisible, si tant est qu'il existe. On lui reproche de traquer les mathématiciens pour les dévorer.

La mangouste gonflable

L'évolution a trouvé dans cet animal une manière efficace de combattre les serpents fousseurs. Il est imperméable à tout venin de reptile, raison pour laquelle son foie est très apprécié.

Le mouton du Bélier

Une espèce ovine très répandue dans les Monts du Bélier, d'où son nom. La laine de ces moutons particuliers est si solide que certaines femmes amoureuses cousent des cottes de mailles à leur époux en cette matière.

Le papillon du temps quantique

Un exemple dramatique de métaphore devenue réalité. C'est le papillon qui, lorsqu'il bat des ailes, change le flux d'air autour de lui et provoque une tempête à des kilomètres de là. Il n'est toutefois pas à quelques kilomètres près. Il se contente souvent de petites tornades bien localisées pour faire fuir ses ennemis. C'est sans doute le papillon le plus mortel de tout le multivers. Il semble aussi plus intelligent que la plupart des autres insectes. Après tout, il peut manipuler son environnement. Les motifs fractals sur ses ailes sont très jolis.

Le pougneux

Oiseau proche du vautour que l'on trouve dans les régions proches de Krull et du Périfilet en particulier. Il consomme tout ce qui rendrait les vautours malades. Il consommerait même le vomi d'un vautour malade.

Le puzuma ambigu

L'animal terrestre le plus rapide du Disque. Le puzuma ambigu peut atteindre des vitesses remarquables. Malheureusement, il a souvent plus de mal pour s'arrêter. Il est peu probable que les personnages en rencontrent un jour un spécimen vivant. Pourquoi ambigu ? C'est ambigu, n'est-ce pas ?

Le rucher

Abordé dans le roman "Un chapeau de ciel", le rucher (rukeu en langage Feegle) est une sorte d'esprit, trop bête pour qu'on puisse le qualifier de méchant ou de malveillant. Puissamment magique, il vit en latence dans la nature, subsistant à travers les âges. Lorsqu'il localise une personne particulièrement puissante ou au potentiel avéré, il se met en chasse.

Son but est d'accéder au pouvoir, à la puissance, en prenant possession du corps en question. Les hommes d'état, les guerriers de légende, les magiciens et les sorcières sont donc les plus exposés. Le rucher peut suivre la piste d'une victime à des kilomètres à la

ronde, cherchant le moment idéal pour porter son attaque. Lorsqu'il s'empare d'une victime, le rucheur accède à toutes ses connaissances et se fond parfaitement dans le mode de vie de son hôte, à la seule différence qu'il affichera petit à petit une personnalité neuve : ambition dévorante, pugnacité accrue, méchanceté, égoïsme, arrivisme... L'esprit de la victime est, pendant ce temps, repoussé aux confins de l'âme, le rucheur s'installant dans tous les recoins laissés vacants. Au bout d'un certain temps après sa prise de contrôle, le rucheur parvient à effacer complètement toute trace de son hôte et il est alors impossible de faire marche arrière. Mais la victoire d'un rucheur est le plus souvent de courte durée. Dans sa soif débordante de pouvoir, il provoque souvent plus fort que lui et finit par se faire trouer le corps par toute une série d'objets coupants, perforants et contondants, parfois en même temps. Le rucheur ne survit que rarement à un tel traitement.

Le rucheur est particulièrement résistant à la magie et est capable de neutraliser tous les sorts de protection mineurs et quelques sorts majeurs. Sa puissance magique le rend perceptible par les mages et les sorcières entraînés, même s'il reste invisible à la vision octarine. On ressent juste une présence ou un danger.

Le rucheur tentera, en combat, de s'emparer de l'esprit de sa victime. Pour ce faire, il doit réussir un test en opposition VO contre VO (la sienne est de +5). En cas de succès, il prend le contrôle de sa cible et la fait agir comme bon lui semble. Chaque jour, la cible peut tenter une nouvelle fois d'en réchapper, sachant que sa VO diminuera chaque jour de 1. Lorsque la VO de la cible descend en-dessous de -3, elle est définitivement absorbée par le rucheur.

Les salamandres

Les salamandres sont des créatures vivant dans les déserts, ressemblant à de petits lézards sans bouche. Elles ne se nourrissent que d'énergie magique, absorbant les fréquences d'octarine de la lumière du soleil et sont constamment rassasiées dans des environnements riches en magie. Elles restituent l'énergie résiduelle en émettant une

lumière qui sort comme tout ce qui sort généralement d'un animal, par derrière. Mais on peut les contraindre à servir de torches en les pressant par surprise (surtout lorsqu'elles ont bien mangé). Certains iconographes sont d'ailleurs livrés avec un système de flash à la salamandre.

Une personne qui regarderait un groupe de salamandres en plein flash peut être éblouie pour quelques tours.

On peut acheter une salamandre auprès de boutiques de revendeurs magiques pour à peu près 2 piastres la pièce. Elles se trouvent facilement avec un peu de lumière solaire et de magie ambiante, mais sont peu fiables comme sources de lumière, ayant tendance à arrêter de sécréter au plus mauvais moment.

Le soucieux à fanons

Petit vautour que l'on trouve exclusivement dans les Monts du Bélier à proximité de Lancre. Petit et malingre, ce rapace aussi appelé faucon sensas s'évanouit à la vue du sang et sait à peine voler. Il préfère de loin sautiller gauchement à même le sol. Il faudrait une demi-douzaine de soucieux pour venir à bout d'un simple moineau. Et encore l'auront-ils sans doute eu à l'usage.

Les tortues

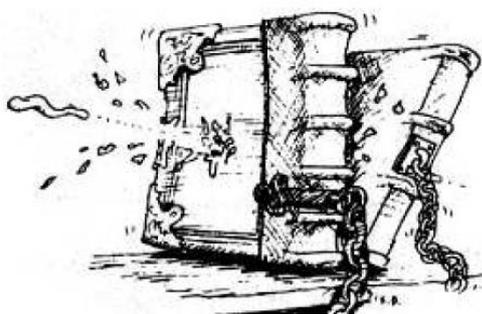
Les tortues du Disque sont larges et placides et leur seul problème dans la vie est de trouver des feuilles assez basses que pour être mangées ainsi que d'éviter les gens qui ont découvert la soupe de tortue. Certaines peuvent grandir bien plus que celles de notre monde. Après tout, les tortues assez grandes que pour être confondues avec des îles ne sont-elles pas fréquentes dans les mythes ?

Et le Disque aime bien donner leur chance aux mythes. Ces tortues font sans doute une fameuse marmite de soupe.

Un autre problème des tortues est de devenir les objets d'étude de scientifiques et de mages qui veulent trouver des points de référence avec la Grande A'Tuin.

Le ver .303 ou anobion

C'est l'un des exemples d'évolution rapide sur le Disque. Il est extrêmement dangereux de rester trop près de livres de magie, même pour un invertébré. Cette espèce de ver se nourrissant de vieux papiers a acquis la faculté de se projeter à travers une rangée de tomes à la vitesse d'une balle de revolver. Ils ne sont pas méchants, mais toute personne se trouvant dans la trajectoire risque fort d'être traversée de part en part.



La vhermine

La vhermine est un petit rongeur à la fourrure noire et blanche vivant dans les Terres du Moyeu. On peut la comparer aux lemmings. Contrairement à leurs cousins, les vhermines sont trop intelligentes pour se suicider en se jetant du haut de falaises. Elles descendent les parois en rappel et construisent des bateaux pour traverser les lacs. Leur évolution, basée initialement sur le bon sens et l'instinct de survie, n'est pas terminée. La fourrure de vhermine est très prisée par la haute société du Disque-Monde. Si ces rongeurs continuent à progresser, ils finiront par avoir leur mot à dire là-dessus.

Le vurm

La première apparition des vurms dans les Annales remonte à "Jeu de nains". Ces créatures mi-végétales, mi-animales peuplent les mines naines creusées sous Ankh-Morpork mais sont importées de Ker Gzelzech ou d'Überwald.

Il s'agit de parasites vivant en troupeaux et accrochés aux parois de cavernes ou de mines profondes et émettant une vive lumière blanche. A mi-chemin entre le champignon et l'insecte, le vurm se laisse glisser le long de la roche sur les déchets organiques que la providence aura laissé traîner. Par "déchets organiques", on entend surtout les cadavres - de petits animaux, de plus gros animaux, de héros défaits par des monstres, de monstres défaits par des héros - qui ne manquent jamais de peupler les tunnels les plus reculés du Disque.

Les vurms sont en effet de petits charognards très efficaces, capables de vous nettoyer un corps en quelques heures, n'en laissant qu'un squelette parfaitement propre pouvant ensuite servir dans une classe d'école et s'appeler Robert. Inutile de vous dresser le profil de bestiaire du vurm, car ce n'est pas à proprement parler un adversaire. On ne combat pas des vurms. Ils attendent, patiemment, que quelqu'un meure. Ce qui peut être éprouvant moralement, c'est clair.

Le yok

Bovin des régions du Moyeu élevé pour sa viande et son lait. On peut le comparer au yak, mais il est mieux fourni en viande et en lait.

La Flore Du Disque

Le Disque comporte une grande variété de plantes étranges, mais très peu qui intéresseraient tout autre qu'un botaniste. Certaines plantes dans des zones de Très Haute Mana acquièrent le don de la parole et une forme d'intelligence, mais n'en font généralement pas grand-chose (de nombreux arbres du Disque sont intelligents, mais chaque pensée prend à peu près une saison pour aboutir).

Dans certaines régions, la magie a eu des effets particuliers sur la flore. Les voyageurs en de tels endroits doivent y regarder à deux fois avant d'avaler quelque chose. Si les personnages manquent de la plus élémentaire prudence à cet égard, le maître du jeu ferait mieux d'être indulgent.

Un exemple tragique de cette intelligence végétale est celui des Pins Compteurs des Monts du Bélier. Ceux-ci furent autrefois de simples arbres à la génétique sans honte, jusqu'à ce que leurs carottes tombent. Elles s'emparent alors du code génétique de la plante la plus vivace de l'endroit par résonance morphique, le copient, et font ensuite une concurrence déloyale au modèle de base. Elles ont même découvert que les humains coupaient les arbres et calculaient l'âge de ceux-ci en comptant les lignes d'âge successives des troncs. Elles s'adaptèrent donc pour afficher sur leur écorce leur âge respectif, en chiffres. L'industrie des numéros de portes de maison en bois s'est emparée de l'affaire et l'espèce est presque éteinte aujourd'hui.

Mais la plus étrange espèce végétale du Disque est sans conteste celle des plantes rétro-annuelles, qui ont un ADN en quatre dimensions et ne poussent que dans des environnements riches en magie comme les Monts du Bélier. Elles peuvent être cultivées, et le sont, en dépit des risques (c'est la seule culture agricole où un échec peut avoir des conséquences sur la structure de la causalité).

Les plantes de ce type les plus populaires sont celles utilisées pour fabriquer des boissons alcoolisées. De tels breuvages donnent l'ivresse aux consommateurs avant même qu'ils n'aient consommé leur verre. Les breuvages étant assez forts, ils boivent tout de même pour oublier. La causalité est donc sauvée.

Les fruits rétro-annuels comprennent les noix de Vul, utilisées dans la confection d'un vin qui doit macérer huit ans avant que le fruit ne soit planté et que l'on sert glacé dans l'Empire Agatéen sous le nom d'une boisson appelée le Livide Ghlen. Il y a aussi le vin de raison rétro-annuel, utilisé dans certaines formes de divination.

Pour donner un peu plus de relief à vos préparations en herboristerie, voici quelques noms de plantes relevés dans les Annales du Disque-Monde :

Amanite tue-guêpes, armoise à mélasse, auriculette, bois d'aphacia, cornichon d'eau, culotte-du-vieux, fausse mandragore quintefoliée, fruit du kzak, grand-pois-de-menteur, grenouillette du vieux, herbe à poils laineux, lis-de-sang, liseron pourpré ou herbe de nonnette, maniac, moisique, mors du

diable, névrosa gloriosa, niguedouille, noix de bobo, pin comptable, poirier savant, polyenta floribunda madame bouscule (nom d'une rose), pourpre d'achorion, spiquelle, sypachia épineux, tête de serpent, thym-de-pucelle, uloruaha et youpla (un fruit souvent comparé à Ankh-Morpork, que l'on appelle la grosse youpla).

