

Règles additionnelles pour le Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde

Sommaire :

Ces sorcières mal aimées (nouvelles règles sur les sorcières) 1

- Naissance d'une sorcière 2
- L'écolage d'une sorcière 3
- Les pouvoirs des sorcières 4
- Les connaissances 4
- Quelques archétypes de sorcières 4
- Les pouvoirs des sorcières 8
- Les degrés de vue 8
- La têtologie 9
- L'Emprunt 10
- Le vol en balais 13
- Les sortilèges 13
- La journée typique d'une sorcière... typique 14
- Organisation professionnelle 14

La magie des fourbis 15

Règles sur l'ivresse 17

Qu'est-ce qu'un vurm ? 19

Le Banshee 20

Les chiens du Disque-Monde 21

Le rucheur 22

Le groseille, désorganiseur personnel 23

Les tours clic-clac 24

Quelques notes sur les nains du Disque-Monde 25

Ces sorcières mal aimées...

Il existe sur le Disque deux grandes familles d'utilisateurs de magie : les mages, bien entendu, débonnaires et extravertis, exclusivement composés de mâles, et les sorcières, secrètes et mystérieuses, comme le sont les femmes en général. Il y a aussi quelques utilisateurs du dimanche, qui sont souvent la risée de leurs pairs, que l'on appelle les petits utilisateurs ou utilisateurs occasionnels. Ce chapitre traitera des sorcières, de leur écolage, de leur pratique de la magie mais surtout de leur quotidien.

Une sorcière utilise la magie. Celle qui vous dira le contraire sera sans doute une excellente sorcière. A la différence des mages, en effet, les sorcières ne font pas grand cas de l'Art. Elles l'utilisent, bien sûr, presque tous les jours, mais ne voient aucun intérêt à s'en vanter. Franchement, est-ce qu'une ménagère se vante d'utiliser un balais ? La magie est un outil, c'est tout. Ce n'est pas une fin en soi. Bien entendu, il existera toujours une sorcière pour nous contredire, mais c'est là le propre des sorcières.

Naissance d'une sorcière

En fait, on ne naît pas sorcière. On sait que les mages peuvent naître mages, surtout s'ils sont les huitièmes fils d'un huitième fils. Mais les sorcières le deviennent petit à petit, au fur et à mesure que le métier rentre ou qu'elles en acquièrent la conscience. Le Disque-Monde compte quelques jeunes filles douées pour la magie et capables de petits exploits, mais une sur un million seulement deviendra une sorcière accomplie. Et dans ce cas, la règle bien connue « d'une chance sur un million qui se produit neuf fois sur dix » a bien du mal à se vérifier. Les sorcières sont rares, car cela est nécessaire à l'efficacité de leur action. Pour devenir une sorcière, une jeune fille doit être bien armée. Oh, laissez tomber les épées et les boucliers. Prenez plutôt un seau, une brosse à récurer et n'oubliez pas les bottes ! Toute candidate au dur métier de sorcière doit tout d'abord disposer d'un certain talent de base, soit un score de Pouvoir de 8 au moins. Elle ne doit pas avoir moins de neuf ans et plus de douze ans non plus lorsqu'elle se présente à l'inscription (c'est une vue de l'esprit). Les sorcières pensent qu'une fille plus jeune est inapte aux tâches ménagères et qu'une fille plus vieille n'est plus bonne à rien. Enfin, à rien qui soit important pour devenir une sorcière. D'un point de vue général, les petites filles frivoles avec des nœuds roses dans les cheveux deviennent rarement des sorcières. On préférera généralement les filles avec de la personnalité, ayant un goût prononcé pour les vêtements gris ou noirs et une grande ouverture d'esprit. Jusqu'à un certain âge, en tout cas, certaines sorcières accepteront les nœuds dans les cheveux, mais seulement s'ils sont noirs.

Il arrive que les parents présentent eux-mêmes leur fille à la sorcière de la région. C'est le plus souvent le cas pour les parents très pauvres qui pensent ainsi éviter de nourrir une bouche supplémentaire. Bien souvent, ils s'en retournent avec leur fille et un petit quelque chose à manger ou, s'ils se sont montrés malhonnêtes, l'envie de se baffrer dans des marres et de manger des mouches. Généralement, ce sont les sorcières elles-mêmes qui remarquent certaines jeunes personnes prédisposées à la magie lors de leurs visites chez l'habitant. Bien sûr, elles n'invitent jamais les filles concernées à suivre la formation. Mais elles garderont un œil sur elles jusqu'au jour où elles viendront d'elles-mêmes

frapper à leur porte.

Lorsque la jeune fille est en âge, elle peut aller proposer ses services dans l'une des chaumières de sorcière de sa région. Si elle fait bonne impression, on lui donnera une chambre, une robe noire et un balais. Pas un de ceux qui permettent de voler au clair de lune, mais quelque chose d'utile pour dépoussiérer le hall d'entrée...

L'écolage d'une sorcière

L'apprentissage du métier ne se déroule pas du tout comme celui des mages, par exemple. La relation qui unit la sorcière à son apprentie n'est pas du tout celle d'un professeur et d'un élève. Tout au plus, la sorcière continue sa petite vie comme si de rien n'était et laisse la jeune fille regarder par-dessus son épaule. Du moins, quand elle aura terminé ses tâches ménagères et la traite des chèvres. De temps en temps, un conseil peut être formulé. C'est tout. Mais c'est de cette façon que la tradition se transmet de génération en génération depuis la nuit des temps. Il faut aussi indiquer que, comme nous allons le voir plus loin, il existe autant de styles de sorcières qu'il existe de sorcières, même si on peut regrouper la plupart en certaines grandes familles. Une sorcière ne peut prendre qu'une apprentie à la fois. A moins qu'elle ne fasse preuve de beaucoup de sang-froid, la jeune fille épousera le style de sa maîtresse.

La journée d'une apprentie sorcière est faite de labeur, de labeur et encore de labeur. Nettoyage, récurage, dépoussiérage, vaisselle, cuisine, traite des animaux, entretien du jardin, cueillette des herbes, rangement et, de temps en temps, accompagnement de la sorcière dans ses visites.

« Apparemment, il s'agissait surtout d'une affaire de mémoire. Les leçons étaient plutôt pratiques. Il y avait le nettoyage de la table de la cuisine et l'Herborisme de Base. Il y avait le décrochage des chèvres et l'Emploi des Champignons. Il y avait la vaisselle et l'Invocation des Petits Dieux. Et il y avait toujours l'entretien du gros alambic de cuivre dans l'arrière cuisine et la Théorie Pratique de la Distillation. »

- La huitième fille, p.45. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1998

De temps en temps, lorsque la sorcière le juge utile, elle peut donner quelques conseils à son apprentie, lui faire comprendre certaines choses, lui laisser entrevoir la vérité derrière le voile de mystère dont aiment s'entourer les sorcières. Pour les moins disertes, ce sera un livre, négligemment déposé à la bonne page sur la table du salon. Pour les autres, ce qui se rapproche le plus d'une leçon. C'est à ces occasions que les apprenties peuvent en apprendre le plus, si

elles savent observer.

Au terme de leur apprentissage, si elles n'ont pas été renvoyées pour incompetence et si elles n'ont pas eu peur de le poursuivre (certaines sorcières aiment vraiment faire peur), les apprenties sorcières ont acquis certaines compétences.

Les pouvoirs des sorcières

Une sorcière accomplie ne se juge pas seulement à la maîtrise de ses pouvoirs, nous allons le voir, mais cela fait partie du lot. En termes de jeu, il y a tout d'abord les Connaissances (les compétences maîtrisées), les Pouvoirs (une série de capacités magiques) et bien entendu les Sortilèges (comme pour les mages, en somme).

Les Connaissances

Lorsqu'elle a terminé son écolage, une sorcière doit maîtriser les compétences suivantes : Herboristerie, Premiers Soins, Contrôle Animal, Enseignement, Influence, Marchandage, Alchimie, Astrologie, Connaissance du Milieu (la région où se trouve la chaumière), Diagnostic, Histoire locale, Médecine, Météorologie, Occulisme, Psychologie, Usages et Zoologie. Nous verrons ce qu'il en est des compétences magiques plus tard. Bien entendu, toutes les sorcières ne font pas appel à toutes ces compétences. Certaines n'y entendent rien en Astrologie alors que d'autres ne pratiquent pas la Médecine. L'Occultisme, contrairement à ce que beaucoup peuvent penser, fait plutôt mauvais genre au sein de la profession alors que l'Enseignement ne fait pas souvent partie des priorités. Pour connaître le Degré de Maîtrise de base dans chaque compétence, partez du principe que vous disposez d'un nombre de DM égal au Pouvoir de votre apprentie sorcière multiplié par 1,5. Ainsi, une apprentie disposant d'un score de 9 en Pouvoir possèdera 13,5 points (13 arrondi à l'inférieur) à dépenser dans ces compétences. Pour rappel, comme pour toute compétence, on ne peut allouer plus de 5 DM dans une même compétence.

Quelques archétypes de sorcières...

On retrouve au sein de la confrérie des sorcières différents types de pratiquantes. Les quelques archétypes qui vont suivre ne recouvrent pas la totalité des exemples, mais font office de catalogue des principales espèces rencontrées. Si le joueur le désire, il peut choisir un archétype et l'adapter en fonction de son score en Pouvoir (et donc du nombre de Degrés de Maîtrise qu'il peut partager entre ses différentes compétences). Chaque exemple suivant sera

créé sur base d'un personnage disposant d'un score de Pouvoir de 8 (12 DM à répartir).

La méchante sorcière

Pour la grande majorité des sorcières, passer pour une femme méchante est primordial. Plus on se méfie d'elles, plus leur sorcellerie est efficace. On a tendance à faire confiance à ce en quoi on a peur, c'est humain. Les sorcières aiment s'entourer de mystères et lancent différentes rumeurs à leur rencontre : sortilèges, punitions corporelles, invocation de démons, pactes avec des entités obscures, prescription de suppositoires, poisons et filtres divers. Mais les méchantes sorcières soignent tout particulièrement ce trait de leur personnalité. Leurs chaumières sont décorées dans la plus pure tradition gothique : crânes, animaux horribles empaillés, bocaux contenant des yeux humains, elles vont parfois jusqu'à se coller de fausses verrues sur le nez pour avoir l'air plus méchant encore. Elles font régner la terreur dans leur entourage et tous les habitants de la région essaient donc de ne pas les contrarier pour éviter de subir un mauvais sort.

Herboristerie 2, Influence 3, Alchimie 2, Occultisme 3 et 2 DM au choix.

La vieille dame

La vieille dame est perçue par les habitants de la région comme une personne âgée et respectable. Le genre de vieille dame que l'on aide à traverser la rue, dont on porte le sac et à qui on témoigne une très stricte politesse. Bien entendu, s'il existe différents maquillages permettant de se vieillir artificiellement, ne peut être considérée comme une vieille dame qu'une sorcière ayant déjà pas mal de métier. La vieille dame reste une sorcière et ne se montrera pas plus aimable que nécessaire, mais elle sera souriante et bienveillante dans l'exercice de son métier. Elle maternera ses clients avec la plus extrême obligeance mais ne rechignera pas à sévir comme savent le faire toutes les mamans du monde lorsque la situation l'exige.

Premiers Soins 1, Marchandage 2, Connaissance du Milieu (région) 2, Histoire Locale 2, Psychologie 2, Usages 2 et 1 DM au choix.

L'enseignante

Les enseignantes sont rares sur le Disque au sein de la confrérie des sorcières. Mais attention, il ne s'agit aucunement de sorcières enseignant l'art de la

sorcellerie. Ce sont des sorcières itinérantes qui vont de village en village pour apprendre aux enfants (et aux adultes qui le désirent) à lire et à écrire (entre autres choses, mais après ça, ils peuvent tout simplement lire des livres). Ces sorcières ont souvent un but caché que leur activité itinérante leur permet d'accomplir. L'exemple des romans est celui de Miss Tique, chargée de dénicher les jeunes filles au potentiel magique élevé. Ces sorcières ne possèdent exceptionnellement pas de chaumière, mais vivent dans une roulotte tirée par des bœufs ou de vieux canassons. Elles sont assez mal perçues par le reste de la confrérie, bien que l'utilité de leur travail soit unanimement reconnue. Elles passent souvent pour des femmes très inventives, principalement lorsqu'elles doivent faire face aux habitants de villages superstitieux où les femmes savantes et autres sorcières ne sont pas les bienvenues.

Enseignement 3, Marchandage 3, Météorologie 2, Usages 2 et 2 DM au choix.

La mystique

Une nouvelle tendance a fait son apparition récemment au sein de la confrérie des sorcières, celle des sorcières mystiques. Ces dernières ne jurent que par la magie, qu'elles écrivent parfois *magye*, avec un *y*, pour d'obscures raisons... mystiques. Ces sorcières se confondent parfois avec des magiciennes. Elles dénoncent les pratiques passéistes traditionnelles de la profession et aiment en mettre plein la vue avec des effets de manche et des sortilèges, comme le font les mages. C'est pourquoi les sorcières plus traditionnelles les traitent souvent de « garçons manqués ». Les mystiques conservent bien entendu le noir d'apparat, mais y ajoutent souvent quelques symboles comme des étoiles, des demi-lunes ou des pentacles. Elles se couvrent de bijoux et d'amulettes chargées d'énergie magique ou simplement pour faire joli. Leurs besaces regorgent de talismans et de baguettes aux pouvoirs variés. Ces sorcières passent de longues heures dans l'étude de vieux grimoires ou écrivent elles-mêmes des comptes rendus détaillés de leurs expériences magiques. Bien que certaines sorcières à l'esprit très ouvert peuvent trouver leur travail utile, ces pratiques sont généralement condamnées par l'ensemble de la profession.

Herboristerie 3, Alchimie 3, Occultisme 3, Astrologie 3

La bonne vivante

Les sorcières bonnes vivantes sont rares. L'exemple le plus criant de l'histoire du Disque-Monde est celui de Nounou Ogg. Au lieu de jouer à noircir le plus possible leur image, ces sorcières aiment se faire apprécier de leur entourage. Elles

entretiennent leur chaumière pour la rendre accueillante, préparent de bons petits plats qui sentent bon, soignent leur apparence pour séduire les garçons et n'hésitent jamais à payer de leur personne si elles le désirent. Elles apprécient le côté « people » de leur profession, aiment être reconnues et appréciées. Etrangement, cela marche tout aussi bien. Bien que leur côté débonnaire ne les pousse généralement pas à une pratique irréprochable de l'Art de la Sorcellerie, fait d'abnégation et de concentration, elles passent pour de bonnes sorcières dans tout ce qui touche au quotidien des gens.

Premiers Soins 2, Marchandage 2, Connaissance du Milieu (région) 2, Histoire Locale 2, Médecine 1, Diagnostic 1, Usages 2.

L'agricole

Dans certaines régions du Disque, les sorcières agricoles sont les plus respectées. Il faut dire que les femmes qui savent y faire avec des cochons sont souvent très prisées... Les sorcières de ce type sévissent dans les régions rurales où l'élevage est la principale occupation des habitants. Elles se spécialisent en fonction des besoins. Certaines connaissent tout de l'obstétrique ovine, porcine ou bovine, peuvent soigner toutes les maladies de ces espèces et favoriser leur développement. Les animaux provenant de régions dominées par de telles sorcières remportent souvent les premiers prix des concours agricoles et se vendent deux fois mieux que les autres, au point que certains y voient à l'œuvre une quelconque sorcellerie. Souvent à l'ouvrage (c'est fou ce que ces petites bêtes demandent comme soins), elles n'ont plus guère le temps de s'occuper d'autre chose et en tout cas pas beaucoup de leur image. Leurs robes noires sont souvent boueuses et odorantes et certaines vont même jusqu'à abandonner le chapeau pointu de peur de blesser les animaux à la traite.

Herboristerie 2, Contrôle Animal 3, Zoologie 3, Médecine 2, Diagnostic 2

La citadine

Les grandes villes du Disque comptent aussi quelques sorcières. Ankh-Morpok ne fait pas exception. Dans les villes, les sorcières abandonnent souvent les anciennes traditions de la sorcellerie et tiennent souvent une boutique où elles vendent des potions et des onguents pour des clients malades ou en mal d'amour. Elles peuvent aussi dire la bonne aventure (ou pas) et rendre une série de menus services. La citadine se réunit rarement en convent et ne conçoit jamais la ville comme son domaine. Elle prend rarement une apprentie et hésite à se faire payer en nature comme la plupart des sorcières. Elle préfère quand même les piastres

sonnantes et trébuchantes.

Herboristerie 2, Marchandage 3, Médecine 2, Diagnostic 2, Usages 2,
Connaissance du Milieu (la ville) 1

Les pouvoirs des sorcières

Le sujet est généralement tabou chez les sorcières. Selon la tradition, une bonne sorcière n'est certainement pas une bonne magicienne. Il ne s'agit pas du tout d'un mage en jupe, d'ailleurs, les mages masculins portent aussi des jupes. Non, une bonne sorcière est une femme douée pour la magie mais qui apprend surtout à s'abstenir d'en utiliser à tort et à travers. Comme il l'a déjà été dit, la magie est un outil, comme le balais ou la pelle. Inutile de se vanter qu'on s'en sert. De plus, les sorcières sont généralement des femmes intelligentes et surtout prudentes. Elles savent à quel point la magie sur un monde comme le Disque Monde est capricieuse... Toutefois, il faut bien admettre que les sorcières ont recours à des pouvoirs magiques. Il y a tout d'abord les degrés de vue (le premier degré, le deuxième degré et le troisième degré). Il y a ensuite la têtologie. Il y a aussi l'Emprunt. Et enfin, il y a la magie...

Les degrés de vue

Certaines sorcières prétendent que ce n'est pas là quelque chose de magique, mais elles sont si habituées à y avoir recours qu'elles ne se rendent même plus compte qu'elles font de la magie en utilisant cette capacité. Tout d'abord, tout comme les mages, les sorcières perçoivent l'octarine, cette huitième couleur du spectre apparentée à toutes les manifestations de la magie. En gros, elles peuvent voir le pouvoir pulser des utilisateurs de magie, percevoir les usages récents de magie comme on suivrait quelqu'un à la trace ou encore voir des êtres qui ne sont que magie pure. Mais ce n'est pas tout. Les sorcières apprennent très tôt à utiliser leur première vue et leur deuxième vue. Seules les plus douées bénéficient d'une troisième vue. La première vue permet aux sorcières de voir ce qui est réellement là. C'est utile. La plupart des gens ne voient en effet que ce qu'ils veulent bien voir. La deuxième vue permet de voir ce qui n'est pas là. Non ce qui a été subtilisé après le passage d'un quidam un peu louche dans une bijouterie, mais ce qui devrait en tout état de cause exister et qui n'existe pas ou plus. C'est un peu plus subtil. Enfin, certaines sorcières ont une sorte de voix intérieure qui leur donne des conseils, ce que la plupart des gens appelleraient une conscience, conseils qu'il vaut généralement mieux suivre à la lettre. Comment utiliser tout cela en jeu ? Un petit exemple vaut mieux qu'une longue et fastidieuse explication.

Exemple : Radaga est une sorcière de campagne. En traversant les bois, elle constate rapidement que les champignons ont poussé de façon extraordinaire (première vue). Elle remarque après une étude approfondie du sous-bois l'absence de toute vie animale. Aucun insecte, des chants d'oiseau uniquement dans le lointain (deuxième vue). Après un petit temps d'arrêt, elle se dit qu'elle ferait bien d'aller consulter sa collègue habitant la région (troisième vue).

Le recours à l'un des degrés de vue évoqués ci-dessus ne demande la perte d'aucun Point de Magie.

La têtologie

S'il y a bien un pouvoir qui fait des sorcières ce qu'elles sont, c'est la têtologie. La têtologie, c'est l'essence de la sorcellerie. On pourrait dire que la têtologie, c'est l'art d'être une sorcière sans faire de sorcellerie. L'art de la magie sans utiliser la magie. Plusieurs éléments entrent en ligne de compte dans l'utilisation de ce pouvoir. Il y a un bon paquet de psychologie, d'influence et de persuasion. Il y a aussi ce que l'on appelle le « pipo ». Pour ceux qui s'y intéresseraient, « Pipo » est le nom d'un magasin de farces et attrapes situé à Ankh-Morpork. On y vend toutes sortes de gadgets destinés à animer les soirées festives : poil à gratter, coussins péteurs, ballons gonflables et feux d'artifice. On y vend aussi des déguisements et des accessoires pour se déguiser en la sorcière ou en le monstre de son choix. Bon nombre de sorcières se sont procuré leurs vêtements et accessoires auprès du célèbre Pipo. Au fil des années, le nom est resté et résume à lui seul tout ce qui touche à l'apparence, au « paraître » des sorcières. En fonction du type de sorcière choisi, il faut que la professionnelle corresponde à l'image qu'elle veut véhiculer, et ce n'est pas de tout repos. Une méchante sorcière, par exemple, ne doit jamais être vue en pantoufles, occupée à nettoyer ses carreaux ou à se mirer devant la glace en essayant une écharpe jaune. Si les gens pensent que vous êtes une sorcière, ils doivent en avoir pour leur argent. S'ils ne voient pas en vous une vraie sorcière, vos pouvoirs seront nettement moins efficaces sur eux. On peut inspirer la crainte, le respect, la sympathie ou l'amour, mais il faut inspirer quelque chose de solide et de fort pour être une bonne sorcière. A noter que le pipo ne se contente pas de l'apparence physique de la sorcière. Les rumeurs qui courent à son sujet jouent un rôle prépondérant. Une fois que, aux yeux des gens, la sorcière ressemble à une sorcière, elle peut exercer sur eux sa têtologie. A savoir, son pouvoir de persuasion. Une sorcière consciencieuse n'en abusera jamais et certainement pas dans son propre intérêt. On peut user de têtologie pour contraindre quelqu'un à prendre son médicament - voire à le trouver efficace, à rendre le mouton volé à son voisin ou encore à dire

la vérité sur un point précis. La têtologie peut aussi, dans les cas extrêmes, être utilisée de manière punitive. Sans lancer de sortilège, la capacité de persuasion d'une sorcière peut être telle qu'en convaincra une malheureuse victime qu'elle est un crapaud, ce qui aura pour effet de donner à la cible le goût des bains de boue et des mouches attrapées en plein vol, sans réellement affecter son apparence physique.

Exemple : C'est le grand jour pour madame Onglet... La grossesse arrive à terme et la dame, plus toute jeune mais qui n'en est tout de même qu'à son premier enfant, ne cesse de hurler depuis une bonne heure. « Vous n'avez pas mal », dit la sorcière. Madame Onglet la regarde de l'air de celle qui sait très bien ce qu'elle fait. En plein travail, elle n'avait pas entendu Mémé Tromblon entrer. La sorcière se tient là, assise à hauteur de son ventre. Pourtant, la douleur est bien là. Les yeux de madame Onglet s'arrêtent alors sur le chapeau pointu de Mémé. On ne peut négliger certains signes. Ou certaines observations lorsqu'elles sont préférées par quelqu'un qui porte ce genre de chapeau. Petit à petit, la douleur s'efface...

En règle générale, toute utilisation de têtologie coûte un Point de Magie à la sorcière. Il y a toutefois des exceptions. Lorsque la sorcière a bien préparé son coup, autrement dit, lorsqu'elle fait autorité de manière indiscutable sur la cible de sa tentative, la têtologie ne lui coûte rien. Cela ne se produit que sur des personnes vivant dans la région directe de sa chaumière et dont elle s'est déjà occupée, ou encore si elle s'est occupée de quelqu'un de la famille de ces personnes (et que cela s'est bien passé). Dans tous les cas, un test en Têtologie, compétence que seules les sorcières peuvent apprendre, est nécessaire pour obtenir les effets escomptés.

L'Emprunt

La technique de l'Emprunt est très populaire chez les sorcières, mais elle est aussi assez compliquée. Il s'agit à proprement parler d'un sortilège permettant à l'esprit de la sorcière de se déplacer dans le corps d'un animal à l'esprit simple. Une fois « à l'intérieur » de sa cible, la sorcière peut voir par ses yeux, entendre par ses oreilles, goûter par sa gueule, etc. Elle peut aussi et dans une certaine mesure influencer les choix de l'animal, le pousser dans une direction donnée, concentrer son intérêt sur un objet précis. L'animal ciblé ne doit en aucun cas être conscient qu'il est « possédé » par la sorcière. Si c'est le cas, il risque de paniquer et de faire des choses qui lui seraient nuisibles, comme arrêter de battre des ailes pour un oiseau en plein vol ou se jeter contre les murs pour un rat. L'Emprunt peut s'effectuer à différents degrés. Si la sorcière ne cherche

pas à influencer l'animal, il est relativement simple et sans danger. Si elle tente de modifier le comportement de sa cible, la sorcière doit s'investir d'avantage. L'opération est alors non seulement plus difficile à réaliser, mais aussi plus dangereuse.

Les risques de l'Emprunt sont de deux ordres. Dans un premier temps, si la sorcière n'agit que comme spectatrice, elle ne risque pas grand chose, à moins de rester dans la tête de l'animal pendant un certain temps, en quel cas elle peut revenir à elle en emportant avec elle quelques tics de l'animal en question (miauler dans le cas d'un chat, avoir faim de mouches dans le cas d'une grenouille, courir après les chevaux dans le cas d'un chien...). Si elle s'investit d'avantage, elle partage nettement plus l'essence de l'animal et encourt alors les mêmes risques que lui. Si l'animal est blessé, elle connaîtra la même douleur. Si l'animal est tué, il est possible que l'esprit de la sorcière reste prisonnier du corps décédé. Dans tous les cas, si une sorcière reste trop longtemps dans la tête d'un même animal, elle risque d'oublier qui elle est réellement. Le bruit court que de nombreuses sorcières partent sur un dernier Emprunt, ce qui explique que toutes les chaumières soient accueillantes pour les animaux et que les sorcières dignes de ce nom laissent toujours du pain pour les oiseaux et du lait pour les chats. Lorsqu'elle réalise un Emprunt, la sorcière ne peut plus contrôler son propre corps et celui-ci est donc inerte, comme endormi. Les sorcières prévoyantes pensent à se coucher confortablement avant de partir en Emprunt ainsi qu'à fermer les yeux. L'exemple de Mémé Ciredutemps et de son panneau « Chuis pas morte » est célèbre dans le milieu.

Certaines espèces sont plus difficiles à « emprunter » que d'autres. Ainsi, les carnivores ont un esprit effilé, en pointe de flèche, plutôt désagréable à emprunter. Les oiseaux, très prisés par les sorcières, demandent aussi une certaine concentration, car il n'est pas naturel pour un être humain de voler, même si on a l'habitude des balais. Les sorcières les plus douées réussissent à « emprunter » des essaims d'insectes, mais il est relativement malaisé de rassembler ses pensées et de tenir un raisonnement coordonné lorsque l'on occupe la tête d'une centaine d'abeilles à la fois. Techniquement, il n'est pas impossible de se glisser dans la tête d'un être intelligent (certains hommes répondent à cette définition), mais les sorcières se l'interdisent et deviendraient la cible de toutes leurs consoeurs si la chose venait à se savoir. On parle alors de possession. Et c'est mal. Mais cela ne fonctionne de toute façon que sur les êtres possédant un score en Esprit inférieur à celui de la sorcière.

L'Emprunt est un sortilège et est donc soumis à la règle sur le lancement des sortilèges. Le coût en Points de Magie dépend de l'animal emprunté et du type d'Emprunt, tout comme le Degré de Difficulté. Le petit tableau ci-dessous devrait vous suffire dans la plupart des cas.

Type d'animal ou d'Emprunt P.M. / Difficulté*

Insecte isolé (araignée, mouche, cafard...) 1 / Facile

Petit animal (souris, grenouille, lézard, truite...) 2 / Normal

Animal de taille moyenne (chat, chien, mouton, gros poisson...) 3 / Normal

Animal de grande taille (cheval, taureau, requin...) 4 / Difficile

Carnivore - / +1

Animal volant - / +2

Essaim d'insectes (essaim d'abeilles, colonie de fourmis...) - / +3

Emprunt actif (avec influence sur les choix de l'animal) +2 / +3

Emprunt total (possession pure et simple de l'animal) +3 / +5

Emprunt d'êtres intelligents (au score d'Esprit supérieur ou égal à celui de la sorcière). +4 / +5

(*) Les modificateurs s'appliquent au Facteur de Difficulté du type d'animal en question.

Exemple : une sorcière tente de se repérer dans la forêt en empruntant un oiseau perché sur une branche. Il s'agit d'une chouette effraie, animal carnivore. La sorcière envisage de faire décoller l'oiseau et de lui faire faire un tour à une certaine altitude afin de repérer un signe de civilisation dans le paysage alentour. La chouette est un petit animal volant carnivore (PM : 2, Diff : $0+1+2=+3$). L'animal n'étant pas en plein vol, il faudra lui souffler l'envie de s'envoler et de décrire des cercles en plein air. C'est une chose habituelle chez la chouette et c'est donc un Emprunt actif, mais pas total (PM : $2+2=4$, Diff : $3+3=+6$). La sorcière devra donc réussir un test en Invocation avec un Facteur de Difficulté de 6 et perdre 4 Points de Magie.

La sorcière doit, au préalable, définir toutes les modalités de son Emprunt. Elle peut aussi en changer en cours de route, mais c'est plus difficile. Imaginons qu'une sorcière emprunte un oiseau comme simple témoin. L'oiseau vole à sa guise au-dessus du village et survole à un moment une petite clé dorée. La sorcière décide alors de passer en Emprunt actif pour que l'oiseau aille se saisir de la clé. Il lui est alors nécessaire de réussir un nouveau test en Invocation avec les nouvelles données et une perte de Points de Magie comprenant le total de la nouvelle équation.

L'exemple de Mademoiselle Trahison (lire L'Hiverrier) est célèbre. La sorcière était aveugle et utilisait les animaux à sa portée pour voir ce qui se passait autour d'elle. Elle avait acquis une telle maîtrise de l'Emprunt qu'elle pouvait contrôler plusieurs animaux à la fois et même dans des endroits différents.

Seules les sorcières de très haut niveau peuvent espérer arriver à ce résultat (à moins de maîtres du jeu laxistes).

Le vol en balais

Beaucoup de gens pensent que les sorcières utilisent un sortilège pour animer un balai afin de l'enfourcher pour voler. Il n'y a rien de plus faux, même si elles en seraient capables. Les balais sont des objets magiques capables de voler et conçus à cette seule fin. Certaines sorcières s'en servent aussi pour le ménage, mais seulement les plus pingres. Les meilleurs balais magiques sont confectionnés par les nains, qui sont passés maîtres dans l'art de la conception des objets de valeur et/ou magiques. En théorie, n'importe qui peut donc envisager de se procurer un balai magique et voler à la manière des sorcières. Il y a tout d'abord un problème de compétence. Maîtriser un balai est un art difficile. Il est nettement plus facile de monter à cheval. Pour contrôler un balai, il faut maîtriser la compétence « Véhicules extraordinaires : balai ». Cet apprentissage est - de prime abord - réservé aux sorcières. Un personnage qui souhaite y investir quelques Degrés de Maîtrise doit pouvoir s'en justifier dans son histoire personnelle. Ensuite, il y a un problème de légitimité. Une personne n'appartenant pas au métier vu se promenant sur un balai encourt le courroux des professionnelles. Et cette idée dissuade souvent les petits curieux.

Les sortilèges

Tout comme les mages, les sorcières sont des utilisatrices de magie. Elles sont donc parfaitement capables de lancer des sorts. Toutefois, cela ne fait pas partie de leur cursus traditionnel et certaines sorcières n'enseigneront jamais la magie des sortilèges à leurs apprenties. Cela ne veut pas dire qu'elles ne pourront pas lancer de sorts, mais bien qu'elles devront les apprendre par elles-mêmes. Comment s'y prennent-elles ? La magie des sorcières, on l'a dit, est plus subtile que celle des mages. Lorsqu'elle opère, elle ne fait pas appel à des effets pyrotechniques dignes des meilleurs spectacles de music-hall ou à des shows sons et lumières. Une sorcière peut vous jeter un sort sur le ton de la conversation et sans que vous ne vous en rendiez compte. Pourtant, principalement dans le cas des sorcières mystiques, les sorts tels que la « boule de feu » font partie de l'arsenal de quelques rares professionnelles. Mais ce sont généralement des exceptions. Favorisez donc dans le choix de vos sortilèges, si vous êtes une sorcière, les charmes, les enchantements et les malédictions, les soins, les invocations ou les possessions.

Pour apprendre un sort, la sorcière doit dépenser 10 points d'expérience ou trouver un manuel, un grimoire, décrivant le mode opératoire du sortilège. Un

mage peut apprendre des sorts à une sorcière, et inversement d'ailleurs. La magie opère de la même façon que pour les mages, notamment en ce qui concerne les échecs critiques et les créatures des dimensions de la Basse Fosse...

La journée typique d'une sorcière... typique.

La vie des sorcières dépend fortement du type de sorcière. Mais si l'on prend une sorcière traditionnelle, on peut déterminer une série d'événements qui peuvent survenir tout au long d'une même journée...

- Aube : la sorcière se lève en même temps que le soleil, déjeune rapidement et s'occupe de ses animaux si elle n'a pas d'apprentie. Sinon, elle prend un copieux petit déjeuner (souvent son seul repas de la journée) et donne des ordres à sa pupille.

- Matinée : si la chaumière possède beaucoup d'animaux, les tâches qui en incombent occupent souvent la matinée. Sinon, la sorcière rend visite à ses « clients » des villages environnants. Les visites peuvent présenter différents défis aux sorcières : dénouer des querelles de voisinage (« C'est ma vache ! De quoi ? Cette vache est à ma famille depuis deux générations... »), prodiguer des soins aux malades (« Je souffre horriblement, madame la sorcière... Vous avez encore un peu de cette eau-de-vie de la dernière fois ? »), inspecter la santé des animaux de ferme (« Ah ben on ne se disputera plus très longtemps à propos de cette vache... »), gérer les accouchements (chez les humains comme chez les animaux, si nécessaire)... Certaines sorcières plus modernes ont tendance à négliger le contact avec les populations. C'est une erreur. Une sorcière puise son pouvoir dans l'influence qu'elle peut avoir sur ses gens. Si elle ne va pas vers eux, ils ne viendront pas nécessairement vers elle. Et si elle ne connaît pas ses ouailles, elle ne se fera pas connaître d'eux. L'observation, l'écoute, l'empathie, voilà les meilleures armes de la sorcière.

- Mi-journée : la sorcière a un peu de temps à elle pour s'occuper de ses petites passions personnelles.

- Après-midi : si la sorcière n'a pas eu le temps de faire ses visites le matin, elle les fait l'après-midi. Sinon, elle reçoit les doléances chez elle, un peu à la façon d'un seigneur qui proclamerait la Justice.

- Soirée : la sorcière peut rendre visite à des consoeurs ou se rendre à son convent. Sinon, elle reste chez elle ou réalise un petit Emprunt pour s'assurer que tout est en ordre dans sa région.

- Nuit : contrairement à ce que beaucoup de gens croient, les sorcières apprécient une bonne nuit de sommeil dans un lit bien chaud.

Organisation professionnelle

Il est coutume de dire que les sorcières n'ont pas d'autorité suprême, mais que cette autorité qu'elle n'ont pas s'appelle Mémé Ciredutemps. Mémé est probablement la sorcière la plus douée de sa génération, des générations précédentes et des générations à venir. Si elle est peu appréciée, elle est au moins respectée, si pas crainte, par l'ensemble des professionnelles. Mais dans les faits, elle ne peut pas faire preuve d'autorité sur une autre sorcière. Les sorcières professent seules, ou accompagnées de leurs apprenties. Cela fait partie du métier. Le titre de sorcière n'est accordé à une professionnelle que lorsqu'elle se voit confier une chaumière par l'ensemble des sorcières de la région. Avant cela, elle peut prêter main forte à différentes consoeurs ou attendre patiemment en continuant son apprentissage d'une façon ou d'une autre. Certaines apprenties ne deviennent jamais vraiment des sorcières.

Une sorcière, par l'attribution de sa chaumière, se voit également confier une certaine étendue de territoire sur lequel elle professera. Ce sera son domaine. A priori, une sorcière qui quitte son domaine (et entre donc dans le domaine d'une autre sorcière) n'a plus autorité sur les gens qui habitent au-delà et doit rendre visite à la sorcière de l'endroit. Certaines exceptions existent, comme les grandes villes comme Ankh-Morpork (il y a des sorcières citadines). Bien que ce ne soit pas une obligation, la plupart des sorcières habitant des régions voisines se réunissent en convent. Un convent peut comprendre de trois à six sorcières. Lors des convents, il n'est pas souvent question de danser la peau à l'air dans les bois. On discute plutôt d'événements en apparence anodins mais qui peuvent revêtir, dans le chef de sorcières, une importance capitale. Au sein d'un convent, il y a toujours une sorcière dominante, qui donne des conseils et qui mène les débats. C'est souvent la sorcière la plus âgée qui tient ce rôle.

La magie des fourbis

A la lecture du roman "Un chapeau de ciel", publié en dehors des Annales mais comme "roman du Disque-Monde", une série plus familiale, une nouvelle forme de magie fait son apparition sur le Disque : la magie des fourbis.

Il s'agit d'une magie réservée aux sorcières et plus principalement aux sorcières rurales. Les fourbis fonctionnent un peu comme les attrape-rêves de cultures terrestres, si ce n'est qu'ils servent à plusieurs choses : repousser les charmes, sortilèges et mauvais esprits, clairvoyance et prophéties et peut-être encore bien d'autres choses.

Un fourbi est un montage complexe de toute une série d'objets imbriqués dans de la ficelle un peu comme une mouche dans une toile d'araignée. Chaque fourbi

doit au moins comprendre un élément vivant (un scarabée, un oeuf frais...) pour être efficace, mais on peut s'entraîner à en faire sans.

Un fourbi ne peut être préparé à l'avance, comme le révèle ce dialogue entre la jeune apprentie Tiphaine et sa maîtresse, mademoiselle Niveau.

"-Vous ne pourriez pas m'en fabriquer un dont je me servais un moment pour attraper le coup ?

- Hélas, non, répondit mademoiselle Niveau. Un fourbi, c'est très délicat. On ne peut pas en garder un sur soi, sauf comme ornement. Tu dois le faire pour toi seule, sur-le-champ, là et au moment où tu veux t'en servir.

- Pourquoi ? demanda Tiphaine.

- Pour saisir l'instant, répondit l'autre partie de mademoiselle Niveau qui entra. La façon dont tu fais les noeuds, les circonvolutions de la ficelle...

- ... la fraîcheur de l'oeuf, peut-être, le taux d'humidité de l'air ambiant... poursuivit la première mademoiselle Niveau.

- ... la tension des brindilles, les divers objets que tu trouves dans ta poche à ce moment-là...

- ... même la manière dont souffle le vent, conclut la première mademoiselle Niveau. Tous ces éléments forment une espèce... d'image de l'instant quand tu les bouges comme il faut. Et je ne peux même pas te dire comment les bouger, parce que je n'en sais rien.

- Mais vous les bougez quand même, rappela Tiphaine qui se sentait perdue. Je vous ai vue...

- Je les bouge, mais je ne sais pas comment je fais, dit mademoiselle Niveau en ramassant deux brindilles et en prenant un bout de fil. Elle s'attabla en face de mademoiselle Niveau, et les quatre mains entreprirent d'assembler un fourbi".

- *Terry Pratchett, un chapeau de ciel, p.122, éd. L'Atalante.*

Pour le début et la suite de cette passionnante histoire, lisez le roman.

En termes de jeu

Dans le jeu de rôle, seules les sorcières rurales auront accès à la création de fourbis. Il s'agira d'une nouvelle Compétence apprise uniquement en cours de jeu ou au cours d'une formation de sorcière simulée hors partie. Sa Racine est celle de l'Ingénierie, mais elle ne peut dépasser la Racine en Magie de la sorcière.

Pour faire un fourbis, il faut posséder de la ficelle (comptez un mètre par fourbi) et une série d'objets de petite taille (brindilles, clés, clous, pièces de

monnaie, coquillages, dés, plumes, dents, pierres précieuses...) dont un au moins sera encore vivant (insecte, plante avec racines, oeuf frais...). Lorsque le Joueur souhaite fabriquer un fourbi, il doit savoir exactement à quoi il va servir (voir ci-dessous). Il doit ensuite prouver au MJ qu'il possède bel et bien tous les objets nécessaires et ensuite, réussir un test en Fabriquer un fourbi, plus ou moins difficile selon la rapidité requise et les conditions extérieures (stress, mains glissantes...)

Si cela réussit, et seulement si, le Joueur peut effectuer un test en Magie (afin de lancer un sortilège). En cas d'échec de l'une des deux actions, il ne se passe rien.

Les effets possibles d'un fourbi sont les suivants :

- Percevoir l'avenir : la sorcière peut lire dans son fourbi les grandes lignes des prochains événements. Elle ne voit rien dans le détail, mais peut, par exemple, prévoir une visite ou un grand danger.
- Repousser les mauvais esprits : le fourbi peut agir comme un mur de protection contre les esprits maléfiques. Il crée une aura circulaire de 10 mètres de diamètre autour de la sorcière, aura que l'esprit ne peut franchir sans réussir un test en opposition contre la magie de la sorcière. La marge de réussite de la sorcière venant s'ajouter à sa Compétence dans ce cas.
- Au choix du Joueur en accord avec le Maître du Jeu.

Des effets plus spectaculaires peuvent éventuellement, à la discrétion du MJ, demander des ingrédients particuliers.

Règles sur l'ivresse

Il arrivera bien un moment, lors d'une de vos parties, où un personnage se laissera aller dans une taverne, buvant plus que de raison. Comment déterminer qu'un personnage devient ivre ? A partir de combien de chopines est-il bon à ramasser à la petite cuiller ? Quels sont les effets de l'alcool sur les compétences du personnage ?

Voici un petit ensemble de règles simples, adaptées au système RPG. Notez que ces règles peuvent tout aussi bien servir à n'importe quel jeu de rôle, pas seulement aux Annales du Disque-Monde.

1) La boisson : il convient d'abord de déterminer quelles boissons peuvent produire un effet d'ivresse sur les personnages. Il existe des alcools légers, des alcools forts et le frottis de Lancre. Si l'on considère le menu d'auberge du Disque-Monde, aide de jeu disponible sur le site du JDRA, voici un petit récapitulatif des alcools et de leur "puissance", le chiffre entre parenthèses.

Bière naine (3)
Bière morporkaise (2)
Bière de Quatrix (1)
Hydromel (2)
Rouge de Sto Lat (1)
Cuvée des Trolls (2)
Roi d'Ankh (2)
Whiskey (3)
Frottis de Lancre (4)
Liqueur de chou (3)
Liqueur de youpla (3)
Cherry (2)

2) Boire : un personnage peut boire délibérément plus que de raison, pour oublier un événement tragique, par exemple. On peut aussi l'y forcer, avec un bon entonnoir. Mais il se peut aussi que le personnage ne se rende pas compte qu'il est occupé à se "bourrer la tronche". Pour savoir si un personnage sent venir son ivresse, additionnez les puissances de tout ce qu'il a bu et soustrayez-le à son Esprit x 2. Un d20 est alors lancé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre obtenu, c'est un succès. Le personnage se rend compte qu'il est sur la mauvaise pente. Si pas, le personnage a soif, très soif.

Exemple : Ruodick le Barbare boit au Tambour Rafistolé quelques bières morporkaises (2). Il vient d'en avaler 3 (puissance cumulée : 6). Un homme s'assied à sa table et lui propose un peu de son vin, du Roi d'Ankh. Ruodick sait que les mélanges ne sont pas bons en général. Enfin, son joueur le sait. Le maître du jeu demande donc un test pour que le personnage le sache aussi. L'Esprit de Ruodick est de 4 (c'est un Barbare). Au total, cela fait donc 8. La puissance cumulée de ce qu'il a bu jusque là est de 6. Le joueur lance 1d20 et obtient 9. C'est raté. Il faut dire qu'il ne pouvait réussir que sur un 1 ou un 2. Ruodick a encore soif et accepte le vin.

3) Ivre ou pas ? Certains personnages tiennent mieux l'alcool que d'autres. On ne va pas vous faire un dessin. Lorsque la puissance cumulée des boissons ingurgitées par le personnage dépasse son Corps, il y a lieu de vérifier que le

personnage n'est pas ivre. Cela se fait en lançant 1d20 et en comparant le résultat au double du Corps. Si le dé donne un chiffre inférieur ou égal à cette valeur, le personnage tient bien l'alcool. Sinon, il est ivre.

Exemple : Marlouf, le marin klatchien, passe le temps en vidant quelques bouteilles de liqueur de chou (3). Au troisième gobelet, son Corps (7) est dépassé par la puissance cumulée de la boisson. Il tente donc un test et doit faire moins de 14 (son Corps x2) ou 14. Il lance un 17. C'est raté. Marlouf est ivre.

4) Quelle ivresse ? L'ivresse se manifeste de différentes façons selon la personne. Lancez 1d20 et comparez le résultat avec le tableau suivant.

1-5 : Ivresse gaie : le personnage est "sur l'air". Il est joyeux et tente de communiquer sa bonne humeur à tout le monde, amis comme ennemis.

6-9 : Ivresse boudeuse : le personnage se renfrogne. Il reste taiseux et ressasse les derniers événements avec ennui. Il ne faut rien lui demander pendant qu'il est dans cet état.

10-13 : Ivresse triste : le personnage éclate en sanglot. "Personne ne m'aaaaaaiime" devient son leitmotiv. Il n'est qu'un bon à rien, ses amis l'ont trahi, ses ennemis l'ennuient tout le temps. Le personnage n'est qu'une loque dans cet état.

14-17 : Ivresse violente : le personnage entre dans une rage folle. Le moindre prétexte est bon pour faire usage de sa capacité de destruction, qui dépend bien entendu du personnage. Un nain frappera tout le monde avec sa hache, un magicien lancera des boules de feu sur le premier qui bouge...

18-20 : Coma éthylique : le personnage sombre dans l'inconscience et ne se réveillera qu'après avoir cuvé son vin (ou tout autre alcool).

Quoi qu'il arrive et quelle que soit l'ivresse, le personnage agira avec 2 points de moins dans toutes ses actions.

5) Récupérer : une bonne nuit de sommeil ou quelques remèdes de sorcière peuvent permettre au personnage de recouvrer son état normal.

Qu'est-ce qu'un 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 vrum 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 vurmms 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 vurmms. Ils attendent, patiemment, que quelqu'un meure. Ce qui peut être éprouvant moralement, c'est clair.

Le Banshee

Une nouvelle créature fait son apparition dans 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 répis 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.

http://www.servimg.com/image_preview.php?i=7&u=11226706

Profil :

COR 7 HAB 9 SEN 8 ESP 6 POU 6 CHA 3 - PdV 35

Compétences :

Acrobaties 15, Déplacement silencieux 14, Combat 15, Pistage 13, Tour de Force 12, Observation 16

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.

Profil : COR 8, HAB 7, PER 8, ESP 3, POU 5, CHA 2 / PdV 45 / Morsure 16 (1d10), Mouvements 14, Suivre une piste 15.

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...

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 garanti 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.

* : Lire à ce sujet "Timbré", des Annales du Disque-Monde.

Le rucheur

Abordé dans le roman "Un chapeau de ciel", le rucheur (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 rucheur 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.

En termes de jeu

Le rucheur possède une résistance à la magie de 10 et un POU de 10 également. Lorsque le rucheur tente une attaque sur sa victime, celle-ci doit réussir un test en opposition, POU contre POU. En cas d'échec, le rucheur s'installe dans la tête de la cible. Celle-ci peut, chaque jour, tenter un nouveau test en opposition pour repousser le rucheur, sachant qu'à chaque jour passé, le POU diminue de 1d4 points. Notez que si le rucheur est repoussé, il ne tentera plus de s'attaquer à cette même cible et que celle-ci récupérera ses points de POU perdus.

Cette définition est soumise à caution tant que je n'ai pas terminé le roman...

Le groseille, désorganiseur personnel

La technomancie continue d'évoluer sur le Disque-Monde. Rappelez-vous, il s'agit de cette forme de magie asservissant des diabolotins dans de petits appareils et les contraignant par des pactes précis à des tâches multiples. On se souvient de **la boîte à images de Deuxlfeurs...**

On peut désormais vous parler du désorganiseur "Groseille"... Ce petit appareil se présente sous la forme d'un boîtier noir bivalve dont une face intérieure est percée d'une fenêtre barrée. A l'intérieur, un diabolotin aux compétences multiples. Les derniers modèles proposent toute une série de services comme le rappel de mémos enregistrés à heures données, le "NezBleu", une fonction qui contraint le diabolotin à sortir de l'appareil et à se rendre dans la tour clic-clac la

plus proche pour transmettre un message, un agenda personnel et une boîte à images intégrée. De par leurs fonctions multiples, les diabolotins de ces appareils sont très irritables - même s'ils sont soumis au pacte initial. Ils en réfèrent toujours au mode d'emploi - que l'on jette souvent par ignorance - pour toute une série d'options et ne cessent de se manifester pour proposer tel ou tel service à leur heureux propriétaire. Même si certains appareils de base se démocratisent, tout le monde ne peut pas se payer une merveille de technomancie. Le Groseille coûte tout de même la bagatelle de 2500 piastres dans sa version de base.

Les tours clic-clac

Le Disque-Monde évolue sans cesse. L'univers des débuts, nettement plus "fantasy" a cédé du terrain au profit d'un monde plus proche de notre période pré-industrielle, voire semi-industrielle.

Dans l'idée de tourner en dérision les nouvelles technologies de communication, Terry Pratchett a créé les "tours clic-clac". Mais qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'un système de communication à distance. Au sommet d'une tour, une série de volets sont ouverts et fermés pour coder des messages, un peu comme le morse. De loin en loin, les tours reçoivent ces messages et les relaient vers leur destination finale. Imaginez un peu les Feux du Gondor, dans le Seigneur des Anneaux, mais associés aux nuages de fumée des guerriers sioux... Une mode passagère a même vu la naissance de clic-clacs portatifs, capables de relayer un message codé d'un bout de la pièce à l'autre...

Dans "Timbré", roman des Annales, l'Interurbain, société qui gère le réseau des clic-clac, basée à Ankh-Morpork, a été racheté par des gens peu scrupuleux qui visent le profit plutôt que la qualité du service (toute ressemblance avec des sociétés existantes ou ayant existé n'est que purement justifiée). Résultat : les tours tombent en panne, les retards s'accumulent dans la distribution des messages et les prix explosent.

Dans ce même roman, l'intrigue tourne autour de la décision par le Patricien de relancer le service postal, tombé en désuétude dans la grande cité. Confiée à un repris de justice particulièrement débrouillard, Moite von Lipwig, la Poste va tenter de redorer son blason et faire face aux tueurs engagés par l'Interurbain... La concurrence sera rude !

Comment fonctionne une tour clic-clac ?

Les tours fonctionnent avec du personnel. Une machinerie ingénieuse est mise en place pour le service de jour, en noir et blanc, et pour le service de nuit, avec des lumières. Le codage est complexe et comprend pas mal de méta-langage (des balises, un peu comme le html). Comme tout sur le Disque-Monde, le mécanisme de ces tours est devenu hasardeux et surnaturel... Ainsi, il est dit que les travailleurs des tours qui décèdent dans l'exercice de leur fonction se fondent dans "le réseau" des clic-clac. Le cas d'une tour émettant un message de détresse APRES le décès de ses deux employés reste célèbre dans les milieux autorisés...

Comment fonctionne la poste d'Ankh Morpork

Vieille institution traditionnelle remise au goût du jour, la poste distribue le courrier sous forme d'enveloppes contenant des lettres rédigées par des clients. Les gens peuvent acheter des timbres dont le coût dépend de la destination demandée. Une certaine fébrilité s'est emparée des collectionneurs qui, avant l'invention des timbres, préféraient collectionner les épingles.

Quelques notes sur les nains du Disque-Monde

Il existe trois types de nains sur le Disque-Monde. Les nains des montagnes, les nains des villes et les fondementistes. Les deux premières familles sont présentées dans la majorité des Annales, mais la dernière fait son apparition dans "Jeu de nains", le 30e volume.

Les nains des montagnes

Ce sont les nains à l'état brut, des nains classiques. La plupart des nains vivent dans les montagnes, ou plus exactement dans les mines qu'ils creusent par-dessous. Une petite partie seulement de ces communautés, même si c'est une partie croissante, migre vers les villes pour y trouver un travail plus varié que celui de mineur. Ils sont placés sous le commandement d'un Maître des Mines - ou quelque chose comme ça, un titre que l'on peut comparer à celui de roi chez les humains. Pour ces nains, la société s'organise comme une machine et le rôle du roi est de s'assurer que les boulons tiennent et que les engrenages soient bien huilés. Chaque nain se sachant une pièce de la machine, les problèmes sont rares. Les nains des montagnes ne sortent que très rarement à la surface et surtout la nuit, mais cela leur arrive pour des raisons multiples : le commerce, la chasse, la guerre... Ils ont des nains des villes une opinion peu amène. Pour eux, ce sont en quelque sorte des nains peu respectueux des traditions et qui cherchent à faire parler d'eux. Pourtant, ce ne sont pas des fondementistes. Toutes les montagnes

du Disque comptent leur lot de communautés naines, mais il semble qu'elles soient plus nombreuses encore dans les contreforts rocheux d'Uberwald ou de Ker-Gzelzek.

Les nains des villes

Les nains qui quittent les mines pour aller vivre en ville, principalement à Ankh-Morpork, ont décidé, à un moment de leur adolescence, qu'ils voulaient voir autre chose que leur mine natale. Pour autant, une fois qu'ils sont arrivés à destination, ils chérissent ce mode de vie simple et ancestral et font tout pour montrer qu'ils sont des nains. Ils s'affublent d'armures impressionnantes, se promènent avec des pioches ou des haches démesurées, se font appeler de noms ronflants comme "Brisecrâne" ou "Fortdubras" et chantent de nombreuses comptines traditionnelles dans des bars nains. Cet éloignement de leur foyer les conduit souvent à se noyer dans l'alcool. Pour autant, ils ne considèrent pas leur choix de vivre en ville comme un échec. Ils apprécient la liberté que leur offre ce nouveau mode de vie. Liberté d'afficher sa féminité (pas trop, tout de même) pour les femelles, la liberté d'exercer un métier de journaliste, d'agent du guet, de guide touristique ou pourquoi pas de couturier... Les nains des villes sont les plus libéraux des nains. Ils acceptent la modernité du monde de la surface et parviennent même parfois à dormir à l'étage.

Les nains fondementistes

On les appelle aussi les nains du fond. Ce sont des nains qui refusent toute avancée vers la modernité et pour lesquels la surface et tout ce qui s'y passe n'est qu'un mauvais rêve. Pour eux, un vrai nain ne peut pas voir la lumière du jour. "*La lumière aveugle. Savez-vous que l'oeil s'agrandit dans l'obscurité?*". Les fondementistes vivent au plus profond des mines, sont habillés tout en cuir noir et parlent même un dialecte différent de celui des autres nains. Les principes qui régissent la civilisation naine sont exacerbés chez de tels nains et ils refusent tout modernisme, qu'ils perçoivent comme une menace ou une trahison à l'esprit même de la nanitude. Ils ne survivent cependant que grâce à l'influence qu'ils ont sur les autres nains, qui les considèrent comme des sages - certes un peu bizarres, mais des sages tout de même. Ils dépendent en effet des denrées alimentaires acheminées jusqu'à eux par des nains de confiance, des "faces du jour" qui leur apportent nourriture, eau fraîche et matériel. L'influence des fondementistes sur les nains des villes est croissante. En quête de leurs valeurs ancestrales, les nains exilés tombent souvent dans les griffes des extrémistes fondementistes, espérant se racheter une conduite dans un

monde qui les dépasse. Les fondementistes réfutent l'autorité du Petit Roi, le roi de tous les nains.

En vrac, quelques notes sur les nains du Disque-Monde.

L'autorité du Petit Roi.

La grande majorité des nains accepte l'autorité d'un roi des rois, le Petit Roi. Chaque communauté lui est soumise, même si peu de nains peuvent prétendre avoir vu un jour ce souverain. Le Petit Roi vit dans son palais, construit dans le sous-sol de Kondom, en Uberwald. Nain intelligent et ouvert à certains changements, il fait l'unanimité chez tous mais pas chez les fondementistes (voir autre post : les trois familles de nains). Ces derniers pensent "qu'il a vu la lumière" et donc qu'il a été aveuglé.

La vallée de Koom

Chaque année, les nains commémorent la bataille de la vallée de Koom. Les trolls aussi, d'ailleurs. Selon les versions propres à chaque espèce, c'est là que les nains/les trolls ont tendu une embuscade aux trolls/aux nains et leur en ont fait voir de toutes les couleurs. Comme cela s'est passé il y a longtemps et que plus personne ne peut en témoigner, il est très difficile de savoir qui a vraiment tendu une embuscade à l'autre et qui peut affirmer qu'il en est sorti vainqueur. Bref, c'est l'occasion pour les nains/les trolls de régler tout un tas de différends avec les trolls/les nains. Et ce, chaque année. A Ankh-Morpork, c'est toujours un moment difficile pour le guet municipal. Ailleurs, il est rare que des nains et des trolls vivent assez près les uns des autres sans que leur habitation s'appelle un champ de bataille.

L'importance de l'écrit

Chez les nains, en particulier chez les fondementistes, la chose écrite revêt un caractère quasi divin. Les nains aiment ce qui dure, ce qui reste, comme les écrits. Lorsqu'ils le peuvent, ils gravent tout ce qui leur passe par la tête à l'aide de runes naines dans la roche des mines. Les mots ont une vie propre. Ils existent réellement, quelque part, cherchant à accéder à notre monde (cf. le mythe de la caverne chez Platon). La plupart des runes naines sont relatives à la vie souterraine. Il existe par exemple plusieurs dizaines de runes représentant les ténèbres.

Pour les fondementistes, l'importance de la chose écrite prend des proportions dogmatiques. A tel point que brûler ou détruire un livre est assimilé à un

meurtre. Pour l'exemple, la réputation de Samuel Vimaire au sein des nains du fond s'est dégradée lorsque l'on a appris qu'il était le préposé à l'effacement du tableau noir lorsqu'il était à l'école...