

*Mortellement cynique quand il est
sobri et dangereusement malsain une
fois ivre*

Promeneurs Assortis

Ce chapitre fournit quelques indications relatives à quelques-uns des principaux protagonistes des Annales du Disque-Monde. Une petite chose à ce propos : le Disque est un endroit vaste. Les joueurs s'attendent sûrement, s'ils ont lu les livres, à rencontrer des figures connues. Et ils le feront si l'intrigue le demande. Evitez simplement de placer Mémé Ciredutemps, le Patricien, le Capitaine Vimaire, la Mort et Rincevent (avec le Bagage) dans chaque épisode. Ce serait lassant.

Vous ne trouverez pas non plus dans ces descriptions le profil chiffré de ces héros (ou anti-héros). Bien entendu, il aurait peut-être été bien pratique de savoir quel est le niveau de Cohen le Barbare en escrime ou quelles sont les chances de Mémé Ciredutemps en matière de persuasion, mais arrêter un profil pour de telles personnalités du Disque serait les figer. Et de cela, il ne peut être question. Au fil des Annales, tous ces personnages ont évolué, sont devenus plus forts ou plus sûrs d'eux.

Si vous devez un jour les utiliser dans le cadre d'une aventure, rusez. Prévoyez la façon dont ils se tireront de telle ou telle situation ou improvisez. Dans le pire des cas, évaluez sur le coup leurs chances de succès... Mais imaginez que Samuel Vimaire obtienne un échec critique dans sa tentative de s'accrocher à trente mètres du sol sur une corniche humide par une pluie battante ? Comment allez-vous le sauver ? Mhm ? Vous y avez pensé ?

Rincevent

Rincevent a commencé comme étudiant à l'Université Invisible. Après tout, il possède la vision octarine, ce qui implique théoriquement qu'il jouit d'un certain talent pour la magie. Mais il s'est prouvé incompetent à la fois pour la théorie et pour la pratique de quelque forme de magie que ce soit. Après quelques années d'études lors desquelles il n'apprit virtuellement rien, Rincevent a ouvert l'In Octavo au terme d'un pari

stupide, et l'un de ses incomparablement puissants sortilèges s'est imprimé de lui-même dans son esprit. Pas à proprement parler dans sa conscience. Personne, en ce compris Rincevent, ne sait très bien ce que le sort a fait. Pour cela, il fut expulsé de l'Université. Il se mit alors à exploiter son extraordinaire talent pour les langues dans les quartiers les plus glauques d'Ankh-Morpork qui n'étaient pas trop dangereux.



Depuis ce moment, il a souffert plus d'aventures que personne ne pourra jamais espérer (et certainement bien plus qu'il ne l'aurait voulu). Il est devenu le guide du premier touriste du Disque, est tombé du bord du monde, a découvert que le fameux sortilège occupait son esprit pour se cacher, participé à la défaite d'un Sourcelier, a voyagé dans les Dimensions de la Basse-Fosse, à travers le temps et en Enfer, et n'est pas passé loin de la folie sur une île déserte. Récemment, il a participé accidentellement à une révolution dans l'Empire Agatéen (et s'y est forgé une réputation trompeuse de « Grand Maje » grâce aux Mémoires de Deuxfleurs), avant d'être magiquement transporté sur le continent de Icksicksicksicks.

Rien de tout cela n'était volontaire. Rincevent déteste l'excitation. La seule chose pour laquelle il semble être incroyablement doué, c'est pour sentir le danger, et il dispose d'assez grandes jambes que pour tenter de le laisser derrière lui. Mais la métaphysique curieuse du Disque-Monde fait que si une personne témoigne de peu d'intérêt pour les situations de crise, elle se retrouvera souvent au beau milieu. Il est peut-être l'habitant du Disque à avoir le plus voyagé (à l'exception

bien sûr de la Mort, mais il a visité sa demeure aussi). La Mort le connaît de vue, mais la vue que la Mort en a est souvent un point furtif, de dos, sur l'horizon. Il est en réalité l'un des pions favoris de la Dame, qui ne sacrifie jamais un pion si elle le peut. Mais il n'est qu'un pion.

Rincevent est grand et mince, avec ce qui ressemble à une tentative ratée de barbe. Il porte une robe d'un rouge sombre recouverte de symboles magiques mal cousus. Elle est mal portée et très sale. Il porte aussi un chapeau pointu avec une étoile au bout et le mot MAJE cousu dessus. Lorsqu'il peut s'en procurer un, il porte le pendentif d'octogone en bronze des diplômés de l'Université. Même s'il n'a jamais obtenu son diplôme. Il est émotionnellement convaincu qu'il est un mage, même s'il est parfaitement conscient de sa propre incompetence. Cela peut le soumettre à rude épreuve quant aux règlements de l'Université Invisible, mais il a rendu de tels services à la faculté qu'il s'est vu promettre un diplôme honorifique.

Pour un temps, il a possédé (ou plutôt était accompagné par) le bagage de bois savant le plus malicieux et violent de toute l'histoire de l'Empire Agatéen. Il n'est pas certain qu'il le suive encore ou qu'il se soit arrêté quelque part sur le Continent Contrepoids.

Etant donné ses antécédents, Rincevent peut apparaître n'importe où à tout moment. S'il rencontre les personnages, il fera tout son possible pour ne pas partager leurs ennuis. S'il n'a pas le choix, il tentera d'aider au mieux (pas beaucoup, mais le Bagage peut compliquer les choses), mais se servira de toutes les excuses pour prendre la tangente, sauf si l'avenir du Disque est en jeu, en quel cas il paraîtra bizarre et agira admirablement. Dans une campagne, il est préférable de l'utiliser pour créer une situation comique ou une source de bon sens lorsque les personnages agissent de manière trop compliquée. Même s'il manque de compétence dans le domaine de la magie, il a passé assez de temps à l'UI que pour reconnaître certains phénomènes magiques à l'œuvre ou autres artefacts, ce qui est parfois utile. Cela signifie en gros qu'il sait ce qu'il faut craindre le plus.

Cohen le Barbare



Cohen le Barbare est une légende vivante, littéralement. L'héroïsme barbare suit son chemin sur le Disque, mais il est de la dernière génération à savoir vraiment comment s'y prendre.

Son problème est celui de la plupart des barbares : l'irresponsabilité. Cohen n'a jamais été capable d'épargner de l'argent, d'investir sur le long terme (le genre d'activité douteuse qu'il associe aux gros marchands – tous des voleurs). Il a tenté d'acheter une ferme, un jour, mais l'a abandonnée après quelques minutes. Il a obtenu et dépensé au cours de son existence une somme d'or égale à plusieurs fois le produit national brut de plusieurs cités commerçantes (en fait, il l'a volé et dépensé aussi). Et tout ce temps, il n'a jamais faibli au combat, malgré la perte d'un œil, une arthrite galopante, et la plupart des problèmes mineurs dus au grand âge (son mal de dos semble sous contrôle aujourd'hui).

Il est incroyablement vieux, mais toujours vert. Il est ratatiné et totalement chauve, porte une longue barbe blanche et toute une collection de cicatrices et de varices. Son épée est aussi émoussée qu'elle est sortie rapidement et à propos, et il n'a aucun remords à s'en servir si nécessaire. Il a perdu ses dents il y a longtemps mais les a remplacées récemment par un appareil dentaire de diamants issus d'une bouche de troll (1d6-1). Cohen est à moitié lettré. Il peut lire un

peu mais ne signe jamais de son nom. Dès lors, les ouvrages tels que « Comment devenir un héros barbare » se sont probablement écrits tout seuls. Il est de bon commerce avec les gens qu'il ne vole pas ou qui ne lui disent pas quoi faire. Une autre chose qu'il a toujours faite est de prendre les gens comme il les trouvait (il dispose à ce propos d'une compréhension pragmatique du genre humain, faite d'expériences personnelles). Récemment, il s'est forgé une bande de héros géatriques, la Horde d'Argent, et s'est mis en tête de piller l'Empire Agatéen, s'installant sur le trône. Ce qu'il fit.

Les personnages qui croisent Cohen doivent y regarder à deux fois avant de croiser le fer avec lui, les plus sensés se demandant comment il a pu survivre jusqu'à cet âge. Il peut se joindre à toute quête héroïque, et il se contentera de la plus grosse part du butin. Il peut aussi travailler à la demande pour de belles sommes. L'engager comme professeur n'est pas une idée absurde, mais il n'a que peu de patience et la plupart de ses Compétences émanent de son instinct. Il est probable qu'il s'en retourne après avoir été payé par avance.

Même s'il est possible qu'il ne s'en souvienne pas, Cohen a au moins une héritière, appelée Conina. Elle est la fille d'une danseuse de temple qu'il a sauvée jadis, et a hérité de la beauté de sa mère ainsi que des gènes barbares de son père. C'est assez dramatique, puisque son rêve est de devenir coiffeuse, et qu'elle ne peut s'empêcher de combattre des hordes d'ennemis pour voler des gemmes rares ou tuer des monstres.

Le Patricien

Peu de choses ont filtré des premières années du seigneur Havelock Vététrini, mais on sait qu'il a étudié pendant quelques années à la Guilde des Assassins, qui lui a enseigné les fondements de l'autodéfense (il s'habille d'ailleurs encore comme un assassin, tout en noir). La famille Vététrini est issue de la classe bourgeoise marchande, du genre de marchand qui délègue facilement les tâches les plus ingrates à son petit personnel, et qui s'est taillé une place dans l'aristocratie.

Il est grand, mince et d'apparence austère. Les vices sont un outil dont les autres se servent contre vous (son attitude envers le théâtre de rue

est généralement compris comme une simple irascibilité de fort bon aloi d'ailleurs). Il possède un animal domestique, un petit terrier caractériel. On sait de lui qu'il aime la musique mais qu'il la préfère écrite. Il n'apprécie guère les musiciens qui jouent pour lui car ils sont généralement couverts de sueur froide et agités de tremblements convulsifs. En fait, sa seule faiblesse semble être qu'il est entièrement dédié à Ankh-Morpork. Il travaille de longues heures pour s'assurer que tout s'y passe au mieux, même s'il est trop intelligent que pour en attendre un merci en retour.

Il est également fasciné par la nature humaine, si pas impressionné. Bien qu'il soit passé maître dans l'art de la manipuler, il continue de l'observer, y trouvant continuellement de nouvelles formes d'autodestruction. Il espère simplement pouvoir trouver le moyen d'en épargner la cité.

Sa fortune est confortable, car il exerce sa profession à temps plein et ne se paie pas d'un salaire mirobolant. Toutefois, il jouit d'un accès direct aux caisses de la cité, qui, malgré la réticence des Morporkiens à payer des taxes, sont bien remplies. S'il a besoin d'argent, disons qu'il sait où en trouver.



Les personnages-joueurs de devraient jamais souhaiter rencontrer le Patricien. Il est irascible, très malin, et s'assure que plusieurs factions ne le menacent pas déjà de mort. Le problème de toute personne qui ira à son encontre sera de rester en vie.

Comte Giamo Casanabo



Un nain très peu caractéristique et l'un des plus grands (ou des plus enthousiastes) amants du Disque. Il prétend également être le plus grand menteur, mais si vous ne comprenez pas la logique de cette dernière assertion, on organise de très jolis séjours philosophiques de rattrapage à Ephèbe. Son titre, ajoute-t-il, lui a été remis par la Reine Agantia de Skund pour un mystérieux service rendu. Sa carte dit :

Comte Giamo Casanabo
Deuxième meilleur amant du Disque

« Je ne dors jamais »

Plus fin bretteur du Disque, Mercenaire, Pire des menteurs, Réparateur d'escabeaux.

... Chacune des affirmations pouvant être un mensonge. Ceux qui émettent des remarques quant au « deuxième » se voient répondre : « mais on se donne plus de mal ».

Il porte des escarpins, du satin et un costume de dandy en prétendant que les costumes traditionnels nains ne sont pas très commodes auprès des dames (surtout les bottes de fer) et il s'est rasé la barbe pour la même raison.

Casanabo est sérieux lorsqu'il se présente comme un mercenaire et accepte le travail là où il y en a. Il a aussi essayé le banditisme lorsque le besoin s'en faisait sentir. Il n'est probablement pas le plus

fin bretteur du Disque, mais demeure un combattant doué. Sa fortune personnelle va et vient au fil de ses aventures.

Il a beaucoup de sentiments pour Nounou Ogg et peut être rencontré en sa compagnie à l'occasion. Il peut en fait être rencontré par les personnages n'importe où et peut jouer plusieurs rôles dans une intrigue. Il ne devrait pas endosser celui d'un adversaire. Il peut être d'une aide précieuse, à la tête dure et reste éternellement optimiste. Il s'attache beaucoup aux détails et sait reconnaître de l'or factice quand on lui en propose.

Susan Sto Helit

Susan est la fille de Mort (l'ancien apprenti de la Mort) et d'Ysabell (la fille adoptive de la Mort) et l'héritière du Duché de Sto Helit, qui appartenait à son père (par convention, elle s'en sert comme surnom). Ses parents, craignant l'influence étrange de sa famille, l'ont éduquée pour en faire une personne pragmatique et matérialiste, ne l'informant que sur le tard de sa relation avec la Mort. Ils se sont également assurés qu'elle reçoive une excellente érudition.



Cette approche fut couronnée de succès en bien des points, mais n'empêcha pas Susan d'hériter via la génétique complexe du Disque de certains des pouvoirs de son grand-père adoptif. En ce compris l'invisibilité psychique, une voix qu'elle peut – si elle le désire – diriger directement dans l'esprit humain, ainsi que la faculté de voir ce qui

est vraiment là ou pas. Elle est devenue une femme froide mais intelligente, une sorte de marginale, très douée dans les sujets qu'elle trouve intéressants, et totalement imperméable à ce qu'elle trouve ennuyeux. Ses parents moururent alors qu'elle était encore à l'école, mais cela n'a pas l'air de trop l'affecter. Jusqu'à présent.

La découverte de son héritage, et la nécessité de remplacer son grand-père pour un petit temps, fut naturellement un choc, mais elle s'est adaptée et tente de ne pas laisser ces choses affecter son existence. En quittant l'école, elle devint une gouvernante de premier ordre à Ankh-Morpork. Elle a une vue cynique des enfants qui se révèle très utile. Elle peut voir les croquemitaines et les monstres imaginés par ses protégés mais sa volonté de fer et sa position honorifique dans la hiérarchie surnaturelle lui permettent de les battre. Le seul signe de son étrangeté, en public, sont d'aller boire aux Bières dans ses soirées libres. La Guilde des Assassins, et peut-être le Collège des Hérauts d'Ankh-Morpork, commencent à enquêter sur ses activités.

Lorsque ses employeurs, de nouveaux riches, ont découvert son titre de noblesse, ils furent assez confus et ne surent pas exactement comment ils devaient s'adresser à elle, mais elle n'exploite jamais vraiment son rang. Le Duché de Sto Helit est dirigé par un personnel compétent en son absence. Elle a prêté allégeance au trône de Sto Lat et la Reine Keli était une amie proche de ses parents.

Elle peut toutefois être impliquée dans des événements s'y déroulant et peut devenir un élément politique intéressant des intrigues dans les Plaines de Sto. Elle peut aussi être intégrée dans une aventure via ses connexions surnaturelles. Son grand-père a réussi à la manipuler pour qu'elle se rende utile dans une affaire de ce type au moins récemment et elle le soupçonne d'être capable de recommencer. Ses aventures l'ont également menée du côté de l'Université Invisible, où on la trouva énervante. Elle considère les mages comme fous mais aussi comme compétents pour certaines questions. Elle aura probablement la même opinion d'un groupe de personnages.

Si elle apparaît dans des intrigues, ce sera en tant que force de stabilisation avec certaines connexions. Elle tentera au maximum d'éviter l'usage de ses pouvoirs surnaturels sauf lorsque le problème est surnaturel. Elle ne devrait pas être autorisée à prendre personnellement la tête des opérations, mais peut être aperçue à travailler au problème à sa manière, croisant les personnages à certains moments. Si elle est proche de la Mort, et en certaines occasions, elle retrouve le plein usage de ses pouvoirs, dont celui d'arrêter le temps, l'intangibilité et le pouvoir de parler et de comprendre toutes les langues.

Susan est une femme attirante, si ce n'est sa minceur, avec des cheveux naturellement blancs mais traversés par une bande noire. Depuis qu'elle a découvert son héritage, elle se vêt de manière à correspondre à son humeur (un petit talent, mais renversant). Son visage porte une marque de naissance : trois petites lignes parallèles, qui n'apparaissent que lorsqu'elle est en colère (assez souvent) ou lorsqu'elle pleure (assez rare).

Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge



Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge, qui n'a jamais voulu reconnaître un autre patronyme, est l'une des figures les plus connues d'Ankh-Morpork. Son activité principale reste la vente de nourriture à différents endroits de la ville, mais il s'est essayé, et s'essayera encore, à diverses activités commerciales. Techniquement, ce n'est pourtant pas un marchand. Techniquement, il n'est pas grand chose. Pas même un criminel,

même si ceux qui lui ont acheté des pâtés en croûte ont une opinion toute faite sur le sujet. C'est en réalité la quintessence d'un entrepreneur. Il est le seul membre de la Guilde des Planteur JMTLG. Planteur est un être maigre à l'allure de rongeur, perpétuellement à la recherche d'opportunités mercantiles, et qui n'a jamais de monnaie. Il sévit généralement du côté des Ombres, mais personne ne sait où il habite. Une théorie à son sujet prétend même qu'il ne dort jamais, car en ce cas il perdrait une occasion de faire du profit. Il a un neveu, Solstice (Soll) Planteur, qui partage ses instincts mais d'une manière plus sophistiquée.

Les plus belles tentatives commerciales de Planteur ont été sa publication de méthodes d'apprentissage sur les arts martiaux ou l'héroïsme barbare, ainsi que les détecteurs de dragons. Il a aussi passé un peu de temps dans l'industrie des images animées ainsi qu'en tant que promoteur artistique, toutes professions taillées pour sa nature commerciale. Ses bénéfices vont et viennent, mais personne ne sait exactement ce qu'il en fait, ou ce qu'il en ferait si l'un de ses projets majeurs venait à aboutir. On obtient la mesure de son talent mercantile non lorsque l'on sait qu'il parvient à vendre ses pâtés en croûte mais surtout lorsque l'on constate qu'il réussit à en vendre deux fois aux mêmes personnes.

Le Convent de Lancre

Le royaume de Lancre compte assez de villages que pour recourir aux services de trois sorcières, qui opèrent parfois en groupe – groupe qui peut ou non être appelé un « convent » (il y a d'autres sorcières sur cette région, qui apparaissent parfois lors des réunions, mais il ne s'agit que de ces trois là au sens large). Elles se rencontrent sur les collines locales, par les plus belles nuits (elles trouvent l'idée de danser nues autour d'un feu aussi idiot que n'importe qui) pour se raconter les derniers ragots et partager un repas.

Mémé Ciredutemps

Nombreux sont ceux qui considèrent Mémé Ciredutemps comme la plus grande sorcière du Disque-Monde. Elle l'est certainement. Elle fut l'élève de nombreuses sorcières et lorsqu'elle a

appris tout ce qu'elles pouvaient lui enseigner, elle a poursuivi son apprentissage toute seule.



Au premier regard (ne parlons pas de l'ouïe), Esméralda (« Esmé ») Ciredutemps ressemble tellement à une sorcière que l'on s'attend à lui voir tomber une ferme du Kansas sur la tête à tout moment (la seule ferme qui le fit la rata et tomba sur Nounou Ogg à la place). Elle est vieille (du moins s'en plaint-elle, n'étant ni ratatinée ni impotente), porte du noir, a un chapeau pointu, un tempérament de cochon, et une langue aussi aiguisée qu'un rasoir. Oh, et elle est toujours convaincue d'avoir raison. Elle déteste perdre et ses formidables capacités de sorcière ainsi qu'une volonté autour de laquelle on pourrait plier un fer à cheval font qu'elle ne perd pas souvent. Si jamais cela lui arrive. Elle n'a jamais compris le concept de « terminer à une bonne deuxième place ».

Cependant, la description de Mémé est avant tout celle d'une bonne sorcière. Elle comprend avec une habileté surnaturelle que ce que les gens veulent, ce dont ils ont besoin et ce que quelqu'un d'autre pense qu'ils ont besoin sont trois choses distinctes et que leur donner l'un des trois à quelque fin que ce soit se termine souvent mal. L'une de ses assertions favorites est que l'on ne peut pas aider les gens avec la magie, mais qu'on peut les aider en leur bottant le train. Elle préfère faire quelque chose de physique et de

direct plutôt que de chanter un sort en espérant que l'énergie se débrouillera bien toute seule. Elle use fréquemment de la tétologie.

Sa vieille sœur Lilith (Lily) a tenté de prouver le contraire en régissant tout, en ce compris les gens de Genua, par magie. Ce fut un échec, et Lily n'a plus été vue depuis.

Son auto-suffisance est également son point faible dans les situations périlleuses. Elle n'aime pas demander de l'aide et est très mauvaise partageuse d'information. Elle ne fait confiance à personne pour traiter les problèmes à sa manière.

Mémé vit dans une chaumière à l'extérieur du village de Trou d'Ucques, à Lancre. Comme la plupart des sorcières, elle possède un balai. Il appartenait autrefois à une autre sorcière, mais toutes ses pièces ont été changées à travers les années. Malgré les soins répétés des meilleurs ingénieurs nains, il a besoin d'un long temps d'échauffement avant de fonctionner correctement. Elle n'apprécie cependant pas beaucoup le vol.

Mémé est lettrée (même si son orthographe laisse à désirer) mais est surtout douée pour le dialogue. Les trolls la connaissent sous le nom de Aaoograha hoa « Celle Que L'On Doit Eviter » et les nains en parlent comme de K'ez'rek d'b'duz « Passons De L'Autre Côté De La Montagne ».

Nounou Ogg

Trois fois mariée, bonne-vivante, mère de quinze enfants et dont le passé serait douteux si les habitants de Lancre voulaient (ou osaient) y trouver à redire, Nounou Ogg ne ressemble pas du tout à sa contemporaine et amie, Mémé Ciredutemps. Elle est facile à vivre et compréhensive et est ridiculement fière et protectrice envers sa large progéniture. Celle-ci comprend Jason, son aîné, un forgeron de grand talent (et de forte musculature) et Shawn, le benjamin, le garde, homme à tout faire et unique membre du personnel d'intérieur masculin du château de Lancre (les autres membres de la famille seraient partis sur la mer, auraient pris goût au crime à Ankh-Morpork et auraient réussi leur vie de manière générale). Elle terrorise ses

belles-filles, qu'elle ne considère pas assez bonnes pour ses enfants et apprécie particulièrement les querelles de famille. Notez que les sorcières comme les Ogg tendent à être matriarcales. Ses maris n'auraient jamais osé lui demander de porter leur propre nom.

La fonction première de Nounou est d'être là pour converser avec Mémé Ciredutemps lorsqu'elle a besoin que quelqu'un lui réponde. Elle n'est pas une lanceuse de sort hors-pair, mais elle apprécie peut-être plus la magie que les autres sorcières du convent.

Sous le pseudonyme de « une sorcière de Lancre », Nounou Ogg a rédigé un ouvrage appelé « La joyeuse bouffe », un livre de cuisine pour adultes (elle possède un certain talent pour tout ce qui concerne la science érotique). La plupart de ses lecteurs qui la reconnaîtraient comme l'auteur du livre seraient probablement très impressionnés.



Gredin

Gredin, le chat de Nounou Ogg, est un énorme matou borgne, théoriquement gris mais il est difficile de trouver un peu de fourrure entre les cicatrices. Son œil valide est jaune, l'autre étant

d'un blanc laiteux. Ses activités principales sont manger, dormir et faire des petits. Il peut terrifier loups et alligators et ne s'en prive pas, par plaisir. Les seules choses à l'avoir jamais effrayé furent un coq ayant des connexions avec le vaudou, une renarde défendant ses petits et quelques elfes. Il sent comme quelqu'un qui aurait récolté de l'essence de matou sur lui pendant six mois au moins, se serait baigné dedans et se la serait servie ensuite à dîner avec une salade pourrie. Tous les gens le connaissent (en ce compris les autres chats) comme un psychopathe. Pour Nounou Ogg, toutefois, il est resté un adorable petit chaton.



Il souffre d'un petit problème de nos jours. Au cours d'une aventure, il fut changé en un être humain par le convent. Ce n'était qu'une mesure temporaire, mais son champ morphique en fut définitivement affecté. Désormais, il peut reprendre forme humaine lorsque son subconscient lui dicte que ce serait le meilleur moyen de se sortir d'une situation périlleuse. Le problème est que Gredin ne se souvient plus de l'autre sort jeté sur lui par les sorcières. Celui concernant les vêtements. De toutes façons, il ne se fait pas à la vie humaine et trouve leurs relations et leurs conventions trop compliquées. Il est absolument impressionnant dans un combat (et partout ailleurs) et dégage une sorte d'aura animale à des kilomètres.

Sous forme humaine, il apparaît comme un homme sombre d'une beauté démoniaque, généralement vêtu de cuir (s'il est vêtu) et portant un bandeau sur son œil mort. Il possède toujours ses griffes rétractables (qu'il utilise en combat).

Sous sa forme de chat, Gredin conserve cette vieille habitude féline de manger tout ce qu'il peut attraper. Les chats ne sont pas des

charognards, mais Gredin a un jour attrapé un vampire que l'on n'a plus jamais vu depuis.

Magrat Goussedail (aujourd'hui reine Magrat de Lancre)



Magrat Goussedail fut entraînée à la sorcellerie par Bobonne Plurniche, une sorcière passionnée par la recherche – l'une des rares dans la profession à se soucier réellement de ce à quoi correspondent les noms d'herbes dans les formules magiques. Les sorcières chercheuses sont considérées comme des gratte-papier par les autres sorcières mais font indubitablement du bon travail. Il est possible que Magrat elle-même, une piètre sorcière en dépit de ses autres talents, soit elle aussi une expérience.

Magrat a hérité de son professeur son goût pour la nouveauté et le changement, mais l'a combiné avec une personnalité romantique et un besoin de mélodramatique. Elle se procure toujours des livres traitant d'arts mystiques étrangers (quelques-uns intéressants, la plupart inutiles, et tous publiés par un certain Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge). Elle aime les idées nouvelles et les disciplines de combat sans arme. Elle porte des vêtements de soie verte et ne s'est jamais sentie à l'aise avec un chapeau pointu. Son esprit ouvert lui permet d'accéder facilement à la culture. Physiquement, elle est petite, a le nez en

pointe, plate et désespérément sentimentale avec des cheveux impossibles à coiffer. Mais cela ne fait pas d'elle une sorcière incompétente et comme la plupart des petits animaux acculés, elle peut être terriblement efficace.

Tout d'abord la sorcière la plus jeune du convent, et la troisième roue du char, elle s'est impliquée dans une romance avec le Fou de la cour de Lancre et est restée proche de lui alors que, par un concours de circonstances assez extraordinaire, celui-ci est devenu le nouveau Roi de Lancre. Même s'il a traversé des situations embarrassantes, le couple s'est finalement marié et Magrat est donc devenue la moins plausible des Reines-Sorcières du Disque-Monde.

Plus tôt dans sa vie, Magrat était plutôt naïve et pensait que les vilaines choses n'arrivaient qu'aux vilaines gens. Mais elle a appris durant ses aventures. Elle conserve un grand respect auprès des membres du convent et son souci du détail en fait une aussi bonne herboriste. Même, lorsque la situation le demande, elle est un bien meilleur médecin.

En bref, les autres sorcières se soucient surtout de définir un diagnostic et définissent des soins par défaut parce que les gens croient en eux. Magrat réalisera un meilleur diagnostic d'entrée de jeu et choisira les soins les plus appropriés. De plus, elle bénéficie des nombreuses notes de Bobonne Plurniche et celles-ci devraient suffire à toutes les mésaventures rencontrées par la Reine de Lancre.

Agnès « Perdita » Crettine

Après que Magrat Goussedail soit devenue la Reine de Lancre, une fonction qui rend la sorcellerie à temps plein impraticable, le convent (lisez Nounou Ogg) a estimé qu'il lui fallait une troisième sorcière, question d'équilibre et pour faire mousser Mémé Ciredutemps. Agnès Crettine était la seule jeune fille à Lancre qui semblait disposer du talent magique.

Agnès est typiquement le type de grosse fille dont on dit qu'elle a de beaux cheveux et une forte personnalité. Elle avait déjà soupçonné qu'elle disposait d'un don surnaturel avait déjà joué à la sorcière avec un groupe de jeunes filles mais avait toujours trouvé les sorcières trop rigides que pour

les rejoindre. Mais la magie du Disque-Monde a une volonté propre et celle d'Agnès a émergé dans un talent de chanteuse. Ses rêves d'un jour quitter Lancre lui ont également susurré le surnom de Perdita. Après quelque temps passé dans les chœurs de l'Opéra d'Ankh-Morpork, Agnès se rendit à l'évidence qu'elle était condamnée à devenir sorcière à Lancre (elle est trop intelligente et douée que pour faire quoi que ce soit d'autre). Elle a depuis repris la chaumière de Magrat et apprend sous la tutelle des deux autres. Elle a désormais gagné une excellente connaissance de la magie et sa perception du surnaturel s'améliore de jour en jour. On prétend que dans chaque personne obèse, il y en a une plus fine qui tente de sortir, et c'est particulièrement vrai avec Perdita, qui peut être considérée comme une personnalité double d'Agnès ou une amie d'enfance dont elle ne se sépare jamais. Perdita fut créée par Agnès pour devenir tout ce qu'elle ne pouvait pas être, et celle-ci pense sincèrement qu'Agnès est trop moralisatrice, sensible ou timide. Elle remarque des choses qu'Agnès ne voit pas et en période de crise, elle peut parfois prendre le dessus et tenter de mener la barque à sa façon. Agnès n'est cependant pas à considérer comme schizophrène.

Le Guet d'Ankh-Morpork

Sir Samuel Vimaire, Commandant Du Guet



Samuel Vimaire est né rue de la Mélasse, d'une famille qui a toujours travaillé au Guet. Samuel s'est donc lié plus ou moins automatiquement à la fonction. Il a toujours été l'un de ces gars honnêtes qui ne laissent aucune prise à la corruption. Quelques-uns de ses amis d'enfance ont franchi tous les échelons depuis le petit gang local jusqu'aux marches du pouvoir ; il a préféré une voie alternative. Son indéfectible honnêteté et une tendance toute policière à examiner de près son entourage l'ont naturellement conduit à la boisson. Il faut dire que lorsqu'il est sobre, Vimaire est plutôt sombre. Il fut muté au Guet de Nuit, que le Patricien peuplait de désespérés pour qu'ils ne causent pas de troubles, et en est même devenu le capitaine puisque personne d'autre n'était candidat.

Toutefois, des événements récents ont totalement chamboulé l'existence de Vimaire. Il a rencontré dame Sybil Ramkin, la femme la plus riche de la cité, et en est tombé amoureux alors qu'il était venu la consulter pour un problème avec un dragon. Ils se sont mariés (il considère toujours la fortune et la position sociale comme appartenant à sa femme, mais elle est de la vieille école et lui a décerné toutes les possessions du couple ; sa richesse est donc à présent phénoménale, même s'il n'en profite pas). A la même époque, il a démasqué deux complots contre la cité et a donc été gratifié d'un titre de chevalier, rattachant son rang à sa position.

On aurait pu croire que sa nouvelle position sociale allait l'éloigner du métier de policier, mais au contraire, il reçut le poste de Commandant du Guet, nouvelle version. Son statut signifie qu'il évolue désormais dans les hautes sphères de la société urbaine, même s'il ne se départit pas de ses origines et de son sens de l'honneur simpliste. Ces deux choses amusent beaucoup le Patricien.

Avec les encouragements de sa femme, Vimaire a même commencé à arrêter de boire. Bien sûr, il est toujours un alcoolique, mais il a découvert une nouvelle drogue : le travail. Les situations lors desquelles il se laisserait bien tenter par un petit verre sont souvent celles où il doit garder la tête froide pour son boulot, et il reste donc sobre.

Il a également développé d'autres talents. Son habitude de s'en prendre aux pontes de la société morporkienne a valu plus d'un contrat à la Guilde

des Assassins, mais il s'en est toujours tiré. D'une part grâce à son aptitude au combat, d'autre part grâce à tout un système de pièges et de trappes autour de son domicile. Il n'a jamais jugé nécessaire de tuer ces visiteurs impromptus. Ceux-ci sont souvent repartis assagis, mais pas nécessairement blessés. Cela lui vaut un grand respect auprès de la Guilde des Assassins, et cela veut donc dire que le prix sur sa tête ne cesse de grimper.

Vimaire reste un policier zélé, si pas cynique, ce qui signifie qu'il croit dur comme fer que tout le monde est forcément coupable de quelque chose. Le Patricien tente d'équilibrer les forces entre bien et mal à son propos, mais il est aussi contrebalancé par le capitaine Carotte, plus idéaliste.

Même s'il est parfois obligé de s'habiller correctement pour les besoins de sa fonction et de son rang, il n'est jamais aussi à l'aise qu'en uniforme. Il se dit capable de dire à quel endroit d'Ankh-Morpork il se trouve rien qu'en sentant les imperfections du sol à travers les semelles limées des bottes du Guet.

Sa femme lui a offert une magnifique arbalète qu'il transporte partout avec lui s'il s'attend à du grabuge. Il apprécie particulièrement sa fiabilité.

Dame Ramkin

L'épouse du Commandant Vimaire est née Dame Sybil Ramkin, et conserve son nom, ainsi que son titre, pour des raisons de convenance. Elle était la seule héritière de la plus riche (et donc de la plus noble) famille d'Ankh-Morpork et a donc hérité d'une grande maison à Ankh (ainsi que de beaucoup d'argent et de placements, dont des propriétés dans les plaines).

Il s'agit d'une femme immense et coquette, même si ses cheveux sont dans un tel état qu'elle doit porter une perruque (normal pour quelqu'un qui s'occupe de dragons des marais) ; sa famille était plus portée sur une carrure et une santé hors du commun plutôt que sur des traits aristocratiques. Elle a dirigé toute son énergie et tout son temps vers son hobby : l'élevage des dragons des marais. Elle est experte à ce sujet et a d'ailleurs rédigé de

nombreux livres et manuels relatifs aux maladies de cette espèce (un sujet riche).



Elle est très connue dans le Guet ainsi que dans la société ankh-morporkienne. C'est une personne tolérante et ouverte, qui ne se choque pas facilement sauf en cas de mauvais traitement infligé à un dragon des marais, et qui peut s'estimer concernée par une foule d'événements.

En termes de jeu, elle peut être à la base de bien des aventures : la combinaison de son statut social, de son indéfectible enthousiasme et de sa confiance sans borne peut être un excellent moteur pour toute intrigue. Ses contacts la préservent idéalement de toute menace, mais elle n'ennuierait pas son mari, le Guet ou toute relation aristocratique sans une très bonne raison.

Capitaine Carotte Fondeurenfersson

Carotte Fondeurenfersson fut élevé par le « roi » d'une communauté naine des Monts du Bélier, après que celui-ci l'ait recueilli parmi les restes d'une caravane humaine pillée par des bandits. Une vie familiale affectueuse mais laborieuse, un grand bol d'air des montagnes, du travail difficile dans les mines et une nourriture très riche ont produit un beau jeune homme fort comme un arbre, et non pas un nain. Alors vint la puberté, ce qui n'allait pas sans quelques problèmes. Et il fut donc décidé d'envoyer Carotte trouver fortune dans la société humaine. La rumeur et des années de vie hors du vrai monde permettaient de

croire que le Guet d'Ankh-Morpork constituait un bon début pour une carrière digne.

Lorsque Carotte arriva en ville, il souffrait encore de l'étroitesse d'esprit des nains (il prenait tout au premier degré) et avait étudié tout le code légal morporkien pendant le voyage. Le Guet étant alors à son point le plus bas, cela conduisit à ce qu'il est convenu d'appeler une dissonance. Carotte n'avait de cesse d'attraper des voleurs et de faire respecter les lois.

Toutefois, une série de problèmes se produisirent qui mirent ses talents en valeur, et ce faisant, avec le temps, il a appris à mieux comprendre les gens en général et Ankh-Morpork en particulier. Ce qui en émergea fut un esprit d'une précision redoutable. Carotte tend à résoudre les problèmes de manière directe, mais efficace, en dehors du champ des suppositions. Lorsque le Guet fut réorganisé, il fut promu au rang de capitaine.



Les ancêtres véritables de Carotte restent inconnus, mais nombre d'observateurs ont observé son profond charisme. Une épée, ancienne mais véritable, fut trouvée auprès de lui par les nains. Une marque en forme de couronne peut être observée quelque part sur son anatomie et il voue un amour sincère à la cité et à ses habitants. Il n'en faut pas plus pour que certains voient en lui le roi légitime d'Ankh-Morpork. Certains documents en attestant ont d'ailleurs émergé, mais Carotte les a tous détruits. A son avis, un roi n'est pas ce dont la ville a besoin de nos jours.

Carotte mesure près de deux mètres, mais marche de façon légèrement voûtée, étant données les années de travail dans la mine de ses parents adoptifs, et porte courts ses cheveux roux. Sa dignité est telle qu'il peut littéralement jurer en astérisques (Oh bon **** !), lorsque la situation le pousse vraiment à bout. Il entretient une romance avec Angua, une lycanthrope du Guet.

Angua Von Überwald



Cet agent du guet est, la majeure partie du mois, une fort belle jeune femme aux cheveux blond cendré. A la pleine lune, elle devient une louve-garou jouissant d'une intelligence humaine (enfin, peut être pas aussi bête) mais aussi de certains autres pouvoirs, comme la faculté de sentir les couleurs et de déchirer la veine jugulaire d'un homme. Angua entretient une liaison compliquée avec le caporal Carotte Fondeurenfersson. Un peu plus qu'une liaison, même, mais il semble que le caporal, dont le principal loisir consiste à se promener à pied dans les artères d'Ankh-Morpork, soit plus que ravi d'oublier le léger inconvénient que connaît chaque mois leur relation en échange d'une petite amie toujours disposée à faire une balade en ville.

Angua est par ailleurs l'un des meilleurs agents du guet municipal. Son flair a permis de déjouer bien des affaires, même si pouvoir discerner les odeurs dans une ville comme Ankh-Morpork a quelque chose d'écœurant. Mais le crime s'adapte à tout et les criminels les plus sournois utilisent maintenant des boules puantes pour masquer leur fuite.

On sait peu de choses du passé d'Angua, du moins en parle-t-elle assez peu, mais elle est originaire d'une famille aristocratique en Überwald où lorsque l'on invitait quelqu'un à manger, on ne dressait pas nécessairement un autre couvert...

D'autres membres du guet



Dans une autre vie, **Frederick Colon** aurait pu devenir un abatteur de porcs ou un instituteur. Dans celle-ci, il a rejoint une armée quelque part dans les Plaines de Sto et a gravi les échelons jusqu'au grade de sergent. Il n'a pourtant rien du guerrier : trop gras, régulier, fumeur de pipe et plein de bon sens. Il devint alors membre du Guet de Nuit, où il vient de passer trente ans. Sa femme travaillant le jour, ils communiquent entre eux par petites notes laissées un peu partout dans la maison. Mais d'une manière ou d'une autre, ils ont pu fonder une famille.

On le trouve le plus souvent occupé à monter la garde près du Pont de Cuivre ou de l'Opéra. Bien sûr, on peut difficilement voler de tels objets, mais quiconque essaierait aurait affaire au sergent Frederick Colon. Il préfère éviter les combats et comme il court difficilement, il passe le plus clair

de son temps à penser aux meilleurs choix à prendre. Dans sa jeunesse, il a gagné quelques prix pour sa compétence d'archer.

La réforme du Guet l'a un peu laissé sur le côté. Même si l'arrivée de nouvelles recrues a quelque peu compensé son inertie, il approche de la soixantaine et pense de plus en plus à la retraite. Il parle parfois d'acheter une ferme dans les plaines, malgré son manque total de connaissances en agronomie, mais une expérience douloureuse vécue près du marché au bétail lui aurait changé les idées, et il aurait rempli pour un poste dans la surveillance du trafic.



Cecil Wormsborough St John "Chique" Chicard est né et fut élevé dans une cellule d'Ankh-Morpork, mais a passé quelques années dans l'armée du Duc de Pseudopolis. On y eut la malchance d'en faire un contremaître.

En règle générale, Chicard se limite aux petits vols mesquins, mais il est viscéralement malhonnête. Il parvint à voler tout l'inventaire. Après la désintégration de cette unité, il revint à la maison et intégra le Guet. Il y devint rapidement caporal. Ce qui lui convient.

Malgré la réforme du Guet, il y est resté car l'unité est loyale à ses anciens membres, et il partage la surveillance du trafic avec le sergent Colon. Chicard éprouve une certaine facilité dans le contact avec autrui. Les gens le trouvent « coloré ». La plupart des membres du Guet l'apprécient, même si lorsqu'un crime semble être l'œuvre d'un esprit retors, ils ont des doutes.

Chicard a un principe : ne jamais se porter volontaire. Il préfère se jeter tête la première par la fenêtre plutôt que d'endosser une responsabilité. Il a eu vent du fait qu'il était en réalité un Duc d'Ankh, mais lorsqu'il a appris que cela représentait des responsabilités, il a refusé la charge.

Chicard mesure à peu près un mètre vingt (plus petit que quelques nains), a une carrure de pigeon, a peu près la même démarche, parle avec la bouche en coin et porte toujours une cigarette derrière une oreille. Il porte un document officiel attestant de son appartenance au genre humain. Ses hobbies sont de faire des farces à ses amis, la danse country, l'Histoire et la peinture (seulement en raison de la nudité des modèles).



Bien entendu, le guet municipal d'Ankh-Morpork compte bien d'autres agents parmi ses membres, tous plus typiques les uns que les autres. Ainsi, le sergent **Détritus**, un troll particulièrement troll, l'agent **Raymond Soulier**, un zombie, **Igor**, spécialiste de la médecine légale ou encore **Hilare Petitcul**, la première naine du service, témoignent de la grande ouverture du guet aux minorités urbaines.

Les Autres

Bougre-De-Sagouin Jeanson



Bergholt Stuttley Jeanson était un paysagiste doublé d'un inventeur de renom, même si la renommée n'est pas exclusivement positive. Il était de bien des façons un homme de talent, et plusieurs de ses créations sont belles et élégantes. Son péché mignon se portait sur les grands espaces, et ce sont ces grands espaces qui lui valurent le surnom de Bougre-de-Sagouin.

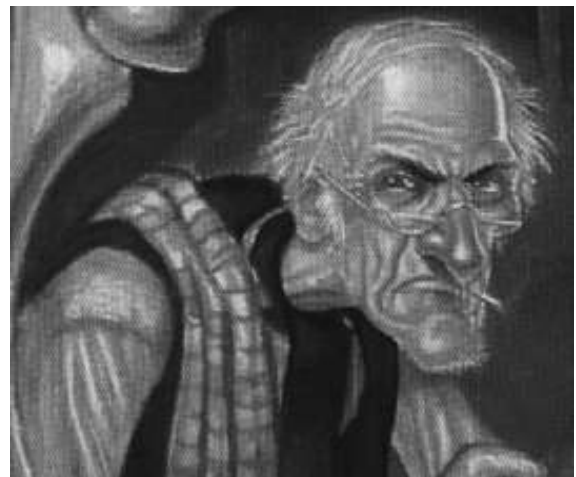
Il n'a jamais vraiment semblé comprendre quelle était la différence entre un centimètre et un mètre ou entre un gramme et un kilo. Ou peut-être n'a-t-il jamais pu se fier aux proportions. Ainsi, le set de table conçu pour le roi Snapcase le Fou est toujours visible dans la partie haute de la Rue Large. Quatre familles vivent dans la salière et le poivrier sert à stocker le grain. L'arche commémorative de la Bataille de Crumhorn est précieusement conservée dans une boîte d'allumettes et le Colosse de Morpork n'est pas accessible au public, car il serait trop facile de le glisser par mégarde dans sa poche (un citoyen honnête est payé une somme modique pour s'occuper de ces objets). Ankh-Morpork conserve nombre de ses œuvres mais il est parti à Quirm pour y construire la célèbre Tour Effondrée et pour semer le désordre sur le belvédère du Manoir des dirigeants.

Quelques unes de ses plus fameuses créations sont les Jardins du Palais du Patricien et le Puissant Orgue du Grand Hall de l'Université Invisible. Le premier contient un étang, habité par une truite qui est trop grosse que pour pouvoir s'y retourner, une fontaine (qui n'a fonctionné qu'une seule fois, envoyant un chérubin de marbre au-delà des murs de la cité), un cadran solaire (qui a coutume d'exploser à midi), une ruche (dont on se sert pour nicher les albatros messagers) et un labyrinthe végétal, tellement petit que les gens se perdent en le cherchant.

Jeanson ne fut jamais découragé par ce que les gens appelaient ses échecs. Et il n'a jamais manqué de travail, puisqu'il y a toujours eu des gens assez riches que pour payer des fortunes à quelqu'un qui les amusait, comme une allée bordée d'arbres d'un mètre vingt ou un parterre submergé.

Les autres réalisations de Jeanson sont les machines à laver géantes de l'Université Invisible ainsi que la salle de bain musicale de l'Archichancelier. Les inventions de Jeanson fonctionnent presque toutes, mais souvent dans un autre but que celui prévu. Il peut encore y avoir d'autres créations inconnues qui attendent l'explorateur curieux...

Albert



Le majordome de la Mort était autrefois connu sous le nom d'Alberto Malich « le Sage », fondateur de l'Université Invisible, qui mourut officiellement en disparaissant du Disque en 1289 à l'âge de 67 ans, alors qu'il tentait de prononcer

le Rite d'AshKente. À l'envers. Il espérait ce faisant obtenir 67 nouvelles années sur le Disque. En lieu et place, il laissa un petit cratère et quelques livres calcinés. En fait, il s'est retrouvé dans la Maison de la Mort, où il réside depuis près de deux mille ans. Le temps ne passe pas là-bas, mais recommence chaque jour à zéro. Certaines personnes auraient pu trouver la chose ennuyeuse, mais Alberto était un mage et cela lui convint donc à merveille.

Note : incanter un sortilège à l'envers n'est pas aussi facile que de pratiquer le verlan et les personnages qui tenteraient l'expérience ne devraient pas arriver à des résultats probants.

Il est arrivé qu'Albert revienne sur le Disque de temps à autre, spécialement ces dernières années, pour faire quelques courses. Le temps s'écoule pour lui lors de chaque visite. Il lui restait 91 jours à vivre lors de sa « disparition » et il ne lui en reste désormais presque plus.

C'est un homme mince qui semble bossu. Il est en fait grand et en bonne santé mais marche courbé. Son nez rouge coule constamment, mais cela ne semble pas l'ennuyer, mais provoque des rhumes chez tout le monde par sympathie.

Lorsqu'il était sur le Disque, il était le plus grand mage ayant jamais foulé les couloirs de l'Université Invisible, mais il n'en parle pas, ne sachant que trop bien combien de Choses des Dimensions de la Basse-Fosse rêvent nuit et jour de lui planter leurs dents, leurs griffes, leurs épines et leurs dards dans les chairs.

Albert est un personnage grincheux et imbu de sa personne, rapide à juger autrui et est dévoué à son maître, mais souffre étrangement de moins de compassion que lui. Sa cuisine prouve qu'il n'est pas obnubilé par son taux de cholestérol.

Deuxfleurs

Le premier touriste du Disque-Monde était un citoyen tout à fait ordinaire de l'Empire Agatéen, un clerc de notaire spécialisé dans les assurances. Sa vue est assez mauvaise que pour le contraindre à porter des lunettes.

Un beau jour, il fut frappé par l'envie de voir le monde, et d'en prendre des photos avec son

iconographe. Le stock d'or qu'il a transporté tout au long de son voyage aurait dû lui coûter la vie en maintes occasions, mais une chance perverse l'a préservé du pire, jusqu'à ce que les gens réalisent qu'il était protégé par son Bagage (qui fut plus tard offert à Rincevent) ou qu'il était plus rentable vivant que mort. Il semble qu'il se glorifie de l'intérêt personnel de la Dame, ce qui explique beaucoup de choses.

Il a mené Rincevent dans la plupart de ses premières aventures puis décida qu'il était temps pour lui de rentrer pour raconter à ses concitoyens ce qu'il avait vu. Son histoire, publiée dans l'Empire Agatéen sous le titre « Ce que j'ai fait pendant mes vacances » a inspiré un mouvement révolutionnaire avec ses récits d'un monde où personne n'était torturé à mort pour parler. Deuxfleurs n'est pas à proprement parler un révolutionnaire, mais s'est joint personnellement au mouvement lorsque sa femme fut tuée pendant une petite manœuvre politique de l'ancien régime.

Deuxfleurs fut donc impliqué dans l'acquisition du trône par Cohen le Barbare et comme ce dernier le connaissait et l'appréciait, il fut nommé Grand Vizir. En tant que clerc et personne charitable, Deuxfleurs était probablement le candidat désigné pour cette fonction.

Le Roi Vérence II (autrefois le Fou)

Le roi actuel de Lancre, et donc le mari de la Reine Magrat, a tout d'abord officié à la Cour en tant que fou, avant qu'une histoire complexe de généalogie ne lui offre le trône. Il n'aimait pas son ancien travail, mais un profond sens du devoir l'incitait à y travailler dur. Et il fut diplômé de la Guilde des Fous et Drilles à un assez bon niveau. Mais étant sorti de cette existence, il souhaite ne plus jamais croiser une tarte à la crème ou un seau au-dessus d'une porte. On peut considérer en un sens qu'il a perdu son sens de l'humour, même s'il n'est pas moins resté sympathique et charmant.

C'est un homme de petite taille aux yeux larmoyants, mais il n'est ni stupide ni têtue. Il croit beaucoup aux informations contenues dans les livres et son ambition de moderniser l'agriculture à Lancre a chamboulé le

conservatisme habituel de la région. Il a également tenté d'intégrer un peu de démocratie à son règne, mais s'est vu répondre que puisqu'il était le Roi, il se devait de s'occuper de ces histoires et arrêter d'embêter les honnêtes gens avec de telles sornettes.

D'un autre côté, les habitants de Lancre n'ont pas vraiment à se plaindre d'un roi bienveillant (ils ont connu l'autre sorte) et qui tente sans cesse de s'améliorer. L'engagement de sa femme dans de bonnes causes permettra sûrement de laisser une bonne image du couple royal sur le long terme. Toutefois, les personnages impliqués dans les intrigues politiques de Lancre ne devraient pas le sous-estimer sous peine de tenter leur chance...

Mustrum Ridculle



La sémantique sociale de « Ridculle le Brun » est expliquée dans le texte principal relatif à l'Université Invisible. Il n'est pas, comme ses collègues s'y attendaient, un magicien rustique. Il n'est qu'un homme aimant chasser, tirer et pêcher doublé d'un artisan très compétent de la magie. En fait, il est arrivé au septième niveau à l'âge extraordinairement jeune de 27 ans. Et même si quarante ans d'administration ne lui ont que peu laissé l'occasion d'exercer la magie, il est resté très efficace dans ce domaine.

L'un de ses sorts favoris est la divination à travers un miroir. Car s'il aime chasser, il trouve la traque des plus ennuyeuses. De même, il trouve la magie de combat déplacée, préférant l'usage d'une arbalète. Il reste toutefois prêt à user de son art lorsque la situation le demande et il a sauvé plus

d'une fois Ankh-Morpork d'une menace surnaturelle.

Il a survécu au poste d'Archichancelier là où nombreuses furent les victimes de complots, d'une part par ingéniosité, d'autre part par diplomatie, et enfin en fracassant la tête de quelques-uns dans les portes. Les candidats au poste sont devenus tellement méfiants qu'il n'y en a presque plus de nos jours.

Ridculle a une forte personnalité, de celles qui demandent de la bière au petit déjeuner et qui ne semblent jamais avoir sommeil. Il crie beaucoup. Il est loin d'être idiot, mais son intelligence est basée sur une capacité exemplaire à se focaliser sur un problème. Cela rend difficile le chemin de son entendement aux idées des autres. Il souffre également d'une étroitesse d'esprit courante sur le Disque. Il est capable de quelques charmes, mais n'en use pratiquement jamais sur d'autres membres de l'Université. La condition mentale fragile de l'Econome lui est largement due. Il regarde avec incompréhension les jeunes chercheurs de la Faculté, mais est arrivé à la conclusion que certaines de leurs recherches aboutissaient à des résultats intéressants.

Plus jeune, Ridculle Mustrum entretint une amitié (mais pas une romance) avec la jeune Esméralda Ciredutemps. Ils se sont revus récemment et malgré un petit différend, peuvent compter l'un sur l'autre en cas de problème comme de bons amis. Son frère Hughnon est le principal prêtre de Io l'Aveugle, principal culte à Ankh-Morpork. Ridculle en parle peu, mais il est vrai que les mages et les prêtres ne font généralement pas bon ménage. Ils restent cependant en bons termes.

Le Doyen

A la tête de l'administration de l'Université Invisible, on retrouve un mage expérimenté et relativement doué qui répond au titre de Doyen. Il est la représentation archétypale du mage siégeant à la Faculté : gourmand (comme en témoigne sa ligne), âgé (malgré une bonne santé physique) et un peu idiot.

Rien de tout cela ne constitue cependant la clé de sa personnalité. Ce n'est pas qu'il ne soit pas

intelligent (en termes de jeu, il dispose d'un Esprit de 9), non. Le problème est qu'il est maladivement accessible aux influences extérieures. Il est atteint en premier par les phénomènes de mode, de courants, par les idées en vogue. Il subit les distorsions métaphysiques du Disque-Monde avant même qu'elles ne se soient déclarées.



La bonne nouvelle dans tout ceci est que les autres membres de la Faculté savent que dès que le Doyen se met à agir de façon étrange, il se trame quelque chose.

S'il en vient à combattre, le Doyen se ruera à l'assaut en poussant force « Yo ! Yo ! » et lancera quantité de sorts puissants. Il est un grand amateur de la Réorganisation Sismique de Herpetty. Il se fera sans doute avoir assez vite, car il manque de méthode, mais il aura avant cela causé un maximum de dégâts autour de lui. L'Archichancelier trouve son enthousiasme disproportionné, ce qui constitue un doux euphémisme.

Le Doyen porte des robes de mage tout à fait normales, sauf lorsqu'il est victime d'une influence vestimentaire comme la fois où il portait un blouson de cuir où il était écrit « Né Dans La Rune » en clous métalliques. Il avait à cette époque roulé ses cheveux en banane et s'était même acheté une guitare.

L'Économe

L'économe est en charge des finances de l'Université Invisible et à la différence de ces prédécesseurs dans la fonction, il est un mage confirmé. Il connaît des sorts comme le Bouquet Surprise de Sautefosse et est très enthousiaste à

l'idée des les utiliser. Il est également très bon pour ce qui est des chiffres (Calcul et Estimer à 16). Il s'est sans doute autrefois spécialisé dans le Collège des Mathématiques, avant de découvrir l'intérêt d'une fonction lui permettant de gérer des investissements vieux de deux mille ans.

Malheureusement, depuis l'arrivée de Mustrum Ridculle au poste d'Archichancelier, l'économe a trouvé la vie nettement plus stressante. Les tentatives de Ridculle pour le forcer à faire de l'exercice furent désastreuses et les cris incessants ont eu raison de sa santé mentale. Aujourd'hui, ses nerfs sont en pelote et son esprit divague gentiment. Il se soigne avec des pilules de grenouille séchée, la panacée dans la médecine mentale du Disque-Monde (qui peuvent être prescrites pour tout personnage souffrant de troubles mentaux). Sort, l'ordinateur de l'Université, a tenté un jour de le soigner en parlant plus étrangement que lui, mais l'effet n'a pas duré.



Toutefois, l'économe reste performant dans sa fonction. Il s'habille à peu près comme le reste de la faculté, mais est nettement plus maigre, puisque ses nerfs brûlent beaucoup de calories. Lorsque son esprit divague à tel point qu'il souffre de catatonie, on peut s'en servir comme d'un porte-manteau ou d'une planche.

Cogite Stibon

En tant qu'étudiant à l'Université Invisible, Cogite a reçu par erreur une copie d'examen qui lui a permis d'être diplômé avec un score jamais atteint jusque là de cent pour cent. Cela lui convenait, puisque son rêve était de trouver un coin tranquille pour profiter de la nourriture pour le reste de son existence. Il obtint donc la fonction de Lecteur des Ecritures Invisibles.

A son grand dam, Cogite découvrit qu'il ne possédait pas seulement un excellent esprit d'analyse pour la théorie, mais aussi une grande soif de découverte. Il est devenu la tête pensante du Département des Hautes Energies. Ridculle est parfois ennuyé par l'usage fréquent de mots tels que quantum ou continuum, mais n'hésite pas à s'adresser à Cogite lorsque la situation le requiert. Cogite se considère comme la seule personne sensée de l'Université, avec justesse, et passe le plus clair de son temps à éviter les tentatives d'exercice de Ridculle.

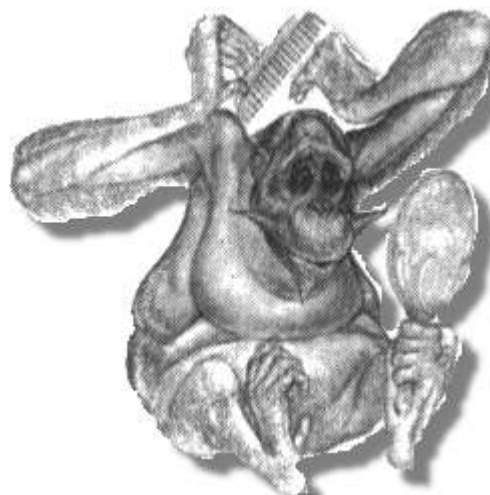


Cogite est un homme pâle et jeune d'apparence, sans trop d'amour pour le labeur jusqu'à ce qu'il soit intéressé. Il n'a jamais été vu occupé à lancer

un sort utile, sauf en assistant l'Archichancelier dans le Rite d'Ashkente et autres rituels. Mais avec l'assistance de Sort, il peut être capable de lancer des sorts cérémoniels de premier ordre.

Le Bibliothécaire

Le Bibliothécaire de l'Université Invisible a été humain, mais il fut accidentellement et magiquement transformé en orang-outang. De nos jours, personne ne se rappelle exactement qui ni comment il était et la page le concernant dans le grand livre de l'Université est manquante (une peau de banane fut trouvée à sa place). Il parle à présent la langue de sa nouvelle espèce, qui ne se constitue que d'un seul mot (« Ook »), parfois emprunt d'emphase (« Oook-Eeek-Ook ! »). Ceux qui le connaissent parviennent à retirer une grande quantité d'informations de son ton et de sa gestuelle. Il peut lire un nombre incalculable de langues différentes.



Le Bibliothécaire est très heureux de son nouvel état. Il insiste. Ce n'est pas qu'il soit oublieux de la gloire et de la richesse de la condition humaine, c'est qu'en comparaison avec les avantages de sa nouvelle forme, on peut tout aussi bien la restreindre à une vie dans l'ombre d'un royaume minuscule comme Lancre. Alors qu'il était encore un homme, il était un mage, mais personne ne peut affirmer l'avoir vu user de magie depuis qu'il a épousé sa nouvelle forme. Il est toutefois resté un membre *ex officio* de l'Université et un ancien membre du Conseil, ainsi qu'un mage pour tout ce qui touche à la loi ou aux symboles.

Il vit dans une petite niche dans la Bibliothèque, entouré de livres et d'un ancien bureau. Il aime les livres, bien sûr, mais comme tout bibliothécaire, il désapprouve la façon qu'ont les gens d'en perturber l'ordre en les prenant sur une étagère pour les emporter avec eux sous leurs vêtements. Cela mis à part, il entretient de bons rapports avec tout le monde et s'est pris d'affection pour Rincevent, qui a travaillé un moment comme assistant à la Bibliothèque et qui épluche les bananes comme personne. Il a tendance à devenir violent lorsqu'on le traite de *singe*. A proprement parler, c'est un *anthropoïde* (il sait toutefois remarquer un blagueur quand il en voit un, aussi, toute personne qui tentera d'en induire une autre en erreur à ce propos s'exposera à de graves séquences).

Il passe nombre de ses soirées au Tambour Rafistolé. Les bagarres de tavernes ne constituent guère un problème pour lui : cent cinquante kilos de muscles montés sur pieds préhensiles peuvent donner des remords même à un troll. Il n'a cependant pas les marques physiques distinctives du mâle dominant dans les familles d'orangs-outangs sauvages. Ridculle est très prolixe lorsque l'on aborde ce sujet.

Madame Cake



Evadné Cake est une médium à la limite de la petite taille qui habite une maison cossue rue de l'Orme à Ankh-Morpork. A moitié myope, comme toute voyante qui se respecte, elle est presque parfaitement circulaire. Elle se donne des airs plus importants à l'aide de son chapeau aussi large que haut. Il est garni d'oiseaux empaillés, de fruits et d'autres articles décoratifs. Encombrée d'un sac à main immense, elle se déplace sous son couvre-chef comme une nacelle sous un ballon, en grommelant toute seule.

Madame Cake est très pieuse. Il n'y a pas un temple, une église, une mosquée ou un petit alignement de menhirs en ville qu'elle n'ait un jour ou l'autre visité. Collet monté et intolérante à bien des égards, elle est en vérité exactement du type à désapprouver les individus dans son genre. En dehors de ses travaux d'église, son principal passe-temps est la couture.

En tant que médium, elle se révèle très douée. Elle communique efficacement avec les esprits, même si ses méthodes peuvent en surprendre plus d'un. Elle possède également un don de précognition qu'elle laisse souvent « branché », au plus grand dam de ses interlocuteurs : elle répond aux questions avant qu'elles ne soient posées, ce qui provoque invariablement de sérieux maux de tête de part et d'autre.

Madame Cake a une fille, Ludmilla, qui n'est autre qu'une louve-garou. Ceci explique sans doute pourquoi sa grande maison sert aussi de pension pour minorités mystiques tels que lycanthropes, zombies, vampires et autres croquemitaines.

Léonard De Quirm

Peintre et inventeur, Léonard de Quirm se fait aussi appeler Leonardo selon la région dans laquelle il se trouve. Il s'agit sans aucun doute du plus grand génie technologique du Disque-Monde de tous les temps. Il avait une maison rue des Artisans-Ingénieurs à Ankh-Morpork mais réside actuellement dans une cellule du palais du Patricien.

On peut trouver pareil traitement cruel, mais il est quasiment impossible d'emprisonner quelqu'un comme Léonard. Qu'on lui donne assez de bois, de fil de fer, de peinture, ainsi que de

quoi dessiner et manger, un pot de chambre et une fenêtre pour observer les oiseaux, et il y a peu de chances pour qu'il s'aperçoive de sa détention. Physiquement, il appartient manifestement à cette sorte d'individus qui prennent déjà une allure vénérable vers trente ans. Il n'est pas franchement chauve. Sa tête a tout bonnement poussé à travers ses cheveux.



Au nombre de ses réalisations, il faut citer le célèbre tableau *Mona Ogg* (ses dents suivent, dit-on, les visiteurs tout autour de la salle), actuellement dans la collection du Patricien. Mais le véritable génie de Léonard, c'est de voir dans le monde qui l'entoure des détails évidents que personne n'a encore jamais remarqués. Il observe les remous de l'eau sur des barrages, les mouvements compliqués des muscles, le vol plané des oiseaux et les jeux de la lumière à travers des prismes, puis il remplit des séries de carnets d'appareils ingénieux pour anéantir des villes entières au moyen d'huile bouillante, d'explosions, etc. Il n'a jamais fait de mal de toute sa vie à aucun être vivant et il serait très étonné et affreusement choqué à l'idée qu'on puisse prendre au sérieux ses griffonnages (avec leurs composants et schémas écorchés soigneusement numérotés). Certaines de ses inventions, qui gisent dans des coins obscurs où personne ne les remarque ou qui encomrent sous forme de gribouillages les marges de livres par ailleurs sans intérêt,

parsément Ankh-Morpork comme autant de lames de rasoir dans un sandwich au jambon. Ceci explique peut-être la volonté du Patricien de garder Léonard de Quirm à l'abri du monde. Ou est-ce l'inverse ?