

DISCWORLD

Manuel d'Instructions

Un guide de jeu précis et complet



Copyright © 1995 TWG Ltd
Discworld is a registered trademark of Terry Pratchett.

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits et le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit DISCWORLD, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. L'illustration de la couverture de DISCWORLD est Copyright © 1995 Josh Kirby.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ. Tel: +44 - 51 - 709 5755

DISCWORLD is published under license from © 1995 Teeny Weeny Games

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

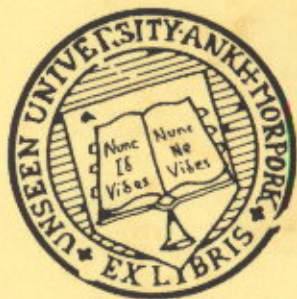
Nous garantissons que les disquettes de ce produit sont en bon état et ne sont, en aucune manière, atteintes d'un "Virus". Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infection de ce produit par un virus qui l'empêcherait inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être retournées directement à Psygnosis.

Elles seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un "Virus", que l'utilisateur peut prévenir en éteignant son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit.

Pour tout renseignement supplémentaire, écrivez-nous à l'adresse suivante : Psygnosis France - 131 Avenue de Wagram - 75017 PARIS

Propriété de l'Université Invisible.
Doit être retourné par...



Voici le Disque-monde. Introduisez-le dans le lecteur et chargez...

Vous allez y trouver des mages, des dragons, des héros et des spécialistes de l'hygiène domestique. Le danger y est présent, mais la crème renversée aussi. Parce que le Disque-monde est un monde fantastique au seuil de réalité très bas. Le monde réel y fait régulièrement des intrusions, mais le Disque-monde a le don de tout modifier.

Ainsi croirez-vous reconnaître certains détails.

Le Disque-monde possède la photographie (de tout petits diabolins peignent les images), le cinéma (les tout petits diabolins peignent vraiment vite), et il en est même à sa seconde génération d'ordinateurs maintenant que les cercles de pierres n'opèrent pas assez rapidement.

Cependant, en tant que monde fantastique, il répond forcément à certains critères, entre autres une propension à souffrir des dragons.

Et malheureusement, un dragon ravage actuellement Ankh-Morpork, la première cité du monde. Nombre de gens classeraient l'événement dans la rubrique des aménagements municipaux, mais ce dont Ankh-Morpork a besoin pour l'instant, c'est un héros. Il ne dispose toutefois que du mage Rincevent, qui a pour unique talent de ne pas être encore mort. Lequel Rincevent possède le Bagage, l'accessoire de voyage le plus malveillant de tout l'Univers. Ainsi secondé, il n'y a sans doute aucune limite à tout ce qu'il peut rater...

Oh, ai-je dit il ? Je voulais dire... vous.

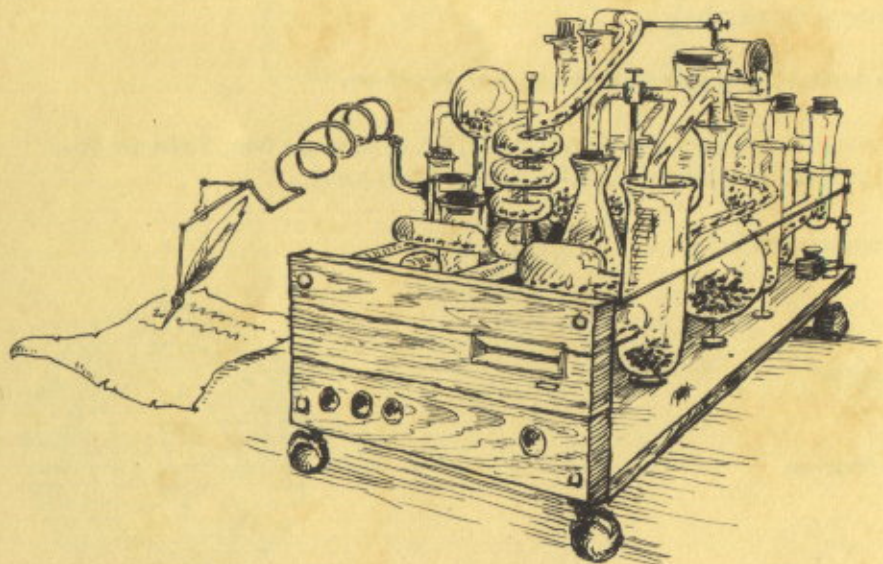
Méfiez-vous de quiconque PARLE COMME CA et porte une faux. Souvenez-vous qu'un mauvais calembour l'est parfois plus qu'il n'y paraît...

... et amusez-vous bien.

Terry Pratchett

INDEX

Introduction	5	Les races	13
Le Disque-monde	5	Les mages	16
Géographie sommaire	6	L'Université Invisible	16
La magie	7	La Mort	17
Les dieux	7	Lancer Discworld	18
Ankh-Morpork	8	Utiliser la Souris	18
Le Patricien	9	Ramasser/Utiliser les Objets	19
Les guildes	10	Transporter les Objets	19
Guilde des Voleurs	10	Contrôle de la Fenêtre Inventaire	20
Guilde des Mendiants	10	Aptitudes	20
Guilde des Assassins	11	Conversations	21
Guildes des Alchimistes	12	Contrôle Clavier	22
Guilde des Fous	12	La Fenêtre d'Options	23
Les gardes	13		



Introduction

Bienvenue sur le Disque-monde, un pays étrange, fantastique, un pays où la Mort ne se tapit peut-être pas à chaque coin de rue mais où il* connaît certainement votre adresse personnelle et risque parfois de débarquer à l'improviste pour prendre un verre ou à l'occasion un curry bien relevé.

Fondé sur des livres désopilants, les Annales du Disque-monde de Terry Pratchett, le présent jeu en utilise les personnages et lieux habituels pour créer une aventure entièrement nouvelle. Vous dirigerez les actions de Rincevent, un mage pas très efficace de l'Université Invisible d'Ankh-Morpork. Diplômé d'Échec en Magie, Rincevent a pour seules qualifications la capacité de dormir en pleine apocalypse et un instinct de survie qu'ont affûté des années de fuite, sous l'effet d'une terreur abjecte, devant le moindre danger.

Rincevent n'affronte pas ses épreuves tout seul. Il est flanqué de son fidèle Bagage* : compagnon idéal pour toute aventure qui nécessiterait de transporter un équipement. Capable de suivre son propriétaire même par-delà les portes de la Mort, le Bagage jouit apparemment d'une contenance illimitée (tant que vous vous fichez de récupérer des articles qui fleurent la lavande).

* La Mort est de sexe masculin.

* Le Bagage est comme une malle fugitive, mais dotée d'un tas de petites jambes ! Meuble de rangement pratique, c'est aussi un maniaque homicide fort... commode, au besoin !

Il s'agit donc d'un homme seul et de son Bagage contre le monde. D'accord, le monde a la forme d'une pizza et repose sur le dos de quatre éléphants, lesquels se tiennent à leur tour sur la carapace grêlée par les météores d'une tortue stellaire qui nage sereinement dans l'espace ; d'accord, l' "homme seul" porte un grand chapeau pointu et une barbe qui sent le petit-déjeuner de la veille, mais quand même, l'entreprise ne manque pas de panache, vous ne trouvez pas ?

Le Disque-monde

Le Disque-monde est une planète plate, comme une pizza géologique mais sans les anchois. Il offre des spectacles beaucoup plus impressionnants que ceux des univers dus à des créateurs moins imaginatifs mais plus doués en mécanique. Il existe à la lisière même de la Réalité ; la moindre bricole peut forcer le passage depuis l'autre côté. Il doit son existence à une quelconque aberration invraisemblable sur la courbe de la probabilité, ou bien à ce que les dieux apprécient une bonne blague comme tout un chacun. Davantage que tout un chacun, d'ailleurs.

Le Disque-monde voyage dans l'espace sur les épaules de quatre éléphants géants : Bérilia, Tubul, Ti'Phon l'Immense et Jérakine. Eléphants eux-mêmes juchés sur la carapace de la tortue stellaire, la Grande A'Tuin. Cette tortue pagaye dans les gouffres béants entre les étoiles, surtout préoccupée par ses propres affaires et complètement indifférente aux idioties sans fin dont son dos est le théâtre.



Du méthane gelé recouvre sa carapace balafmée par les météores. Les yeux de la Grande A'Tuin sont comme des océans antiques. Elle (ou il, selon une autre école de pensée) a le cerveau de la dimension d'un continent, dans lequel les idées font leur chemin comme des glaciers miroitants. Une telle existence pourrait paraître ennuyeuse, mais si on trouvait le moyen de lui poser la question, A'Tuin ne serait sans doute pas d'accord car, de toutes les créatures de l'univers, elle seule sait véritablement où elle va.*

* Certains sages objectent qu'A'Tuin n'est qu'une des nombreuses tortues stellaires à nager dans l'espace et qu'elles se dirigent vers leurs aires de reproduction pour le grand frai d'où naîtra un nouvel univers (ce qu'on appelle également la Théorie de l'Attraction Universelle ou Théorie de la Grande Partouze). Ces érudits se soucient au plus haut point du sexe d'A'Tuin, surtout parce qu'ils veulent savoir, à l'heure de la grande partouze, qui sera dessus.

Les habitants du Disque-monde s'intéressent sûrement davantage au Disque lui-même, cette plaque de terre toute plate de la dimension d'une planète qui chevauche A'Tuin. Doté d'un petit soleil en orbite, enguirlandé sur son pourtour par les cataractes des mers qui passent par-dessus Bord, le Disque abrite dieux, hommes, animaux, insectes et créatures du genre qu'on ne voit aujourd'hui qu'après avoir ingurgité un litre de mauvais whisky. Le Disque obéit moins aux lois cosmiques habituelles qu'il ne griffonne des addenda au crayon dans le vague espoir que le Grand Juge ne les remarquera pas.

Géographie sommaire

Les bords extérieurs du monde, plus près du soleil en orbite, sont bien plus chauds que le Moyeu glacial. Les saisons découlent de la lente rotation du Disque. Le soleil sait où il va durant la nuit, mais il n'a encore révélé le secret à personne.

Une voilette de cataractes entoure le Disque-monde, cataractes dues aux mers qui se précipitent par-dessus bord : naviguez trop loin sur le Disque-monde, et vous ne tarderez pas à flotter comme un ornement d'arbre de Noël artificiel sur le ciel de lit de l'espace.

Quelque part près des régions centrales du Disque se trouve la cité d'Ankh-Morpork, luisante comme un furoncle putrescent sous les rayons du soleil. C'est à Ankh-Morpork que commence notre aventure.



La magie

De par ou malgré sa nature, le Disque est incroyablement riche en magie.

Une magie associée à la huitième couleur du spectre, l'octarine*. Les mages (dont la rétine possède des octogones en plus des cônes et des bâtonnets) sont en mesure de distinguer cette couleur qui se dégage des phénomènes magiques. Huit est le chiffre le plus puissant sur le Disque-monde ; il annule ou fausse toutes sortes de magies, et l'octogone sert de protection contre les conséquences de diverses cérémonies d'invocation. Les mages ne prononcent jamais le chiffre huit, ils en parlent simplement comme du "chiffre entre sept et neuf"...

Les champs magiques ralentissent le passage de la lumière ; ainsi, sur le Disque-monde, l'aube se lève-t-elle mollement pour s'écouler et s'accumuler dans les trous et les vallées. Il s'ensuit que des institutions

* La couleur de base dont les autres ne sont que de pâles reflets qui affectent l'espace quadridimensionnel normal. C'est une espèce de violet-jaune-vert fluorescent. On fait rarement usage de la couleur octarine en peinture parce qu'elle a tendance à passer au soleil et dans les cas extrêmes à trépasser.

comme l'Université Invisible d'Ankh-Morpork, malgré le désordre qui y règne, retiennent la lumière assez longtemps après le coucher du soleil pour permettre aux étudiants de rattraper leur retard en lecture après les cours.

Comme leurs semblables dans le reste du multivers, les humains du Disque-monde ont la capacité unique de voir la banalité partout, bien que le fait de vivre dans un monde de magie puisse présenter quelques inconvénients et gageures hors du commun. Par exemple, où ailleurs peut-on trouver des fermiers spécialisés dans la culture de plantes rétroannuelles ?†



Les dieux

Le Disque a ses dieux comme d'autres mondes ont leurs bactéries. Il y en a des milliards, toutes petites enveloppes qui

† Ces plantes, qu'on ne trouve que dans les champs à haute teneur magique, poussent à rebrousse-temps ; on les sème cette année et les récoltes viennent l'année dernière. Le raisin rétroannuel produit un vin qui donne une cuite plusieurs heures avant qu'on ne le boive - une crue, en réalité. Une ivresse redoutable car on supporte si mal les effets de l'alcool encore à consommer qu'on boit beaucoup pour en venir à bout. D'où le dicton : "Reprendre du poil de la bête qui va vous mordre."

ne contiennent rien d'autre qu'une pincée d'ego à l'état pur et une faim permanente.

La plupart ne font jamais l'objet d'un culte. Ce sont les petits dieux - esprits des arbres solitaires, croisements de deux pistes de fourmis - et ils le restent presque tous. Car ce qu'il leur manque, c'est qu'on croit en eux. Mais une poignée d'autres connaissent un destin plus élevé.

Ces dieux plus puissants ont pour résidence Dunmanifestine, au sommet



* C'est peut-être leur adresse, mais presque tous les dieux évitent d'y séjourner : la plupart des prières (et des malédictions, d'ailleurs) sont dirigées vers le Moyeu, siège de la foi, aussi rentrer chez eux revient ni plus ni moins à répondre à tout le courrier. Dans l'ensemble, les dieux préféreraient passer leur temps à réduire les incroyants en cendres ou à se changer en taureaux pour séduire les jeunes filles.

de Cori Celesti, au centre du Disque, le Moyeu*. Ces dieux ne jouent pas aux échecs, ils manquent d'imagination pour ça. Ils préfèrent des jeux simples et méchants où l'on se "rend directement à l'oubli sans passer par la case transcendance" ; si cela peut vous aider à comprendre la religion, sachez qu'un dieu trouve amusante l'idée d'un jeu de l'oie avec des dés chauffés à blanc.

Ankh-Morpork

Impeccablement coupée en deux par le fleuve Ankh, Ankh-Morpork est la plus ancienne cité du Disque-monde (connue de ses citoyens/résidents sous le nom de la Grosse Youplà). Il s'agit en réalité de deux villes : Ankh la Fièvre, sur la rive Sens Direct (sens de rotation du Disque), et Morpork la Putride sur la rive Sens Rétrograde (sens inverse de rotation du Disque), bien que la putréfaction, dans un souci démocratique, s'étende sur la majeure partie de la cité.

Plutôt que de naissance, à propos des deux villes, il est préférable de parler de dédoublement, comme chez la plupart des autres bactéries. Surgies du limon du fleuve telles deux épaves malsaines qu'il vaut mieux ne pas examiner de trop près, les cités ont grandi et se sont épanouies avec toute la vigueur frénétique d'une tumeur intestinale. Ankh-Morpork est aussi animée qu'un vieux fromage par une journée de grosse chaleur, aussi bruyante qu'un juron dans une cathédrale, aussi brillante qu'une marée noire, aussi colorée qu'une ecchymose et aussi

agitée, industrielle, grouillante, exubérante qu'un chien crevé sur une termitière.

Il existe deux légendes sur l'origine d'Ankh-Morpork.

L'une rapporte que les deux frères orphelins fondateurs de la cité ont été trouvés et allaités par un hippopotame. En souvenir, huit hippopotames héraldiques bordent le Pont d'Airain, face à la mer. On prétend qu'au moindre danger qui menacera la ville, ils s'enfuiront.

L'autre légende, moins en faveur auprès des citoyens, raconte qu'en des temps encore plus reculés un groupe de sages a survécu à une inondation provoquée par les dieux en construisant un gigantesque bateau, puis qu'ils y ont embarqué toutes les espèces animales alors existantes sur le Disque. Au bout de quelques semaines, le fumier de tout ce joli monde commençait à peser lourd, et le bateau s'enfonçait dans l'eau, aussi - dit la légende - les sages l'ont passé par-dessus bord et l'ont appelé Ankh-Morpork.

Le Patricien

Plutôt que de subir la loi autocratique, inflexible d'un roi, Ankh-Morpork se laisse écraser sous la botte bienveillante d'une dynastie de patriarches.

Quand on voit ceux qui accèdent au sommet dans n'importe quel monde normal, Ankh-Morpork a eu la main particulièrement heureuse dans le choix de la dynastie régnante. Le mode de

gouvernement du Patricien actuel s'apparente moins au régime de la terreur qu'à une petite diète de temps en temps.

Alliant la bravade chancelante du dompteur de lions aux instincts fraternels du glouton enragé, le Patricien réussit à réfréner les pires excès de la populace. S'il a survécu, c'est, semble-t-il, parce qu'il éveille autant de méfiance que de haine chez toutes les associations de la ville mais aussi parce qu'il veille à rester moins impopulaire que chacune d'entre elles vis-à-vis des autres.

Il est vrai qu'il a interdit le théâtre de rue et qu'il pend les mimes par les pieds dans une fosse à scorpions, face à un écriteau qui dit : "Apprends ton texte", ce qu'on peut prendre pour une peccadille bien pardonnaable, voire un trait de caractère amusant.



Les guildes

Ankh-Morpork est le siège d'un grand nombre de guildes parmi les plus anciennes et les plus respectées du Disque. Une guilde peut parfaitement, en échange d'une dîme, superviser tous les aspects de la vie de ses membres pratiquement du berceau jusqu'à la tombe (surtout dans le cas de la Guilde des Assassins), voire au-delà (dans le cas de la Guilde des Prêtres, Sacerdotes et Intermédiaires Occultes).

Celle des Mendiants est la plus ancienne et la plus riche ; celle des Assassins la plus raffinée ; celle des Voleurs la plus importante (bien qu'on la soupçonne généralement d'être une Guilde de Donneurs).

La plus petite guilde, bien des gens sont surpris de l'apprendre, est celle de Planteur "Je-m'ranche-la-gorge", nombre de membres : un. Elle remplit néanmoins les conditions pour être une guilde à part entière, mais ses anciens statuts ont été changés presque aussitôt après que monsieur Planteur les a découverts.

Guilde des Voleurs

Primitivement connue sous le nom de Guilde des Voleurs, puis sous celui de Guilde des Voleurs, Coupeurs de Bourses, Cambrioleurs et Disciplines assimilées, et enfin sous celui de Guilde des Voleurs, Monte-en-l'air et Disciplines assimilées, le coupage de bourses étant tombé en défaveur.



On a fixé à la Guilde un quota annuel équivalant à une quantité socialement acceptable de vols et agressions : en retour elle veille d'une façon radicale et définitive à ce que le crime non officiel soit non seulement rapidement jugulé, mais aussi garotté, découpé, démembré et dispersé de par la cité dans un assortiment de sacs en papier.

Loin de nous l'idée d'insinuer que Rincevent pourrait prendre quoi que ce soit qui ne lui appartient pas en propre...

Dans leur répression des délits non officiels, les voleurs se révèlent beaucoup plus efficaces que le Guet qui ne pourrait éliminer le crime qu'en travaillant plus dur ; la Guilde, pour sa part, n'a plus qu'à travailler moins.

Guilde des Mendiants

La plus ancienne guilde d'Ankh-Morpork. Et aussi la plus riche, puisque les mendiants n'achètent jamais ce qu'ils peuvent mendier.



Les catégories de mendiants comprennent : les Tiqueurs, les Radoteurs, les Baveurs, les Marmonneurs, les Marmotteurs, les Crieurs Ambulants, les Demandeurs d'une 'Tite Pièce, Ceux qui veulent Vingt Sous pour une Tasse de Thé, Ceux qui veulent Cent Sous pour un Repas, Ceux qui portent des Pancartes "Pourquoi mentir? Je veux une Bière" et le vieux Ron l'Infect qui forme, de l'avis de ses collègues, une catégorie à lui seul, surtout parce que personne ne veut la partager en sa compagnie.

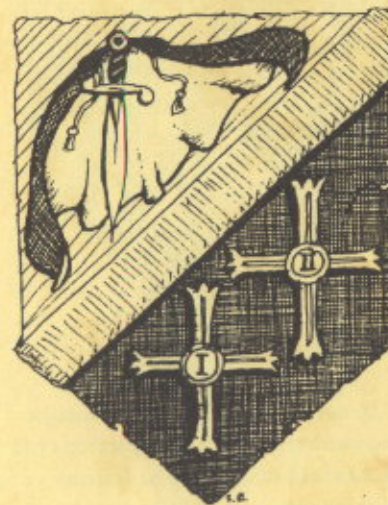
L'argent que se font les mendiants, il faut le souligner, provient entièrement (1) de la mendicité et (2) de la non-mendicité.

Le (1) se passe d'explication. Le (2) doit beaucoup à ce qu'on pourrait appeler la conception morporkienne de l'économie sociale. Personne ne tient à voir des bandes de mendiants traîner à son mariage ou autres saines festivités, aussi est-il communément admis

d'envoyer à la Guilde une petite somme d'argent et une espèce d'anti-invitation pour se garantir contre l'intrusion d'individus affligés de belles plaies purulentes et d'une odeur corporelle à fendre du bois.

Certains membres des branches les plus avancées de la Guilde proposent même le service Débit Direct, par lequel, régulièrement, ils débitent votre poche d'une somme convenue, sans que vous ayez besoin de lever le petit doigt.

Guilde des Assassins

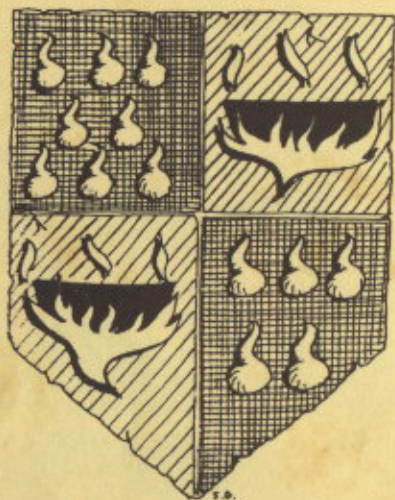


Les portes de la Guilde des Assassins restent, dit-on, toujours ouvertes parce que la Mort ne ferme jamais boutique ; en réalité, les gonds sont rouillés depuis des siècles.

La Guilde des Assassins offre la meilleure éducation du monde et la plus complète. Un assassin qualifié doit se sentir à l'aise en n'importe quelle

compagnie et savoir jouer d'au moins un instrument de musique. Quiconque trépasse de la main d'un diplômé de l'école de la Guilde peut partir vers sa dernière demeure satisfait : il sait devoir son élimination à une personne de goût, discrète et probablement de son rang.

Guilde des Alchimistes

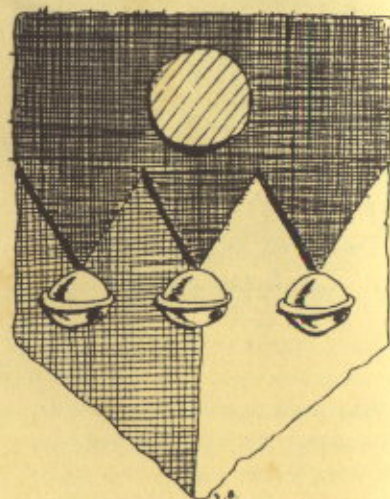


Le siège de la Guilde des Alchimistes est toujours neuf car des explosions ont fâcheusement tendance à le détruire régulièrement.

Cette Guilde, toute petite et méprisée, se consacre en grande partie à aider les veuves et les orphelins des alchimistes qui en ont pris un peu trop à leurs aises avec le cyanure de potassium, ou qui ont distillé le jus de certains champignons intéressants et bu le résultat. A vrai dire, il n'y a pas tant que ça de veuves et d'orphelins, surtout parce que les femmes s'attachent

difficilement à des hommes qui se tapissent tout seuls au plafond.

Guilde des Fous



La Guilde des Fous, des Drilles et du Collège des Clowns compte parmi les plus récentes d'Ankh-Morpork.

Comme pour la plupart des guildes, c'est aussi un hôpital, un organisme de surveillance de l'éthique de la profession, une fraternité et une école ; mais contrairement aux autres guildes, elle n'accepte d'éduquer que les apprentis déjà confirmés en clownerie et en folie téméraire. Cette guilde prend très au sérieux les histoires de tartes à la crème en pleine figure.

Les gardes



Qui dit cité fantastique dit garde municipale. Hélas, la Guilde des Voleurs faisant sa propre police, il ne reste quasiment plus de travail pour celle d'Ankh-Morpork.

Pourtant, toute cité fantastique se doit d'avoir ses gardes !

On trouve régulièrement les flics d'Ankh-Morpork plongés dans une inspection minutieuse de la ville. De neuf heures du matin à midi, ils surveillent en général ce qui se passe sous leurs couvertures. Ils consacrent la majeure partie de l'après-midi à l'analyse d'indices dans les bistros et tavernes des quais. Le soir, ils s'entraînent souvent avec assiduité à la "démarche de l'ivrogne". On ne sait jamais, ça pourrait servir.

Les races

Sur le Disque-monde cohabitent tout un assortiment bigarré de races. En voici certaines que vous croiserez en cours de jeu.

Les humains

Dotés d'une vie plus courte que les trolls, moins habiles en mécanique que les nains, les humains représentent néanmoins la majeure partie de la population visible du Disque. Tout bonnement parce qu'ils se reproduisent facilement, tactique de survie qu'ils partagent avec les rongeurs, les cancrelats et les bactéries.



Les trolls



Formes de vie siliceuses ambulantes, animés de toute l'énergie espiègle d'un glissement de terrain, les trolls restent surtout entre eux dans des contrées retirées. De récentes baisses dans la qualité de vie traditionnelle des forêts locales ont conduit nombre de ces créatures à s'introduire dans Ankh-Morpork pour y chercher du travail.

Dans le climat froid des montagnes, les trolls se révèlent plutôt futés, presque rusés ; mais dans les plaines leur nom est synonyme de balourdise. En réalité, leur lenteur d'esprit résulte des effets de la chaleur sur leur cerveau siliceux. Suffisamment gelé, un troll fait preuve d'une intelligence étonnante.

Il n'y a rien de subtil chez les trolls. Ils ont beau mal digérer les êtres humains, ils acceptent dans l'ensemble difficilement cet état de fait. Et frapper un autre troll sur la tête avec un caillou équivaut grosso modo à s'échanger l'heure entre deux humains.

Les nains



Les nains mesurent à peu près un mètre vingt, ils sont trapus et barbus, vivent vieux et se sentent naturellement attirés vers les montagnes et les puits de mines.

D'un point de vue humain, les nains souffrent naturellement d'un défaut : ils ont tendance à tout prendre au pied de la lettre. Il faut y voir la conséquence de leur existence souterraine. Dans un environnement propice aux explosions et aux éboulements, il est d'une importance vitale de transmettre les renseignements clairement et franchement. Le langage humain, avec son goût irréfléchi pour les métaphores et les comparaisons, est un véritable sac d'embrou... un incroyable bourb... un brouillard d'incompréhens... très difficile pour les nains.

Ankh-Morpork a drainé un grand nombre de nains ; ils y forment le plus important groupe ethnique non humain. D'ordinaire ils s'intègrent bien. Tous les nains sont par nature dévoués, sérieux, dociles et réfléchis ; ils n'ont

qu'un seul défaut : un penchant, au bout d'un verre, à se précipiter sur des ennemis en criant "Aaarrrgh !" pour leur trancher d'un coup de hache les jambes au niveau du genou.

Les dragons



Ils existent sous deux formes : le *Draco nobilis* et le *Draco vulgaris*, plus communément connus sous les noms de Dragons Nobles et Dragons des Marais. Un certain nombre de différences les distinguent, qu'on peut résumer succinctement : les Dragons Nobles sont les dragons tels qu'on les imagine et les Dragons des Marais tels qu'ils doivent être.

On pense la race des Dragons Nobles éteinte. Du moins, on tend à ne plus croire en eux, ou alors juste au cas où. La légende dit que, dans certaines circonstances exceptionnelles, on peut les faire revenir.

Si c'était le cas, vous vous retrouveriez sans doute face à une créature très intelligente, rusée, cruelle, et qui plus est légèrement irritée. Carnivores, ils n'ont cependant pas physiquement besoin de manger les gens, mais ils le font malgré tout dans le cadre de certaines cérémonies, parce que c'est ce qu'on attend d'eux et qu'ils sont à cheval sur la tradition, même s'ils détestent avoir des vêtements coincés entre les dents.

Leur ancêtre le dragon des marais, pour sa part, est parfaitement réel, quoique jamais pour très longtemps à cause du caractère explosif de son appareil digestif, très instable. Sa tuyauterie interne peut s'adapter afin d'utiliser au mieux toutes les matières premières possibles et nécessaires à la production d'une flamme. Ce talent a un revers : le dragon est capable d'exploser violemment en cas d'excitation, de peur, de réveil, de surprise ou d'ennui. Il est sujet à toute une kyrielle de maladies, y compris certaines dont ne souffre par ailleurs que la chaudière à mazout courante.

Les mages

Les praticiens de la magie forment une classe à part - en tout cas eux l'estiment très à part du reste de la civilisation, entend-t-on dire souvent. Fondée il y a si longtemps que plus personne n'a vraiment envie de s'en souvenir, l'Université Invisible est "le" centre d'études où l'on envoie les aspirants mages, un peu comme on rassemble les mordus de maladies exotiques sur de petites îles ou au sommet des montagnes.

L'Université Invisible reconnaît huit ordres de magie et huit niveaux par ordre. Sur le plan pratique, tout ce qui concerne la magie scolaire dépend de l'Archichancelier et du corps enseignant.

Il existe beaucoup d'autres écoles semblables sur le Disque, certaines jugées occultes, même selon les normes magiques, et rien n'empêche le premier venu de se proclamer mage de neuvième niveau, sauf que s'il rencontre un véritable homme de l'art il risque fort de finir au bord d'une mare, à attendre tristement le passage d'une princesse myope fana de la couleur verte.

La magie des mages comprend le plus souvent l'illusion, un peu le bricolage météo, les boules de feu et à l'occasion le raccommodage du Tissue de la Réalité. Indispensable à l'exercice de leur art : le bourdon, d'ordinaire dans les un mètre quatre-vingts de haut, surmonté de son pommeau, le "noeud" proverbial. Mais le plus souvent, les mages de l'Université Invisible

s'abandonnent à l'une de leurs vraies passions : manger ou dormir.

L'Université Invisible

Pour les non initiés à la vie scolaire, la bureaucratie de l'U. Invisible peut au premier abord paraître déroutante.

En général, les échelons universitaires se gravissent lentement et majestueusement, à mesure que le nouveau prétendant passe d'un fauteuil à l'autre - en époussetant la plupart du temps les cendres qui restent de son prédécesseur immédiat.

Les mages gravissent les échelons par l'assassinat de leurs supérieurs, ce qui met de l'animation dans l'existence des obsédés du complot et du pouvoir.

A la tête de l'Université se trouve l'Archichancelier. Il est âgé, rusé, intrigant et avisé, mais ses talents magiques font pâle figure devant "son" pouvoir suprême : celui de supprimer bourses et traitements aux subordonnés indisciplinés. Quand on parle de l'Archichancelier, on l'appelle toujours et cordialement "le vieux", ou "ce brave Archi" - de la même façon que les enfants appellent le dur de l'école "chef" quand ils veulent rentrer chez eux avec leurs dents de lait au grand complet.

L'Université Invisible possède la seule grande bibliothèque d'ouvrages magiques du Disque. La magie est volatile. On peut épingle un sortilège sur une page comme un papillon, mais il essaye quand même de s'enfuir, de

prendre forme, d'accaparer les esprits, de se faire prononcer. En un sens, les livres de la bibliothèque de l'Université Invisible sont à moitié vivants. A l'U.I., vos devoirs du soir sont capables de bouffer le chien...

Toute cette accumulation de magie ambiante peut avoir des effets aussi étranges que terribles. Non seulement il est parfois impossible de s'arracher à un bon livre mais il faut aussi souvent le frapper à mort avec un gros bâton pour lui faire lâcher prise.

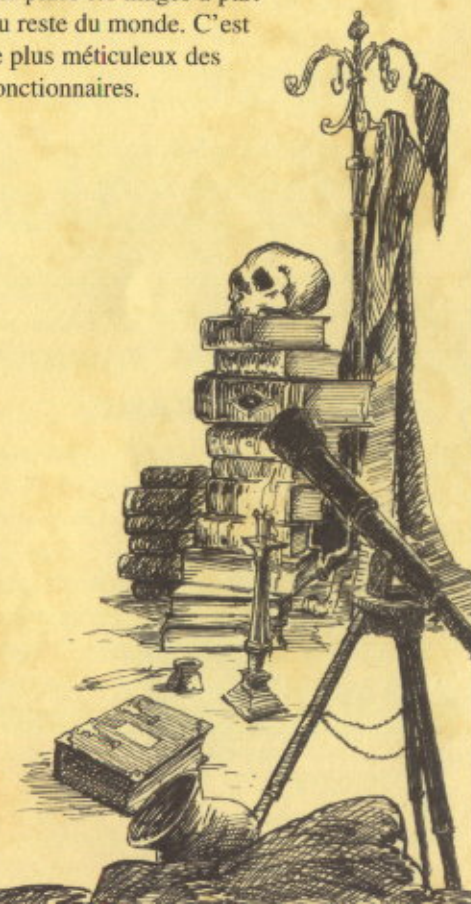
La Mort

Le Vainqueur d'Empires, l'Avaleur d'Océans, l'Escamoteur d'Années, l'Ultime Réalité, le Moissonneur de l'Humanité, l'Assassin auquel Aucune Serrure ne Résiste, le seul ami du pauvre et le meilleur médecin pour le

blessé grave. De sexe masculin. Quasiment la plus ancienne créature de l'Univers (à l'évidence quelque chose a dû mourir d'abord...)

La Mort se doit plus ou moins de répondre à l'idée que le Disque se fait de lui. Il chevauche un cheval pâle du nom de Bigadin, porte une robe noire à capuchon, manie la faux, a tendance à jeter un froid dans les conversations au cours des soirées et manifeste un faible pour le curry.

La Mort respecte un arrangement très spécial avec les mages. Il vient en personne faucher leurs âmes. Une petite attention professionnelle qui place les mages à part du reste du monde. C'est le plus méticuleux des fonctionnaires.



LANCER DISCWORLD

CD-ROM

Insérez le CD Discworld dans le lecteur CD de votre ordinateur. Sélectionnez le lecteur CD (en tapant D: ou toute autre lettre assignée à votre lecteur CD). Tapez Disc et appuyez sur ENTREE pour lancer le jeu.

DISQUETTE

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A ou B. Sélectionnez le lecteur en tapant a: ou b: et appuyez sur la touche ENTREE. Tapez Install, appuyez sur ENTREE et suivez les instructions à l'écran.

INTRODUCTION

Quand vous lancez Discworld, une introduction apparaît. Si, vous ne souhaitez pas la visionner à chaque fois que vous jouez, appuyez sur Echap. Vous pouvez alors, soit commencer une nouvelle partie, soit lancer un jeu préalablement sauvegardé.

UTILISER LA SOURIS



Toutes les activités de Discworld peuvent être contrôlées grâce à la souris. Il y a trois moyens différents d'utiliser les boutons. Cliquer signifie cliquer une fois sur le bouton gauche de la souris et double-cliquer signifie cliquer deux fois sur ce même bouton. Cliquer droite, signifie cliquer une fois sur le bouton de droite.

Le personnage principal de ce jeu est le mage Rincevent. Vous le contrôlez dès le moment où le curseur représenté par une Etoile apparaît à l'écran.

La souris vous permet de déplacer le curseur. Vous noterez que le nom de chaque objet ou endroit d'intérêt apparaît à l'écran. Ces noms seront indiqués à chaque fois que le curseur sera pointé sur l'objet ou l'endroit en question.

Contrôle Souris de Rincevent

Se déplacer - cliquer
Interagir - double-cliquer
Regarder - cliquer droite

Se déplacer

Pour déplacer Rincevent dans l'écran, pointez le curseur à l'endroit où vous désirez qu'il aille et cliquez. Rincevent se rapprochera le plus près possible de cette destination. Si vous cliquez sur les objets ou endroits dont le nom est inscrit, Rincevent marchera vers eux.

Interaction avec les éléments dont le nom s'inscrit à l'écran

Pour interagir avec ces éléments, placez votre curseur dessus et double-cliquez. L'interaction sera différente selon les éléments désignés, mais également selon les objets possédés par Rincevent à ce moment du jeu.

Par exemple, double-cliquer sur un personnage permettra à Rincevent de dialoguer avec lui. Double-cliquer sur une porte, l'ouvrira ou la fermera. Double-cliquer sur un objet permettra à Rincevent de le prendre, à condition bien sûr qu'il en ait la possibilité.

Regarder les éléments dont le nom est inscrit à l'écran

Cliquer droite sur ceux-ci et Rincevent décrira ce qu'il voit.

RAMASSER / UTILISER LES OBJETS

Rincevent pourra ramasser de nombreux objets en double-cliquant dessus.

Quand Rincevent tient un objet dans sa main, le curseur prend la forme de cet objet. Vous pouvez toujours vous déplacer et regarder (cf : paragraphes précédents) de la manière habituelle. Cependant, si vous double-cliquez sur un élément nommé à l'écran, Rincevent essaiera d'utiliser l'objet qu'il a dans la main sur l'objet désigné par le curseur. Par exemple, si vous double-cliquez sur une porte alors que Rincevent tient une clé dans sa main, il essaiera d'ouvrir la porte avec cette clé.

La plupart du temps, vous préférerez déposer l'objet ramassé pour l'utiliser plus tard. Pour cela, placez-le soit dans le Bagage (cliquez sur le bagage), soit dans la poche de Rincevent (cliquez sur la poche de Rincevent).

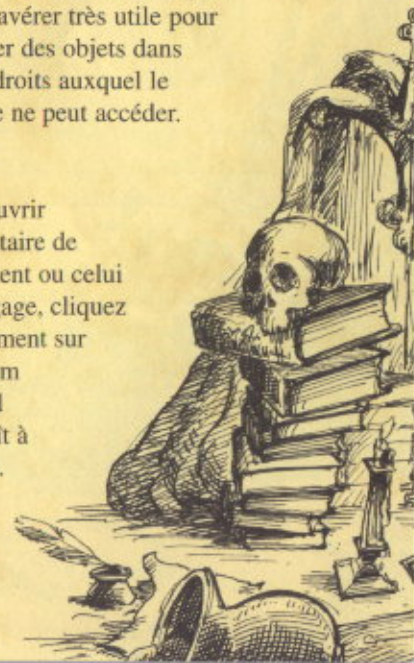
Vous pouvez utiliser les objets contenus dans la poche de Rincevent ou dans le Bagage en double-cliquant sur le personnage qui détient l'objet que vous souhaitez utiliser.

TRANSPORTER LES OBJETS

Il y a deux façons de transporter les objets :

- le Bagage. Il suit Rincevent presque partout. Ce fidèle compagnon peut transporter un nombre illimité d'objets.
- Rincevent lui-même. Mis à part son argent auquel il est, comme tout sorcier, très attaché, Rincevent peut seulement porter un objet à la fois dans sa poche. Ce mode de transport peut s'avérer très utile pour déplacer des objets dans des endroits auquel le Bagage ne peut accéder.

Pour ouvrir l'inventaire de Rincevent ou celui du Bagage, cliquez simplement sur leur nom lorsqu'il apparaît à l'écran.



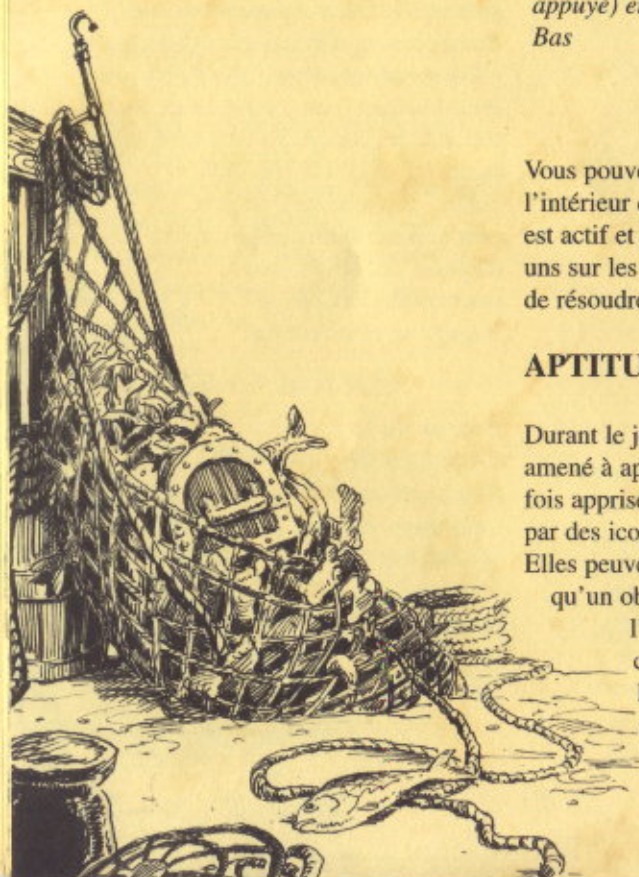
Contrôles de la Fenêtre Inventaire

- | | |
|---|---|
| Prendre un objet | - cliquer sur cet objet |
| Déposer un objet | - cliquer sur un espace vide |
| Voir un objet | - cliquer droite sur l'objet |
| Utiliser l'objet porté sur un autre objet | - double-cliquer sur le deuxième objet |
| | |
| Sortir de l'inventaire | - cliquer hors de la fenêtre
(ou appuyer sur ECHAP) |
| Déplacer l'inventaire | - cliquer (en maintenant le bouton appuyé) sur
l'en-tête de l'inventaire |
| Redimensionner l'inventaire | - cliquer sur les côtés ou les coins de la fenêtre
tout en les déplaçant |
| Maximiser l'inventaire | - double-cliquer sur l'en-tête de l'inventaire |
| Normaliser l'inventaire | - double-cliquer sur l'en-tête de l'inventaire |
| Faire défiler le contenu de l'inventaire | - cliquer sur les flèches de défilement Haut/Bas |
| Faire défiler page par page | - cliquer au dessus ou en dessous de
l'ascenseur |
| Défilement rapide | - cliquer sur l'ascenseur (maintenir le bouton
appuyé) et le déplacer vers le Haut ou vers le
Bas |

Vous pouvez librement déplacer les objets à l'intérieur de votre inventaire. Cet inventaire est actif et permet l'application des objets les uns sur les autres, ce qui vous aidera sûrement de résoudre certaines énigmes.

APTITUDES

Durant le jeu, il se peut que Rincevent soit amené à apprendre une nouvelle aptitude. Une fois apprises, ces aptitudes sont représentées par des icônes dans l'inventaire de Rincevent. Elles peuvent être utilisées de la même façon qu'un objet. Sélectionnez-les dans l'inventaire de Rincevent et double-cliquez sur la personne ou l'objet sur lequel vous désirez utiliser ces aptitudes.



CONVERSATIONS

Vous pouvez converser avec de nombreux personnages. Leurs commentaires peuvent vous être très utiles pour compléter le jeu. Il est également conseillé de retourner les voir de temps en temps car ils peuvent avoir de nouvelles informations à vous transmettre.

Pour engager la conversation, double-cliquez sur le personnage. Après une courte introduction, la fenêtre de conversation s'ouvre. Cette fenêtre contient des icônes représentant les attitudes que Rincevent adopte lors de la discussion. Pour sélectionner une attitude, cliquez sur un icône. Si vous oubliez ce que l'icône représente, vous pouvez le revoir, simplement en cliquant droite.

Salutation



Question



Sarcasme



Colère



Au revoir

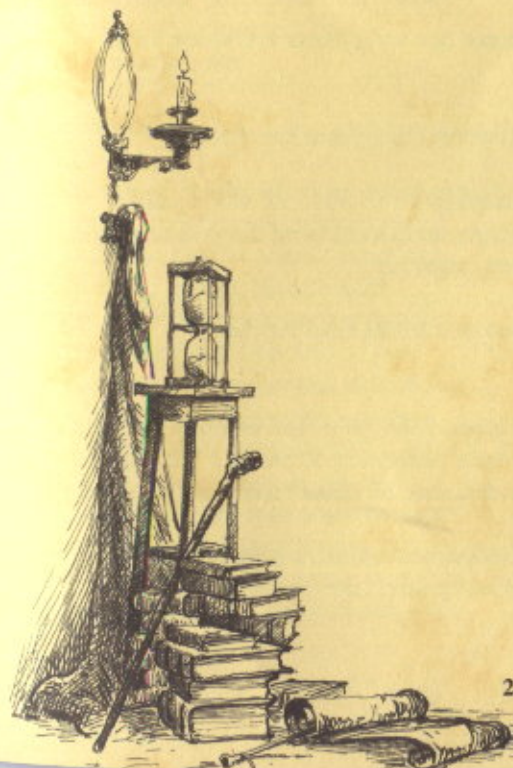


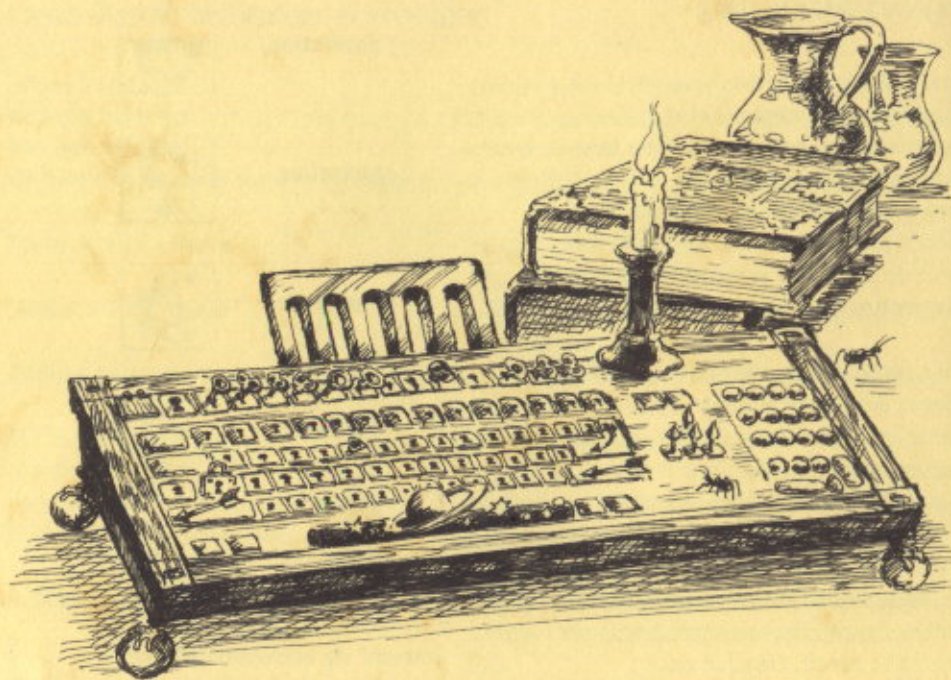
Souvent, de nouvelles icônes apparaîtront dans la fenêtre de conversation. Ils représentent des thèmes de questions qui peuvent être posées aux personnages rencontrés en chemin.



Exemple : l'icône Dragon. Vous le sélectionnez si vous souhaitez qu'on vous révèle des informations sur des dragons.

Pour terminer une conversation, sélectionner 'Au revoir' ou cliquez hors de la fenêtre de conversation.





CONTROLE CLAVIER

Discworld est un jeu que vous apprécierez autant, que vous jouiez à la souris ou au clavier.

Le curseur peut être déplacé en utilisant les Touches Directionnelles (flèches).

La touche **ESPACE** revient à cliquer sur la souris (pour se déplacer) et la touche **ENTREE** revient à double-cliquer (pour interagir sur des objets ou des personnages). La touche "**CTRL**" est utilisée pour la fonction 'regarder'.

Lorsqu'une fenêtre inventaire est ouverte, vous avez accès à des touches supplémentaires.

Utilisez la touche **SHIFT** avec les flèches directionnelles pour faire dérouler l'inventaire vers le haut ou vers le bas. PgUp et PgDown vous permettent de passer d'une page à l'autre, la touche Début et la touche Fin vous déplacent en début ou en fin d'inventaire.

La touche **ECHAP** est utilisée pour éviter les séquences animées et également pour annuler une option choisie dans une fenêtre. Pour quitter, faites Alt X.

LA FENETRE D'OPTIONS

Vous pouvez ouvrir la fenêtre des Options en appuyant sur la touche F1. Elle contient les options suivantes :

- **Charger**
- **Sauvegarder**
- **Commencer une Nouvelle Partie**
- **Contrôles de Jeu**
- **Configurer**
- **Quitter le Jeu**
- **Reprendre le Jeu**

Charger

Lorsque vous sélectionnez cette option, une fenêtre contenant une liste de jeux préalablement sauvegardés apparaît. Pour charger l'une de ces parties, sélectionnez-la en cliquant sur le code d'accès (nom), puis cliquez sur l'icône OK, ou plus simplement, double-cliquez sur le code.

Sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder une partie en cours à n'importe quel moment puis revenir plus tard à l'endroit exact où vous l'avez quittée. Sélectionnez l'option de Sauvegarde du jeu dans la fenêtre d'Options. Une liste de jeux déjà sauvegardés apparaîtra, ainsi qu'un espace vide dans lequel vous pourrez sauvegarder cette nouvelle partie. Vous pouvez soit renommer un jeu déjà sauvegardé en tapant un nouveau mot de passe à la place de l'ancien, soit créer une nouvelle sauvegarde en tapant votre mot de passe dans un casier vide.

Pour enregistrer cette sauvegarde, cliquez sur l'icône OK.

Contrôles de Jeu

Sélectionner cette options fait apparaître une série de "barres graduées" :

Volume Musique

Modifier (ou éteindre) le volume de la musique

Volume Effets Sonores

Modifier (ou éteindre) le volume des effets sonores

Volume Voix

Modifier (ou éteindre) le volume des voix

Texte

Modifier le temps d'apparition des sous-titres à l'écran.

Configurer

Cette option vous permettra d'adapter et de personnaliser votre souris pour jouer au mieux à Discworld. Si vous avez un joystick, vous pouvez également utiliser cette option.

RECHERCHE APPRENTI SORCIER

Employé haut placé de la fonction publique recherche apprenti. Nourri et logé gratuitement, il bénéficiera en plus d'un cheval de fonction. Ce travail lui permettra de faire d'intéressantes connaissances - quoique de courte durée. Une expérience de l'utilisation de la faux serait la bienvenue. Disponible de suite. Un emploi pour la vie.

RECHERCHE

Recherché pour coups et blessures graves. Le suspect ressemblerait à un coffre avec armatures métalliques juché sur moult petites pattes. Soyez extrêmement prudent si vous le rencontrez, il ne se laissera pas coffrer facilement.

PETITS DIEUX

Sponsorisez un Dieu. Croyez en lui pour lui donner la force. La pratique journalière de la croyance fera de votre dieu, un dieu toujours plus puissant. Participez au tirage au sort de notre grande loterie. Premier Prix : trois malédictions de votre choix, Deuxième Prix : la peste - attapez enfin votre maladie favorite. Troisième Prix : une bonne douche froide sous la pluie, et ce, à l'endroit de votre convenance.

Cette annonce s'adresse à des croyants confirmés.

OPPORTUNITE DE FRANCHISE

A vendre Franchise de rats sur bâtonnets. Notre kit breveté faites-le-vous-même contient seulement les bâtonnets de qualité les plus raffinés et nos rats sont garantis morts. Saisissez cette opportunité en envoyant 10 Francs à Planteur Ventes Directes. Livraison trois mois après réception de commande.

CERTAINS L'AIMENT CHAUD

Cherche gardien d'animaux à temps partiel. Une expérience en entretien de chaudière ou en lutte contre l'incendie serait la bienvenue. Vêtement de protection fournis. Possibilité de cuire sa nourriture sur le site. Contactez Lady Sybil Ramkin au Sanctuaire du Soleil pour Dragons Malades.

ASPIRANTS SORCIERS

Les inscriptions pour les admissions d'apprentis à l'Université Invisible seront bientôt closes. Les sections disponibles sont :

'Tortillement des Doigts' - laissez vos doigts faire le travail.

'Chapeau Magique - Niveau Avancé' - pour les fois où le lapin blanc ne suffirait pas.

Les candidats doivent démontrer leur aptitude à manger, dormir et imiter la grenouille.

PERDU

Je suis perdu. Aidez-moi.

Contactez-moi ici.

J'attendrai.

ASSISTANT BIBLIOTHECAIRE

Avez-vous déjà eu des problèmes avec des livres caractériels ? Avez-vous déjà prouvé votre habileté à travailler avec des singes de l'hémisphère boréal ? Si vous répondez oui à ces deux questions, alors envoyez votre CV à l'attention du bibliothécaire de Université Invisible. Ci-joint, une banane inutilisée.

« DISCWORLD »

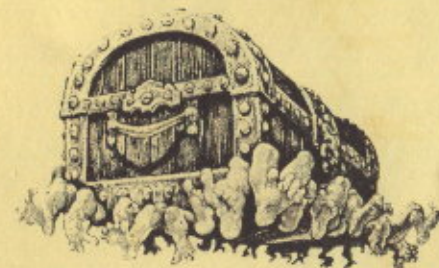
c'est un cycle de romans de Terry Pratchett

LES ANNALES DU DISQUE-MONDE

5 volumes parus :

LA HUITIÈME COULEUR
LE HUITIÈME SORTILÈGE
LA HUITIÈME FILLE
MORTIMER
SOURCELLERIE

et d'autres à venir...



Josh Kirby

* ... Le Bagage bouillait de rage. Il venait de passer plusieurs heures avec une migraine, durant lesquelles le monde entier lui avait cherché noise. Il en avait ras les charnières. *

SOURCELLERIE

La « fantasy » la plus burlesque de l'histoire de la science-fiction

En vente dans toutes les librairies qui méritent ce nom

Éditions l'Atalante

15, rue des Vieilles-Douves, 44000 Nantes

HAVE FUN ...



Terry Pratchett's Discworld® Characters are also real enough to hold and collect.

For further information about the full range and the Collectors Club contact:-

Clarecraft Designs, Woolpit Business Park, Woolpit, Bury St. Edmunds,
Suffolk U.K. IP30 9UP Tel. (01359) 241277 Fax. (01359) 242253

e.mail address Isobel@behemoth.demon.co.uk

All genuine Clarecraft products are manufactured in the UK.

Produit par
Angela Sutherland

Ecrit et dirigé par
Gregg Barnett

Voix de
**Eric Idle, Tony Robinson, Jon Pertwee,
Kate Robbins, Rob Brydon**

Système de Jeu TINSEL programmé par
Mark Roll et John Young

Creation du jeu
Gregg Barnett et David Johnston

Dialogue
Paul Kidd

Coordinateur artistique
Paul Mitchell

Artiste Décors
Nick Pratt

Design des personnages
John Millington et Simon Turner

Direction des Animations
Simon Turner

Animations
**Paul Mitchell, David Swan, Warren Hawkes,
Ben Willsher, Karl D'Costa**

Musique et Effets Sonores
Rob Lord

Digitalisation des Voix
Karl D'Costa, Mark Bandola, Rob Van Deven, Richard Wright, Steven Thompson

Programmation supplémentaire
Owen Cunningham

Casting
Angela Sutherland

Agent pour Terry Pratchett
Colin Smythe

Assurance Qualité
Colin Fuidge, Guillaume Camus, Karen Cox

CQPFQLA
(Celui Qui Crie Plus Fort Que Les Autres)
Terry Pratchett

Producteur pour Psygnosis
Graham Stafford

Chef de Produit pour Psygnosis
Nadia Lawlor

Testeurs
Jenny Newby, Dave Parkinson
Gary Nichols, Mark O'Conner
Mark Inman

Traduction des textes à l'écran
Dominique Friedman

Traduction technique du manuel
Sabine Humeau
Reza Elghazi

Traduction Française du Manuel
Patrick Couton

Nous tenons à remercier particulièrement Patrick Couton,
traducteur des livres de T. Pratchett, ainsi que Pierre Michaut
(Editions L'Atalante), pour leur aimable collaboration.

Illustration Boîte
Josh Kirby

Design Manuel
Stephen Briggs, Damian Rochford

Illustration Manuel
Stephen Briggs, Damian Rochford

Conception Packaging
Keith Hopwood, Mark Hillman
Richard Turner

Impression
Hesketh, Southport

Remerciements particuliers à:
TRANSWORLD PUBLISHERS & ARTISTS PARTNERS LTD.

Pour nous avoir permis de reproduire
les armoiries d'Ankh Morpork par Stephen Player.

VICTOR GOLLANCZ LTD
Pour nous avoir permis de reproduire les extraits et les illustrations
de Discworld de Terry Pratchett & Stephen Briggs.