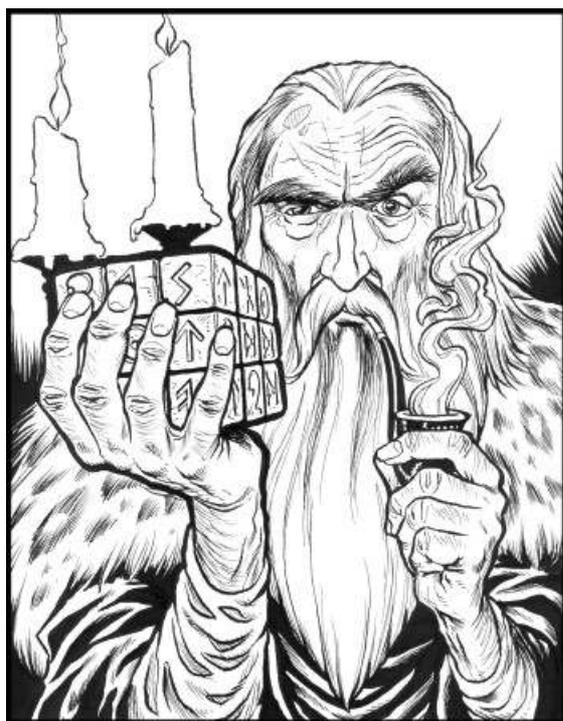


Au nom de la tradition

La magie est partout sur le Disque-Monde. Et aussi au-dessus, en dessous, de chaque côté et à travers. Ce chapitre traitera de la magie comme d'une force et comme un moyen de promotion sociale. Il y sera souvent fait référence à l'Université Invisible, la première et la plus importante institution de magie du Disque. Le chapitre suivant s'attachera à son utilisation dans le jeu.



Les bases

Essentiellement, la magie fait partie de la structure fondamentale de l'univers, et explique comment les choses fonctionnent au niveau invisible. Quelque chose comme la mécanique quantique dans notre monde. Cette « magie intrinsèque » peut être stockée (dans, disons, un bâton de mage) et peut prendre des formes diverses, même de la matière solide. Mais même les individus qui peuvent l'utiliser directement – les Sourceliers – ne peuvent en aucun cas la créer ou la détruire.

Elle peut également se concentrer en certains endroits, car le temps n'en vient pas à bout. Certaines sources peuvent se vider petit à petit, mais à moins qu'elles ne soient détruites, elles se

rechargeront, habituellement assez rapidement. Ceci parce que la magie n'est pas une substance comme, par exemple, les combustibles fossiles. C'est une condition de changement dans la nature de la réalité.

La magie résiduelle est l'équivalent des déchets radioactifs. On en trouve le plus souvent dans les régions autrefois dévastées par les Guerres Thaumaturgiques. Des endroits comme le Wyrnberg sont saturés de magie résiduelle. Le résultat est que les lois naturelles du Disque-Monde ne s'y appliquent plus, que des choses qui ne devraient pas être peuvent y être créées et y subsister, mais pas en sortir.

Les zones de magie résiduelle se comportent comme des Zones de Très Haute Mana. Le reste du Disque étant quant à lui compris dans une zone de Haute Mana. Les mages peuvent utiliser la magie résiduelle à certaines fins, un peu comme on utilise de l'essence pour allumer des feux. Mais d'une manière générale, l'énergie utilisée pour lancer des sorts provient de tout le cosmos ou, pour ceux qui n'ont pas le temps d'en savoir plus, d'*ailleurs*.

Tout ceci n'est évidemment pas sans conséquences. La magie joue (et triche) avec la nature des choses et cela a tendance à affaiblir la structure de la réalité. Les zones de magie résiduelle ont des frontières encore plus fragiles, et il y a des tas de choses désagréables qui souhaitent faire le mur. Les pires sont certainement les Créatures des Dimensions de Basse Fosse.

La magie douce est une chose étrange, créée par l'usage et la croyance. Il est étrange de constater qu'elle peut être utilisée par des gens en apparence incapables de lancer tout sortilège, et même si elle fonctionne en dehors des méthodes de l'Université Invisible, elle est souvent négligée ou mise en doute par les hommes de l'art. Pour ces messieurs, il s'agit surtout de « superstition paysanne de gens qui croient encore aux épées magiques ».

Sur le Disque, la foi est une force en soi, et il y a tellement de magie alentour que même quelque chose qui naît comme « simple superstition » peut rassembler une belle quantité d'énergie. Les rituels populaires impliquent quantité de vœux et

de souhaits, ainsi que de malédictions et de punitions pour ceux qui s'en servent mal. Les objets peuvent prendre en compte de telles croyances et une épée peut, petit à petit, devenir une sorte d'archétype d'elle-même, un peu comme l'essence d'une épée.

Cependant, en gros, la magie est quelque chose que seuls utilisent les mages et les sorcières et consiste à manipuler la magie intrinsèque à des fins pratiques : contrôle du temps, boules de feu, faire disparaître le sel de la salle à manger. En d'autres termes, il s'agit d'une magie domestiquée. A son propos circulent de nombreuses lois et règles, rédigées dans les textes académiques pour les mages, transmises de bouches à oreilles dans le cas des sorcières. Ce que peu d'étudiants (et seulement quelques professeurs) comprennent, c'est qu'il y a moins de lois de la nature que de lois pour l'usage de la magie. Elles permettent globalement à l'énergie pure de la magie d'être emprisonnée et manipulée sans pour autant faire exploser les têtes des utilisateurs.

Les plus grands mages et les plus grandes sorcières sont ceux et celles qui ont réalisé que toutes ces lois n'étaient finalement que des consignes. Ils peuvent tout faire parce qu'en réalité, ils savent qu'ils le peuvent. En clair, ils peuvent lancer n'importe quel sort rapidement sans avoir à se concentrer, à y penser. Le système est cependant bien fait car, lorsque quelqu'un en arrive à un tel degré de maîtrise, il est bien souvent suffisamment sage que pour savoir qu'il ne doit pas en abuser. Généralement. Dans huit cas sur dix.

Les zones dangereuses

Les zones de magie résiduelle varient dans leur étendue d'un pays comme celui dominé par le Wyrnberg aux clairières au cœur des forêts sombres. Les seules façons de connaître leur étendue exacte sont l'expérience ou certains sorts appropriés, et il est parfaitement possible de passer à travers l'une d'elles sans s'en rendre compte. Même s'il y a souvent des indices.

Les plus fréquents sont une sensation bizarre dans l'air, ainsi que des étincelles colorées (en ce compris l'octarine) qui apparaissent au bout des doigts des visiteurs. Cela peut atteindre toute

personne ou seulement les utilisateurs de magie, selon l'intensité. Moins fréquentes mais tout aussi remarquables : les altérations de la structure du réel. Des pièces qui, lancées, atterrissent sur la tranche, des porcs volants (vivants ou cuits), et autres choses du genre.

D'autres indices sont les effets long-termistes de la magie. Ceux-ci peuvent être naturels ou architecturaux. Les signes naturels peuvent être aisément reconnaissables : des lapins à six pattes, des canards téléporteurs, ou pas : des fougères d'un type particulier, des fruits qui poussent sur les mauvais arbres, des oiseaux qui chantent des mélodies connues. Mieux vaut être imaginatif que cruel pour les Maîtres du Jeu. Les pommes bourrées à l'acide sont lassantes. Celles remplies d'acide lysergique sont plus intéressantes.

De l'autre côté, les indices architecturaux sont quant à eux le fruit des hommes (ou autres races) assez fous que pour vouloir tirer parti de l'énergie résiduelle. Une chaumière de sorcière a besoin de magie pour rester intacte avec le temps. Mais bien moins sympathiques sont les Temples Chthoniens Tordus et Blasphématoires dédiés aux Divinités Indicibles d'Au-Delà la Bienséance. De telles créatures préfèrent d'ailleurs se montrer dans de telles régions, ayant besoin de magie pour subsister ou grâce à la fragilité des barrières de la réalité en ces endroits. Et par ailleurs, elles parviennent toujours à s'y trouver un fan club ayant un goût prononcé pour les piliers lourds et les cellules humides.

Les différentes sortes de jeteurs de sorts

Bien qu'il existe plus de deux espèces de jeteurs de sorts à la surface du Disque, les deux principales sont incontestablement les mages et les sorcières. Il serait préférable que les joueurs se tiennent à ces deux familles dans un premier temps.

Les mages

La magie sur le Disque-Monde est avant tout un sujet académique. L'école principale en est l'Université Invisible, à Ankh-Morpork, bien qu'il y ait un grand nombre de collèges magiques ailleurs dans le monde. Pour autant qu'on leur

demande leur avis, les diplômés de l'Université considèrent ces autres établissements de la même manière que ces publicités au dos des magazines qui vous vendent la Sagesse des Anciens par courrier pour 29,95 sous.

L'Université Invisible a établi huit branches différentes dans la magie, ainsi que huit niveaux d'expérience. Certaines autres écoles proposent des diplômes jusqu'au vingt-et-unième niveau. Il faut dire qu'aucune loi de la magie n'empêche un magicien de se présenter du niveau qu'il estime avoir. Sauf bien sûr si l'on ne veut pas fâcher ces vieux messieurs de l'Université ni donner des idées farfelues aux étudiants qui suivent leur enseignement.

L'Université compte quelques très belles statues de personnes qui se proclamaient mages à tort, mais ce genre de chose ne se produit que très rarement, après des soirées difficiles. En fait, les lois de l'Université s'appliquent sur le territoire de l'Université et c'est à peine si on en entend parler dans Ankh-Morpork.

La magie n'est pas nécessairement un art subtil. Les mages puissants ont cette attitude hautaine propre aux arrivistes et aiment à lancer des éclairs d'énergie un peu partout à la ronde et à transformer les personnes ennuyantes en amphibiens. Par contre, les jeunes mages qui veulent rapidement gravir les échelons pour tâter de la puissance sont plus appliqués à l'étude et à la recherche qu'à la pratique (de la même manière que la plupart des physiciens nucléaires sont intéressés par les accélérateurs à particules plutôt que par les bombes). Ce alors que les anciens membres de la faculté ont découvert les joies de l'administration (autant de pouvoir mais moins de responsabilités) ou les très longs dîners.

Huit huit huit

Le chiffre huit est le chiffre surnaturel par excellence sur le Disque-Monde. Les mages dessinent des octogrammes, la couleur de la magie est l'Octarine (la huitième couleur du spectre), qui est perçue grâce aux octogones dans les yeux des pratiquants, etc. Dès lors dans toute intrigue magique où les nombres ont une importance, celle du huit doit être prépondérante, par sa présence ou par son absence.

Il faut noter que huit est à la fois un chiffre porte-bonheur et à la fois un chiffre maudit. Etant intrinsèquement magique, il tend à attirer les Choses des Dimensions de la Basse-Fosse. Dès lors, même si les mages en usent souvent, ils tentent de ne jamais le mentionner. En fait, seuls les laïques le prononcent sans peur.

Les lois de la conservation

La magie dans le Disque-Monde semble respecter la loi physique de tout univers dite de la conservation. Par exemple, la lévitation est nettement facilitée par le fait que quelqu'un fasse tomber quelque chose de lourd pour faire contrepoids, et la télékinésie reprend à peu de choses près le principe du levier, appliqué spirituellement par le lanceur de sort. Tout cela semble un peu approximatif et confus aux yeux des laïques, mais en termes de jeu, cela signifie qu'un sort ne se lance pas gratuitement et qu'il est généralement attaché à un rituel ou un ensemble de contraintes précises.

Jouer un mage



Si un joueur décide de s'incarner dans un personnage exerçant la profession de mage, il y a quelques petites choses qu'il se doit de savoir. La première question à se poser est de savoir où le mage exerce-t-il sa profession. S'il a choisi Ankh-

Morpork comme lieu de résidence, il est fort probable qu'il aura également opté pour une vie sur le campus de l'Université Invisible. En quel cas, il est en droit d'être tenu informé par le Maître du Jeu de ce qui s'y déroule, de l'histoire des lieux ainsi que des principaux éléments qui la composent.

Bien entendu, il faudra examiner quelle sera la position exacte du personnage au sein d'un tel établissement. Mieux vaut ne pas le propulser professeur dans l'immédiat. Si le personnage est jeune et inexpérimenté (s'il vient d'être créé), il serait peut-être bon de lui faire commencer son cursus et donc d'en faire un étudiant.

Le rôle d'un étudiant au sein de l'UI est d'aller et venir bêtement dans les couloirs, de faire le mur la nuit venue pour aller écumer les débits de boisson du quartier et de rentrer aux petites heures par la porte de derrière. Les étudiants se voient parfois contraints de passer des examens et, plus rarement, de suivre des cours. Mais la plupart du temps, ils lisent sur un tableau noir les titres des livres qu'ils doivent aller emprunter ou consulter à la bibliothèque.

Les étudiants qui réussissent leurs études ne deviennent pas tous des professeurs, mais restent la plupart du temps dans les murs de l'université. Ceux-ci sont gonflés de magie et l'espace n'y est donc pas réellement un problème. Certains repartent dans leur région natale pour y couler des jours paisibles, mais tous reviennent aux grandes occasions et essaient de trouver une place dans l'organigramme de la faculté.

La vie d'un mage aguerri a bien changé depuis les dernières générations. Avant, il convenait de se couvrir d'une dizaine de sorts de protection avant de sortir de sa chambre, de se méfier de tout le monde et de frapper le premier. Maintenant, il convient de faire la course dans les couloirs pour être le plus près possible du buffet au repas.

Vous trouverez tout ce qui illustrera la vie des uns comme des autres dans le Vade-Mecum du Disque-Monde, rédigé par Stephen Briggs sous le haut patronage de Terry Pratchett.

La chose qu'il faut garder à l'esprit est que tout mage à Ankh-Morpork qui ne fait pas partie d'une manière ou d'une autre de l'Université

Invisible représente un danger pour les autres mages. S'il vient à faire du dégât, c'est en effet vers l'UI que se tournera le Patricien.

Par contre, il existe bien d'autres écoles de magie sur le Disque et rien n'empêche le personnage d'être l'envoyé de l'une d'elles à Ankh-Morpork ou d'être un mage ermite, autodidacte. Il sera simplement dans un tel cas haï par les mages de l'UI.

Les fétichistes

La magie sur le Disque semble toujours devoir s'accompagner d'une bonne dose de bougies, de drôles d'ingrédients culinaires ainsi que de bijoux coûteux. Les mages, qu'ils excellent ou non sur le fond, sont particulièrement amateurs de la forme. Mais certaines sorcières présentent aussi mal, surtout si cela rejoint leur façon d'être en général. Bien qu'il y ait des objets spécifiques à certains sorts, d'autres sont quasi-obligatoires.

Le bâton du mage

Un bâton de sorcier, c'est un accumulateur d'énergie, une marque de statut, un support lors des longues marches méditatives et, si le besoin s'en fait sentir, un mètre quatre-vingt de bon bois dur et douloureux. Les bâtons typiques sont faits en bois de chaîne ou de frêne. Le poirier savant est le matériau idéal, étant données ses propriétés magiques naturelles, mais ce bois est devenu relativement rare.

Certains mages préfèrent les bâtons de métal, comme Thune le Sourcelier, dont l'objet était fait d'octefer. Ils font d'excellents accumulateurs et sont indubitablement solides, mais la magie contenue à l'intérieur a tendance à être corrompue.

Un bâton peut se transmettre de génération en génération. Avec le temps et l'usage, il peut développer une sorte de conscience et même une personnalité propre.

Le bâton d'un mage a un nœud au bout. C'est aussi bien le titre d'une chanson populaire célèbre qu'un fait établi. Les mages ne comprennent d'ailleurs pas pourquoi tout le monde trouve cette

chanson si amusante. D'accord, le bâton d'un mage a un nœud au bout, et alors ?

Le nœud représente la personnalité du mage et son style. Cela peut être un ornement précieux, une boîte à musique, ou un récipient amphibie pour les allumettes et le tabac. Dans quelques cas particuliers, le bâton peut adopter un nœud propre, d'une forme reflétant son histoire, son usage, ou la représentation de son mage préféré, ou pour certains bâtons retors et vicieux, quelque chose de retors et de vicieux.

Les sorcières



La sorcellerie sur le Disque est pratiquée exclusivement par les femmes. Certaines légendes parlent de sorciers, c'est à dire des sorcières au masculin, mais personne n'en a jamais vu. Certains les considèrent comme l'anti-matière, quelque chose qui doit forcément et logiquement exister mais dont on ne peut se figurer la création. Les sorcières sont plutôt solitaires et ne forment aucune école. Les convents sont rares et au-delà de tout ce que l'on peut imaginer rimant aux danses dénudées autour d'un feu de camp les nuits de pleine lune, les associations telles que celle représentée par Mémé Ciredutemps, Nounou Ogg et Magrat Goussedail sont exceptionnelles (et Mémé insiste sur le fait qu'il ne s'agit pas d'un convent de toutes façons). Quoiqu'il en soit, les sorcières ne sont pas des

femmes de compagnie et reçoivent peu, même à l'heure du thé. Le pluriel de mage est mages mais le pluriel de sorcière est dispute.

La plupart des sorcières savent lire et écrire, mais à la différence des mages, elles ne tirent pas leur savoir de livres. L'apprentissage se tient d'autres sorcières sur base unitaire. Une sorcière ne peut avoir qu'un tuteur. Ou du moins un à la fois. Même si la plupart des filles de sorcières deviennent elles-mêmes des sorcières, il n'est pas bon qu'une mère soit le tuteur de sa propre fille. Le style d'une sorcière déteindra forcément quelque peu sur son élève et l'un dans l'autre, ce serait un appauvrissement de l'espèce.

Une sorcière exerce son pouvoir sur une certaine région, dont le centre est sa chaumière. Lorsqu'elle meurt, une autre sorcière, généralement une ancienne élève, reprend le flambeau et la chaumière. Certaines de ces maisons sont habitées depuis des siècles par des générations de sorcières. Les chaumières sont d'ailleurs pratiquement l'unité territoriale de base pour les sorcières. Si la sorcellerie semble être majoritairement un art rural, il existe également dans chaque grande ville une vieille dame un peu folle qui sait y faire avec les plantes médicinales et les problèmes pratiques et qui tient une petite échoppe sur le marché.

Les sorcières du Disque-Monde sont dirigées par la tradition et le stéréotype à tel point qu'elles épousent généralement l'un des trois archétypes suivants : la Vierge, la Mère ou la Vieille Bique, comme les représentent si bien les sorcières de Lancre. Magrat Goussedail est gentille de la tête aux pieds, si pas naïve, et aime les idées nouvelles et les bijoux de sorcières. Sa remplaçante, Agnès, est également intéressée par les idées nouvelles, mais est nettement moins naïve. Nounou Ogg est une bonne vivante et est très compréhensive. Elle a une famille très étendue. Elle fait peu de vraie magie, même si elle en est capable, et représente plutôt la bonne petite ouvrière, doublée de la sage femme du village qui sait toujours combien de sucres ajouter dans la confiture maison. Mémé Ciredutemps a une connaissance approfondie de la Tétologie, une volonté de fer, et la conviction absolue qu'elle est toujours dans le bon. Une femme de bonne santé qui s'efforce le plus souvent de ressembler à une vieille bique, car elle

sait que les gens qui ont peur de vous sont déjà en votre pouvoir.

Les sorcières ne parlent en général pas de ce qui se cache derrière leur art, mais le triumvirat de la Vierge, de la Mère et de la Vieille Bique n'en réfère pas seulement à la condition physique, mais bien aussi aux variations de mentalité.

En plus de la magie, une sorcière se doit de s'adonner aux autres tâches d'une vie de campagne : obstétrique, lavement des morts pour les enterrements et médecine populaire. Les sorcières sont des matriarches. C'est à dire qu'elles font tourner leur famille et que leurs maris, si elles en ont, prennent leur nom ou surnom, tout comme le font leurs enfants et petits-enfants, hommes ou femmes. Ceci est généralement vrai dans les régions peu peuplées comme les Monts du Bélier, mais en règle générale, les sorcières n'aiment pas les règles générales.

Jouer une sorcière

Les sorcières sur le Disque-Monde sont formées par d'autres sorcières. Il n'y a pas d'école, pas de cours, pas de programme précis. De deux choses l'une. Soit une sorcière confirmée remarque chez une jeune fille un pouvoir naissant, et convainc ses parents (qui préfèrent toujours voir leur fille adorée partir avec une inconnue plutôt que de finir transformés en grenouilles), soit une jeune fille consciente de ses pouvoirs naissants vient frapper à la porte de la chaumière d'une sorcière confirmée pour la supplier de lui apprendre le métier. Un joueur qui se décide à jouer une sorcière se doit donc, en accord avec le Maître du Jeu, d'opter pour l'une ou l'autre des deux solutions.



La sorcière jouit d'une forte personnalité et il serait donc faux de prétendre que la sorcière formatrice déteint sur la sorcière formée. Pourtant, certains traits de personnalité peuvent passer de l'une à l'autre. Une sorcière amoureuse des plantes enseignera plutôt l'herboristerie que le traitement des maladies animales à son élève. Une sorcière qui aime prendre des notes dans des grimoires transmettra son goût pour les écrits à sa pupille.

Le Maître du Jeu a donc tout loisir d'orienter la formation dans un sens plutôt que dans un autre. Une fois formée, la sorcière hérite soit de la chaumière de sa maîtresse, soit doit se trouver une région (et une chaumière) où exercer ses talents. Dans le premier cas, cela signifie que la sorcière expérimentée se retire, disparaît plus ou moins du monde. On prétend que nombreuses sont les sorcières à partir sur un dernier Emprunt dont elles ne reviennent jamais. Dans le second, la jeune sorcière doit donc faire un petit bout de chemin et s'adresser aux consœurs qu'elle croise pour s'adjuger un domaine précis. Il n'y a pas vraiment de loi qui dit qu'une sorcière ne peut s'établir à moins d'une certaine distance d'une autre, et de toutes façons, les sorcières se moquent des lois.

Le cas des trois sorcières de Lancre est assez révélateur. Elles ont chacune leurs « clients » et leurs domaines de prédilection, mais exercent sur un royaume minuscule. Tout est finalement question de bonne entente entre voisines et de répartition des tâches.

Il reste évident qu'une sorcière plus ancienne est jugée hiérarchiquement supérieure aux plus jeunes et on ne pénètre pas sur son territoire sans venir se présenter et prendre le thé dans sa chaumière.

La vie des sorcières s'articule sur deux axes. L'axe que l'on peut qualifier de « campagnard » et celui que l'on appellera « urbain ». Une sorcière de campagne vit dans une chaumière, généralement en retrait des habitations. Elle cultive une aura de mystère et de crainte et on ne va la trouver qu'en dernier recours. Elle se présente sous des aspects peu sociables et refuse généralement les paiements pour services rendus. Du moins en pièces sonnantes et trébuchantes. Les sorcières de campagne préfèrent recevoir de vieux vêtements,

si possible noirs, de quoi boire et manger et parfois l'un ou l'autre outil de jardinage ou de bricolage. La sorcière urbaine s'est adaptée à la vie au sein de la communauté et elle tient souvent une boutique ayant pignon sur rue. Elle ne renonce pas au mystère et à la crainte, car cela fait partie du métier, mais uniquement à petites doses. Il faut bien vivre. La sorcière urbaine aime l'argent et prendrait mal qu'on lui propose deux beaux poulets rôtis en échange de sa potion érectile. La sorcière urbaine peut aller jusqu'à tolérer certaines lois comme les taxes sur les vitrines, les étrennes des gardes municipaux ou des services anti-incendies. Bien qu'elle préférera toujours le noir dans sa tenue, la sorcière urbaine portera volontiers des robes plus travaillées, des bijoux et des colifichets d'or fin ou d'argent.

Les relations entre ces deux écoles sont froides, même si ce sont les campagnardes qui restent les plus proches de la tradition ancestrale. Les urbaines le reconnaissent volontiers, mais estiment qu'il faut vivre avec son temps et donc sacrifier à un peu de promiscuité. Il existe des cas en équilibre entre ces deux extrêmes. Nounou Ogg, par exemple, serait une excellente sorcière urbaine si Mémé Ciredutemps n'était pas toujours dans son dos.

D'autres types

Les démonologues

Les démonologues sont techniquement des mages, même si les autres mages les regardent avec dédain. Ce n'est pas qu'ils ne fassent pas de la vraie magie ou qu'ils n'aient pas accès au pouvoir, non. C'est plutôt qu'ils empruntent leur pouvoir à des créatures, et les mages font parfois preuve de bon sens à ce propos, passées maîtresses dans l'art de la négociation et des contrats. Ce sont souvent des hommes solitaires avec un sens des priorités pervers.

Il faut noter que les démonologues traitent avec les démons de l'Enfer du Disque-Monde, les Choses des Dimensions de Basse-Fosse étant trop inhumaines que pour négocier.

Le vaudou du Disque-Monde

Le Vaudou du Disque-Monde est considéré comme étant une branche de la sorcellerie, mais baigné d'une forte dose de religion et fonctionnant différemment. Les pratiquants du Vaudou sont tous de sexe féminin et se font appeler mambos. Ils ne transforment personne en grenouille, sauf dans de très rares circonstances, ne volent pas sur des balais et ne lisent pas l'avenir dans les feuilles de thé (les mambos préfèrent le gumbo, et puisque tout peut aller dans un bon gumbo, on peut y lire de tout). Leurs pouvoirs sont un peu plus subtils et généralement morbides dans leur application. Les mambos peuvent animer des zombis, ce qui est également source de dégoût pour les autres utilisateurs de magie, et sont très douées pour traiter avec les petits dieux de leur région.

Ce dernier pouvoir implique différentes négociations avec ces créatures domestiques, naturelles et tempétueuses, divinités des moments étranges ou des troubles obsessionnels, leur permettant parfois d'emprunter les corps de certains adeptes. Les pratiquantes du Vaudou les plus douées prétendent qu'elles peuvent littéralement créer des dieux. Cela signifie en bref trouver un endroit d'opportunité religieuse et d'y faire naître assez de foi et de croyance autour d'une congrégation (qui peut être la mambo elle-même) pour qu'un petit dieu s'empare de l'idée et reprenne le commerce.

Les mages naturalistes

La magie naturaliste est une branche tout ce qu'il y a d'honorable de la magie, qu'épousent les hommes qui se seraient bien vus druides s'ils avaient eu plus de goût pour le sang et les amas de pierres. Cet art englobe une bonne connaissance de la magie des plantes et de l'horticulture commune. Les mages naturalistes sont de ceux qui savent que de parler à une plante l'aide à grandir, parce les plantes le leur disent elles-mêmes. C'est certes un peu rustique, primitif diraient certains, et excentrique, même selon les standards de l'Université Invisible (où l'excentricité, bien sûr, colle aux semelles), mais la différence est purement rhétorique.

Les médiums

Les autres utilisateurs de magie du Disque ne seraient pas d'accord de compter parmi eux les médiums. Mais ce sont malgré tout des gens qui emploient des talents surnaturels, ce qui constitue le premier postulat de tout exercice professionnel de la magie, mais la comparaison s'arrête là. Les médiums réellement doués ont un pouvoir qui s'associe plus à celui des sorcières, à savoir la précognition.

Les Sourceliers

Les Sourceliers sont rares. Un seul apparaît dans les Annales et il s'en va rapidement après avoir manqué de détruire le monde. Il est donc difficile d'imaginer un scénario où un Sourcelier serait impliqué. Toutefois, les bases jetées par leur précédente existence fondent le monde d'aujourd'hui.

Sur le Disque, le huitième fils d'un huitième fils développe généralement un talent magique et devient un mage. Toutefois, si en dépit de tout un tas de traditions séculaires, ce huitième fils procréé et met au monde huit fils, le huitième sera un Sourcelier. Autrefois, leur origine était peut-être moins accidentelle, mais c'est la seule manière d'en obtenir un de nos jours.

Autrefois, les mages parlaient de certains jeunes étudiants au potentiel surdéveloppé comme des « matériaux pour la sourcellerie ». On prendrait moins facilement la chose comme un compliment de nos jours, certains mages ayant vu à quoi ressemblait un vrai Sourcelier.

La magie conventionnelle consiste à amasser autant d'énergie que l'on peut afin de plier la réalité à ses besoins ou à ses fantaisies. Les Sourceliers prennent la réalité par la peau du cou et l'envoient se fracasser où ils le désirent. Ils sont directement connectés à la magie primaire et illimitée. Ce sont des sources de pouvoir ambulantes et bénéficiant de largesses de la part de cette énergie, ils peuvent créer des sorts à la volée.

Le problème avec les Sourceliers, c'est que s'ils ont la capacité de faire bouillir les océans, de déplacer les chaînes de montagnes comme un jeu de quilles et de modeler la réalité comme s'il s'agissait d'argile, ils ne peuvent contrôler le désir

de pratiquer ce genre de choses. Et comme le pouvoir absolu n'est pas vraiment absolu tant que vous devez le partager, le cosmos n'est pas assez grand pour deux d'entre eux. Ils ne peuvent combiner leurs efforts. Les Guerres Thaumaturgiques de la préhistoire ont failli détruire le Disque-Monde avant que ne viennent les Anciens, et ont laissé de dangereuses zones de magie résiduelle et furent le chant du cygne des Sourceliers.

Pour empêcher une telle situation de se reproduire, l'Université Invisible prône l'abstinence pour ses membres (contrairement à la croyance populaire, l'activité sexuelle n'endommage en rien la capacité à jouir de la magie ; il faut plutôt y voir la jalousie de certains professeurs trop vieux ou trop gras).

On croit généralement que seul un Sourcelier peut en vaincre un autre en combat. L'expérience de Thune et de Rincevent, toutefois, prouve que cela n'est vrai que dans le cadre d'un combat magique.

La Mort et les utilisateurs de magie

Il est de notoriété publique que les mages et les sorcières connaissent le jour et l'heure exacts de leur mort. C'est la vérité, et cela n'est pas sans avoir certaines conséquences. Plusieurs mages sont partis après une dernière grande fête, laissant de nombreuses dettes et des caves à vin vides. Les sorcières mettront plutôt une bûche supplémentaire dans l'âtre et rédigeront des dernières volontés compliquées et astreignantes.

Attention, cela ne met personne à l'abri des accidents ou des morts violentes, ou de prendre soin de sa peau en règle générale. Il semble que tout ce que les jeteurs de sorts sachent, ce soit le jour et l'heure de leur mort naturelle. S'ils arrivent jusque là. Pour les personnages, il en va de même. On peut tirer les dés pour déterminer l'âge exact du personnage le jour de sa mort. Des personnages qui savent exactement quand ils vont mourir peuvent être très intéressants à jouer dans le cadre d'une « dernière partie ». Ils peuvent accomplir un dernier acte héroïque et sauver un royaume en poignardant un vilain de premier ordre, ou défaillir au dernier moment et décéder des suites d'une bête crise cardiaque, emportés

par leur émotion. L'ironie fait partie du Disque-Monde.

Une autre chose à propos de cette fin particulière est que la Mort lui-même (on ne reviendra pas là-dessus) se dérange en personne pour prendre la vie des décédés. Comme seules les personnes d'une certaine sensibilité peuvent voir la Mort, et que les magiciens au sens large sont des gens sensibles, d'une certaine façon, cela peut donner lieu à de grands moments de jeu de rôle. N'attendez cependant pas de telles scènes qu'elles durent longtemps. La Mort est quelqu'un de très occupé, et ne s'attarde jamais.

D'un autre côté, la Mort se déplace aussi pour les rois, les personnes importantes et la plupart des gens qui meurent d'une manière intéressante (comme emportés par une maladie nouvelle ou broyés par un monstre qui n'existe pas).

La magie en action

La magie est, comme on a coutume de le dire, une question de volonté et d'intention. Toutefois, elle réclame aussi une certaine compréhension de ce que l'on fait, afin de rassembler l'énergie requise par une maîtrise parfaite et auprès d'une source facile d'accès. Il est recommandé de disposer des deux. La première sans la dernière reste jouable, bien que délicate. La dernière sans la première est un problème qu'il vaut mieux résoudre rapidement, avant qu'il ne se résolve de lui-même (ainsi que la plupart des problèmes du voisinage, d'ailleurs).

Les sortilèges

Les sortilèges sont des techniques magiques standardisées. En tant que tels, ils sont théoriquement optionnels, mais restent en réalité essentiels. Certaines sorcières connaissent si bien quelques sorts qu'elles peuvent les lancer sans effort apparent, et sont même capables de modeler l'énergie magique par la simple force de leur volonté et les bases ad hoc (un talent proche des pouvoirs psioniques d'autres univers). Les mages préfèrent la connaissance de sortilèges plus vastes, plus spectaculaires, mais les connaissent généralement moins bien, ce qui implique force effets de manche et incantations. Mais après tout, montrer que l'on se donne du mal à produire un

bel effet est ce dont traite la magie, non ? Mais même un mage peut parfois produire certains petits effets avec peu de moyens et une économie de gestes.

Les mages semblent parfois avoir à en revenir aux livres pour préparer des sortilèges complexes. C'est la plupart du temps à cause du manque de pratique qu'ils doivent se remettre certaines choses en mémoire. Cela leur donne également une chance de vérifier que leur bâton est bien chargé.

Certains non-initiés peuvent également lancer certains sorts simples, mais ceux-là doivent en référer plus encore aux textes et avec plus d'attention et généralement lors d'un rituel de groupe. Mais les conséquences restent la plupart du temps désastreuses.

La tétologie

Les sorcières en général, et Mémé Ciredutemps en est un bon exemple, sont douées en psychologie pratique. Mémé, comme quelques autres, appelle cette science la tétologie.

On peut en réalité la traiter comme une forme avancée de la psychologie, doublée d'une connaissance certaine de quelques compétences de relation comme l'intimidation (comme Mémé dans un mauvais jour) et souvent beaucoup de bon sens.

Il est bon de rappeler que le but premier de la tétologie est de manipuler autrui, si pas toujours malveillant. Une sorcière doit toujours prendre soin de la manière dont elle est perçue par les gens. Si son image est bien établie, elle sera moins souvent obligée de faire appel à de la vraie magie. Dans un premier temps, les sorts de protection, les malédictions et ce genre de choses deviendront moins utiles, si les gens vous respectent (ou vous craignent) assez que pour se montrer polis. Une autre bonne raison est que les sorcières doivent souvent exercer quelque compétence médicale pour laquelle les soins psychosomatiques sont fréquents. Leurs patients doivent donc être convaincus de la science des sorcières pour que l'effet soit le bon. Il faut bien cela pour croire qu'une bouteille d'eau colorée les fera se sentir mieux.

Un instrument essentiel à toute maîtresse en têtologie est bien entendu un grand chapeau noir de sorcière. Et la robe qui va avec. Le noir n'est pas une obligation pour que le costume soit parfait, c'est avant tout une approche d'intimidation. Contrairement à ce que pense Mémé Ciredutemps, une sorcière peut gagner le respect de plusieurs façons, à condition qu'elle soit *clairement* une sorcière. Les robes étrangement colorées ou, sous des climats cléments, la petite jupette de fée, peuvent également faire l'affaire.

Leur goût prononcé pour l'apparence rend parfois difficile de discerner les bonnes sorcières des méchantes sorcières. En réalité, la têtologie ne demande pas vraiment de se montrer sous un mauvais jour. Si les fondations de la relation entre la sorcière et son entourage sont bonnes, toute personne qui manquerait de respect à celle-ci attribuera les désagréments qu'il rencontrera dans les cinq prochaines années à la sorcière. Les sorcières sont généralement des gens bien. Personne n'a dit gentils.

Exploiter les lois de la réalité du Disque

Une grande part de la magie sur le Disque est subtile, en particulier la sorcellerie, et est basée sur une exploitation prudente des lois naturelles élémentaires. Un peu comme la physique. Toutefois, sur le Disque-Monde, ces lois comprennent la Causalité Narrative et la Force Vitale.

Ces facteurs peuvent être manipulés, mais les choses ne sont pas aussi simples qu'il y paraît. Chaque tentative de corruption des forces naturelles entraîne ses difficultés. L'un des problèmes est que ces facteurs peuvent avoir une conscience propre sur le Disque et donc ne pas nécessairement voir d'un bon œil toute transformation. De plus, aucun de ces facteurs n'est réellement quantifiable, c'est à dire que toute tentative d'altération peut aboutir à des résultats triviaux, ou déclencher l'effet d'une bombe atomique.

Toutes ces choses sont de surcroît « codées » dans la structure magique du Disque. Les sorcières retirent leurs plus grands pouvoirs de la

compréhension des histoires, et de leur capacité à se tenir à l'écart de leur chemin. Il est plus facile pour bien des jeteurs de sorts de démolir une porte en la faisant grossir et éclater, de bouger des rochers en leur rappelant le temps où ils étaient de la lave en fusion, plutôt que de désintégrer purement et simplement la matière. Une sorcière pertinente tiendra compte de l'histoire naturelle des choses. Si l'on découvre cette véritable histoire, on peut travailler dessus afin de lui faire prendre une autre tournure.

Quand tout va mal

Inévitablement, parfois, la magie tourne mal. C'est plutôt rare lorsque des experts se contentent de sorts simples, mais cela arrive. Invoquer dans des zones de magie résiduelle, la pratique de nouvelles procédures ou d'expériences particulières, ou une magie simple entre les mains d'utilisateurs mal entraînés ou instables, voici autant de causes de risques mortels.

La menace la plus fréquente est que la magie ne fonctionne tout simplement pas correctement. Elle peut partir dans la mauvaise direction, revenir sur le lanceur comme un boomerang, ou générer des effets secondaires imprévus. Il faut se souvenir du fait que la magie est une force semi-consciente et dynamique. L'une des raisons qui permet encore à l'Université Invisible d'enrichir le paysage d'Ankh-Morpork et de ne pas exploser toutes les semaines comme la Guilde des Alchimistes est peut-être que les mages pratiquent leur art depuis plus longtemps que leurs collègues alchimistes et qu'ils connaissent mieux les risques. Notez qu'aucun mage sain d'esprit lancerait un sortilège qui accumulerait trop de magie à l'intérieur même de son propre corps. Les effets en seraient au mieux inconvenants, mais hideux au pire (c'est sans doute pourquoi les soins magiques sont si hasardeux sur le Disque).

Le risque le plus élevé, mais peut-être le plus subtil, vient des Choses des Dimensions de la Basse-Fosse. Ces Choses à l'extérieur de la réalité veulent y entrer et la magie constitue pour elles la route la plus facile. Pire encore : un esprit entraîné et baigné de magie peut être un portail encore plus confortable pour elles. Elles ne cherchent pas vraiment à prendre possession des

esprits de mages, elles ne sont pas aussi intelligentes. Mais elles peuvent l'occuper à des fins personnelles. Un esprit sain peut être corrompu en un esprit de tyran sanguinaire, sacrifiant des millions de gens au nom de l'efficacité, les convainquant que c'est pour leur propre bien, alors qu'un esprit passionné et artistique peut soudain trouver de la splendeur dans les choses les plus horribles. Et les Choses savent comment *menacer*.

En gros, l'entraînement magique se base sur l'élimination de ces risques. Une invocation ratée ne donne généralement lieu qu'à une bonne chair de poule et quelques tables renversées avec des mages dessous. Mais des esprits puissants et une magie rare peuvent signifier beaucoup de problèmes.

Mages et sorcières gardent un œil sur ces dangers, et sont prêts à coopérer entre eux, ainsi qu'avec tout le monde, pour en venir à bout. Malheureusement, les techniques de secours sont limitées. Les éclairs de magie pure sont inutiles, car ils contribueraient à renforcer les Choses. Dès lors, les gens avisés chercheront d'abord à savoir par où ces créatures entrent dans la réalité et donc à fermer la porte. Le truc est de trouver également de quel dérèglement de la réalité les Choses ont profité pour passer afin de l'utiliser contre elles et de tout remettre en place.

L'Université Invisible

L'Histoire

L'Université Invisible fut créée, ou à tout le moins fondée sous sa forme actuelle, il y a plus ou moins deux mille ans (la date exacte est 1282 selon le calendrier urbain de l'époque). Avant cela, toute rencontre entre deux mages équivalait à la rencontre de deux hommes, à Dodge City, qui se prétendaient les gâchettes les plus rapides de l'Ouest. Après, cela revenait à une rencontre entre deux éminents spécialistes qui débattaient autour d'un rouleau de parchemin retraçant les plans d'une ancienne cathédrale médiévale en ruines, se demandant quelle était la position de l'autre sur tel ou tel point.

À l'exception tout de même que ces deux hommes retenaient l'équivalent magique d'une roquette anti-char. Au moins. Mais il y avait amélioration. Le fondateur en fut Alberto Malich dit « le Sage », dont la vie se déroula officiellement entre 1222 et 1289. En réalité, il est toujours en vie, dans le rôle du majordome de la Mort. Il fut le premier Archichancelier et devint l'un des archétypes du détenteur de cette fonction. Du type mince, explosif et irritable. Les autres archétypes sont le gros, pondéré et décadent, le très vieux type (généralement choisi comme un compromis, parfois sans être consulté), et le type vraiment fou.

A travers les siècles, il semble avoir été facilement admis que la promotion à l'Université Invisible impliquait forcément de mettre les pieds dans les chaussures d'un mort, mais cela ne tait pas l'ambition. La vulgaire bagarre est considérée comme abjecte, et tout ce qui peut mettre l'Université elle-même en danger est hors de propos, mais à peu près tous les coups sont permis pour sauter les obstacles sur le chemin du succès. La seule limite semble être la dépense considérable en énergie qu'implique une entrée forcée dans les hautes sphères et que cela signifie également l'abandon d'une vie oisive faite de longs dîners.

Toutefois, lors des dernières années, le processus s'est accéléré hors de tout contrôle. Les changements, sur le Disque, affectent même les mages et à la suite des événements narrés dans la *Huitième Couleur* et dans le *Huitième Sortilège*, nombre de mages de haut niveau ont disparu. Cela a donné à croire à quantité de mages moyens que leur chance était venue. De nombreux Archichanceliers n'ont pas terminé leur dîner inaugural.

Tout a cependant une fin et la fin de ce processus vint avec la nomination au poste d'Archichancelier de Mustrum Ridculle. Il avait tout d'abord été désigné comme un compromis, le temps que tout le monde reprenne ses forces. Personne ne l'avait vu à l'Université depuis quarante ans et on le disait occupé à gérer ses affaires de famille à la campagne. On le considérait comme un mage agricole. A tort, bien entendu.

En fait, outre une personnalité foncièrement différente, on peut dire que Mustrum Ridculle eut le même effet sur l'Université que le seigneur Vétémini sur la ville d'Ankh-Morpork. Il est tout simplement trop robuste, trop alerte, et jouit d'une trop forte personnalité que pour être poignardé, et il désapprouve d'ailleurs ce comportement parmi ses subordonnés. Ce n'est pas que les mages craignent le danger. Ils doivent lutter contre des créatures extra-dimensionnelles chaque jour ou presque, mais c'est juste que se faire crier dessus tout le temps par Ridculle soit devenu trop stressant.

Dès lors, de nos jours, l'Université Invisible est devenue un endroit fort stable de la société d'Ankh-Morpork, et perpétue sa tâche traditionnelle : à savoir réguler et restreindre l'usage de la magie. Les occasionnelles horreurs d'autres temps qui rampent dans les rues de la cité sont un petit prix à payer.

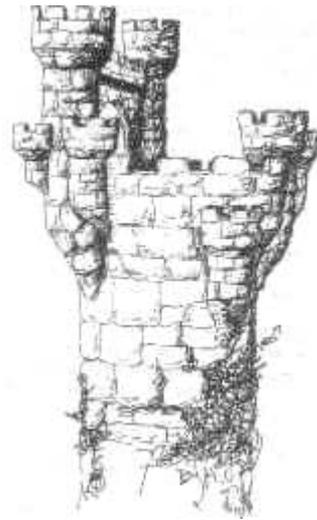
Ville et robe : lieu et maintenance

L'Université n'a pas un campus bien défini, et certains diraient qu'elle-même n'est pas clairement définie, à travers le temps et l'espace. Certaines pièces semblent contredire les lois fondamentales de l'architecture et de la réalité et quelques-uns des étages semblent plus anciens que les sections situées plus près du sol (le Quartier Irréel voisin a également été infesté par un tas de déchets thaumaturgiques). Toutefois, pour des raisons pratiques, l'Université est communément située entre l'Ankh et la Place Sator (site d'un marché hebdomadaire). Les alentours sont prévus pour les étudiants qui veulent aller perdre un peu de leur temps en ville. L'Université est cependant tellement murée que ses étudiants doivent apprendre une chose essentielle : un passage secret dans le mur entre l'Observatoire et les bas quartiers. Là, quelques briques peuvent facilement être retirées pour créer une sorte d'échelle par-dessus le mur, utilisée depuis des siècles par les étudiants pour rentrer dans l'Université lorsque les Portes Principales sont fermées.

En parlant des relations entre l'UI et la ville... L'Université est riche, certes, mais d'une richesse métaphysique. Elle possède plus de territoires que celui d'Ankh-Morpork, mais les édits et les lois y

référant sont si anciens que même les avocats de l'Université ne les comprennent pas. La plus grosse part de ses revenus est constituée de dons (plus de dons en nature et de services que d'argent, il est vrai). On considère souvent que veiller à l'approvisionnement des mages les empêche généralement de sortir de leurs murs et que cela vaut bien quelques tonnelets de bière et des caisses complètes de légumes.

La Tour de l'Art



L'Université est (architecturalement parlant) dominée par la Tour de l'Art, une structure de pierre noire culminant à huit cent pieds du sol. L'âge de cette tour est indéterminé. Elle est en tous les cas plus ancienne que la cité, plus ancienne que l'Université et probablement plus ancienne que le Disque lui-même. Il s'agissait probablement du Collège des Mages originel. Elle ne compte pas de fenêtres et son sommet est hérissé de petites tourelles et créneaux, ainsi que de petites forêts, un peu comme les châteaux bavarois de légende (avec des jardins), peints en noir et en ombres sur fond de brouillard. En dépit d'une certaine érosion de la pierre et de l'effacement de certains ornements, elle ne semble jamais devoir être restaurée. Comme dans certaines jungles des plateaux, des espèces d'oiseaux et de scarabées ont évolué en cycle fermé là-haut, et la magie s'échappant de l'Université a orienté ces évolutions de bien étrange façon.

Il y a de petites portes à sa base, qui donnent accès à des escaliers comptant 8.888 marches. Il y avait autrefois des étages intermédiaires, mais

tous ont pourri et se sont désagrégés au fil du temps et la tour n'est d'ailleurs plus utilisée de nos jours. Depuis son sommet, un mage pensera être capable d'observer le bord du Disque, une fois qu'il aura repris son souffle. C'est un symbole de la magie, pas seulement des mages, mais de la force primale qui régit l'univers.

L'Administration

L'Université est régie par l'Archichancelier, qui préside son conseil, la Réunion Hebdomadaire, qui regroupe généralement les représentants des huit ordres. Toutefois, en raison de modifications récentes, la Réunion est organisée sur demande de l'Archichancelier, ce qui lui donne un pouvoir plus grand encore. Cependant, la plupart des mages de haut niveau sont heureux d'abandonner leur part de travail administratif à toute personne qui souhaite s'en occuper personnellement.

Récemment, c'est à l'Econome que la situation a profité, un mage qui s'est toujours pris d'amour pour les joies simples de l'administration et un sens très personnel des formes (les anciens économes n'étaient même pas des mages, mais celui-ci a sauté sur le poste dès qu'il fut libre). Malheureusement, la tyrannie exercée par Ridculle a poussé l'Econome à la folie et à la consommation de pilules de grenouille séchée. Il reste toutefois très compétent dans son domaine.

Etrangement, les vieux mages ne donnent que très rarement des cours. Certains d'entre eux souffrent même de phobie par rapport aux étudiants. L'Université entretient donc un corps enseignant constitué de mages de niveau moyen, à la recherche de fins de mois plus agréables ou intéressés à l'idée de partager de nouvelles idées avec des esprits neufs et imaginatifs.

L'Admission

«Il existe deux façons d'entrer à l'Université Invisible (en réalité, il y en a trois, mais les mages ne s'en étaient pas encore aperçus). La première, c'est d'accomplir un haut fait magique, tel que retrouver une relique ancienne et puissante ou inventer un sortilège totalement inédit, mais à cette époque le cas se produisait rarement. Par le passé, on avait connu de grands mages capables de créer des charmes entièrement nouveaux à partir

de la magie brute et chaotique du monde, des mages pour ainsi dire à la source de tous les sortilèges de la profession, mais ces temps-là étaient révolus ; il n'existait plus de sourceliers. La méthode la plus répandue consistait donc à se faire parrainer par un mage aîné et respecté, après une période raisonnable d'apprentissage. La compétition était acharnée pour obtenir une place à l'Université ainsi que les honneurs et privilèges qu'un diplôme de l'Invisible conférait. Un grand nombre des garçons qui tournaient en rond dans la salle et se lançaient entre eux des sortilèges mineurs échoueraient et resteraient toute leur vie de modestes *magiciens*, de ces simples techniciens de la magie aux barbes arrogantes et ronds de cuir aux coudes qui se regroupaient dans les soirées et petits cercles jaloux.

Ceux-là n'auraient pas droit au chapeau pointu tant convoité avec symboles astronomiques en option, ni aux robes imposantes, ni au bourdon de l'autorité. Mais au moins ils pourraient regarder de haut les *illusionnistes* portés sur la rigolade et l'embonpoint, qui roulaient les r, buvaient de la bière, s'affichaient en compagnie de femmes maigres et tristes en collants pailletés, et mettaient vraiment les magiciens en rogne parce qu'ils ne se rendaient pas compte de leur médiocrité et continuaient de raconter des blagues. Tout en bas de l'échelle – si l'on excepte les sorcières, bien entendu – on trouvait les *thaumaturges*, qui n'avaient jamais suivi les moindres études. Un thaumaturge n'était guère bon qu'à rincer un alambic. Maints sortilèges nécessitaient des ingrédients tels que moisissure de cadavre mort écrasé, sperme de tigre vivant ou racine d'une plante qui poussait un cri ultrasonique à l'arrachage. Qui envoyait-on chercher tout ça ? Voilà, gagné.

L'erreur courante consiste à tenir les ordres magiques inférieurs pour un ramassis de mages véreux. En fait, la magie véreuse est une spécialité parfaitement honorable qui attire les hommes silencieux, réfléchis, de confession druidique, plutôt solitaires. Si vous invitez un mage véreux à une soirée, il en passerait la moitié à parler à votre plante en pot. Et l'autre moitié à écouter. »

- *La huitième fille*, pp.136-137. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1998.

Selon les étudiants, l'admission à l'Université Invisible peut être obtenue de différentes façons.

1. Réussir à rendre service de manière ostensible à la magie (retrouver un artefact perdu, créer un nouveau sort, quelque chose comme ça).
2. Être parrainé par un mage en fonction, après un apprentissage adéquat (ce que signifie « adéquat » dépend du parrain). Un jeune talentueux qui s'est vu remettre le bâton d'un mage mort est automatiquement considéré comme ayant été parrainé. Des arrangements peuvent être obtenus en ce qui le concerne pour lui fournir un apprentissage rapide si besoin est.
3. Le huitième fils d'un huitième fils peut également demander son admission.

Des facilités de scolarité et des bourses existent pour aider de jeunes talents sans le sou à travers leurs études, mais la plupart bénéficient du soutien de leur famille, ou de nobles ou autres factions qui aiment l'idée d'avoir un ami magicien sous la main. En fait, aussi longtemps qu'un tel support se poursuit, il devient très difficile de se débarrasser d'un étudiant. Ils peuvent persévérer dans leurs études jusqu'à l'obtention de leur diplôme.

Il n'y a aucune restriction d'âge à l'admission. L'Université Invisible souhaite avoir sous son contrôle autant de mages que possible (au temps pour la communauté). L'âge moyen pour les nouveaux étudiants est de seize ans. Le record de précocité est de quatre ans. Cela a posé moins de problèmes qu'on l'aurait cru, puisque certains membres vénérables de la faculté font toujours pipi au lit et mangent également de la nourriture liquide.

Les femmes ne sont pas admises et ne l'ont jamais été. En fait il y eut une exception, mais sans que cela se marque comme un précédent. L'administration fait d'ailleurs tout pour que cela ne se reproduise pas. Ou peut-être l'Université étudie-t-elle encore les conséquences de l'incident. Ce qui peut prendre du temps, avec des mages.

Une fois accepté, un étudiant étudie jusqu'à obtenir un des nombreux grades possibles.

Bachelier en Thaumaturgie, Bachelier en Sortilèges, Bachelier en Magianisme, Bachelier en Tradition Civile, Bachelier en Théurgie Appliquée, Bachelier en Nécromancie Impraticable, et bien d'autres (il y a aussi des Maîtrises et des Doctorats dans chacune de ces spécialités).

La promotion

Une fois que quelqu'un est admis, et à plus forte raison lorsqu'il est diplômé, ce qui arrive dans la plupart des cas, un mage peut continuer d'apprendre dans le domaine de la recherche, d'écrire et de potasser à foison dans les rayonnages de la Bibliothèque aussi longtemps qu'il le désire. Il y a toujours une étude à figoler quelque part et un siège qui attend dans la Grande Salle de l'Université, ne serait-ce que pour dîner.

Il y a huit niveaux reconnus de réussite magique à l'Université. Un niveau dépend du nombre d'années d'études passées, de travaux publiés, ainsi que des critères académiques habituels. Aux niveaux les plus élevés, seules quelques places sont disponibles. Il n'y a officiellement que huit mages du huitième niveau, les représentants des Ordres. Si de nouvelles places peuvent être créées, il n'y a qu'un pas à ce niveau entre la promotion et la mort du demandeur. Il n'y a donc qu'une façon se faire de la place au huitième niveau, mais les mages de huitième niveau sont vieux et les accidents se produiront d'eux-mêmes. Certaines facultés bénéficient d'un parrainage professoral, ce qui oblige les titulaires, bien qu'ils soient grassement payés, à donner cour. Ces fonctions incluent le Professeur Patricius de Magie ainsi que le Professeur Haudmeritus de Divination.

Il doit être compris que les degrés et les titres universitaires existent plus pour contrôler que pour récompenser leurs titulaires. Les mages qui travaillent dur pour arriver au sixième niveau et qui attendent, parfois longtemps, dans l'ombre et avec un couteau, qu'un membre effectif du sixième niveau ne passe la main, ne sont pas quelque part dans le monde occupés à vouloir diriger le multivers ou à proférer des rituels sanglants dans un tunnel sous la Mer Circulaire et encore moins à creuser des trous dans la réalité

pour voir si ça marche. Il y en a même qui, pendant ce temps, ne pensent pas à s'entretenir.

En gros, les vieux mages jouissent d'une série de compétences à un degré appréciable dans les domaines de la magie, de l'enseignement des arcanes alors que personne n'a la connaissance nécessaire pour prouver qu'ils ne sont pas à leur place, de la diplomatie (ce qui les aide à bien s'entendre avec les autres mages âgés), des pièges mortels (pour les gars de la vieille école), de l'administration (s'ils s'y laissent prendre) et de la politique (pour ceux qui savent vraiment comment ça marche).

Les écritures invisibles

Un développement récent dans l'étude théorique de l'hypothétique Espace B est l'étude des écritures invisibles. Il est basé sur le fait que l'Espace B de livres spécifiques influe sur tous les autres livres, et puisque l'Espace B s'intègre dans toutes les dimensions temporelles, cela inclut également les livres qui n'ont pas encore été écrits. Il y a même des preuves irréfutables : les livres écrits dans le passé influencent l'écriture des ouvrages du présent (le plagiat étant un cas symptomatique), et les livres écrits dans le présent mentionnent des livres plus anciens comme références. Dans la vaste théorie de l'Espace B, il est communément admis qu'une étude approfondie des livres existants permet d'extrapoler quant au contenu de tout livre restant à écrire. L'auteur de cette passionnante théorie n'est autre que Cogite Stibon.

Le rang d'Archichancelier

Le Maître de l'Université en est son membre le plus puissant, exerçant son autorité sur toutes les facultés, le personnel et les étudiants. Il est également le patron de tous les mages sur le Disque-Monde, mais c'est là un titre, pas un fait à proprement parler. Le monde est si vaste qu'il y a des pays où l'on n'a jamais entendu parler d'un Archichancelier, mais le fait est que des mages au sein même de l'octogone de l'Université ne savent pas non plus qui il est.

Le processus de sélection d'un Archichancelier est chose assez vague. Il est théoriquement élu, mais les mages n'aiment pas se déranger pour aller voter. Il est aussi choisi par les dieux, mais les

mages ne croient pas en eux, surtout dans l'optique de ne pas les déranger. L'élu (appelons-le comme ça), doit formellement demander son entrée dans la Grande Salle (dont la porte aura été fermée à clé) par trois fois, signifiant par-là son acceptation par la profession au sens large.

La cour de l'Archichancelier et les lois de l'Université

Puisque l'Université garantit théoriquement l'immunité de ses membres au regard de la loi de la cité (ce qui ne signifie pas grand chose en réalité, puisque les lois de la cité n'en réfèrent pas à grand chose), elle a besoin d'un ensemble de lois propres. Ce code légal n'a jamais été très travaillé et se résume surtout à des directives sur le fait qu'il ne faut pas interrompre l'Archichancelier lors d'un discours.

La plupart des habitants du Disque pensent que l'Université exerce une loi très stricte quant à l'usage de la magie contre les non-utilisateurs. Ce n'est qu'en partie vrai. Mettre le feu à un quartier et mettre en danger la population ne fait pas partie des attributions des mages et ceux-ci n'aiment pas plus les psychopathes que le reste de la populace. Mais ils considèrent la magie comme une forme aboutie d'autodéfense et la dignité de la profession comme très importante. Une fois de plus, comme le dit Ridculle après avoir temporairement changé quelqu'un en grenouille, « c'est surtout une directive ».

L'idée reçue selon laquelle ce serait une loi est surtout alimentée par des étudiants sans talent qui espèrent ainsi se tirer de situations compliquées.

Organisation de l'Université

Contrairement aux apparences, l'UI n'est pas un collège de magie. On y trouve des facultés de médecine, de religions secondaires et de tradition (histoire), par exemple. Mais elles sont très peu importantes et, de toute façon, le règlement de l'Université exige que les membres d'une faculté aient préalablement suivi une formation de mage.

A la direction de l'UI se trouve l'archichancelier qui préside aussi le conseil collégial ou bureau hebdomadaire (du latin *hebes* – apathique ou bête, et *domo* – apprivoiser ou vaincre. Le conseil

collégial a donc pour but de vaincre la bêtise. L'opération, disent les détracteurs, commence par une étude minutieuse et intime de l'ennemi – il faut se mettre dans sa peau, comme qui dirait).

Le conseil se composait traditionnellement des chefs des huit ordres de la magie. Mais depuis les événements rapportés dans *Le Huitième Sortilège* (lorsque l'Université a perdu les huit chefs en question mais y a gagné des statues criantes de vérité dont la plupart ornent désormais le mur qui donne sur la place Sator), les chefs des huit ordres n'en sont plus membres d'office, et c'est l'archichancelier qui les désigne aujourd'hui directement.

Les huit ordres, chacun théoriquement dirigé par un mage de huitième niveau, sont :

- les Anciens Sages Garantis d'Origine du Cercle Continu,
- la Confrérie de la Poudre aux yeux,
- Les Locataires de madame Widgery,
- Les Anciens Frères Garantis d'Origine de l'Etoile d'Argent,
- Le Conseil Vénéral des Voyants,
- Les Sages de l'Ombre Inconnue,
- L'Ordre de Minuit,

Le dernier ordre étant également connu sous le nom de « l'Autre Ordre ». Un nouvel étudiant peut solliciter son inscription dans n'importe lequel de ces huit ordres, un peu comparables aux « maisons » des universités britanniques. Malgré ce qu'indique leur nom, certains ne sont pas anciens du tout – les ordres ont toujours existé, mais leurs noms se sont égarés ou embrouillés au gré des guerres et du temps. La fournée actuelle résulte d'une re-crédation mûrement réfléchi des ordres remontant à moins d'un siècle. A l'exception tout de même, de celui des Locataires de madame Widgery qui est aussi ancien que l'université. Aux tout premiers temps de l'UI, la Tour de l'Art (alors unique bâtiment du campus) n'était pas assez grande pour héberger tous les étudiants, qu'on logeait dans la maison de madame Widgery, à l'emplacement qu'occupe aujourd'hui le nouveau réfectoire.

Une fois admis, l'étudiant peut préparer n'importe lequel des diplômes de l'université, à choisir parmi les suivants :

- Licence de Thaumaturgie,
- Licence de Magie,
- Licence de Sortilèges,
- Licence de Magisme,
- Licence de Divination,
- Licence de Traditions civiles,
- Licence de Théurgie appliquée,
- Licence de Nécromancie irréaliste,
- Licence de Chiromancie ordinaire pour novices (un diplôme très populaire et relativement facile à obtenir ; un peu comme la sociologie. La plupart des mages réussissent à faire suivre leur nom des lettres C.O.N., ce qui fait rire sous cape une grande partie des Morpokiens),
- Licence des Amulettes et Talismans,
- Licence des Rites cabalistiques,
- Licence de Chiromancie hyperphysique,
- Licence d'Occultisme ésotérique,
- Licence de Dentellerie terrifiante (une énigme),
- Maîtrise de Thaumaturgie,
- Maîtrise de Magie,
- Maîtrise de Sortilèges,
- Maîtrise de Magisme,
- Maîtrise de Divination,
- Maîtrise de Traditions civiles,
- Doctorat de Thaumaturgie,
- Doctorat de Magie,
- Doctorat de Sortilèges,
- Doctorat de Magisme,
- Doctorat de Vénéfice,
- Doctorat de Divination,
- Doctorat des Traditions civiles,
- Doctorat de Philosophie magique,
- Doctorat d'Envoûtement morbide,
- Doctorat de Métaphysique condensée,
- Doctorat d'Occultisme.

Un diplôme représente pour un étudiant quatre années d'étude dans une matière donnée, et rien n'empêche un étudiant persévérant d'en préparer plusieurs à la fois. Après quatre années réussies, l'étudiant se voit décerner sa licence au cours d'une cérémonie protocolaire en l'absence des professeurs et de la plupart des représentants de l'université. Quatre nouvelles années réussies lui assurent le statut de Maître et donc une maîtrise. A ce stade, l'étudiant peut éventuellement passer de l'autre côté et devenir lecteur dans son domaine de prédilection, à savoir qu'il peut donner des cours. Enfin, quatre nouvelles années réussies font de lui un Docteur et lui octroient

donc un doctorat. Il faut donc au minimum douze ans pour décrocher un doctorat à l'UI. Mais les étudiants vont rarement jusque là. Ils décrochent tout court avant ce délais.

Simuler les examens et l'apprentissage

Les rares moments où étudiants et professeurs se croisent à l'Université Invisible sont appelés examens. Les étudiants sont rassemblés dans un local et se voient remettre des copies où sont rédigées les questions d'examen. On peut imaginer qu'un personnage étudiant en magie doit passer ces tests en cours de partie. On peut considérer cela comme un test sous la Compétence en Connaissance de la Magie, affublé d'une difficulté dépendant de la tournure d'esprit du professeur et des conditions dans lesquelles l'étudiant a préparé son examen. Les copies sont ramassées au terme d'une période estimée par le professeur et la tricherie, même magique, est sévèrement prohibée.

Comment simuler l'apprentissage d'un étudiant dans ce cadre si particulier ? On peut considérer qu'à chaque année réussie, l'étudiant gagne un point en Connaissance de la Magie s'il rate un test sous sa Compétence. Il gagne un point en Invoquer toutes les trois années, de la même manière.

La bibliothèque



Comme il l'a déjà été dit quelque part, sur le Disque, les représentations de la réalité tendent à contre-attaquer pour transformer la réalité qu'elles illustrent. Une forte concentration de livres crée de lourds flux de réalité qui tordent les dimensions et produisent des couloirs spatio-temporels qui relient l'espace-temps. Ajoutez à cela que la plupart des livres de la Bibliothèque de l'Université sont magiques et vous comprendrez qu'il y a là plus de danger qu'une simple allergie à la poussière. Comme dans toutes les bibliothèques, des étudiants y disparaissent mystérieusement. Mais à la différence des autres bibliothèques, ils ne réapparaissent pas ici après avoir fumé toute leur herbe. Des flots de magie pure s'écoulent et suintent des livres. Des rails de cuivre le long des étagères contiennent une grande part de cette énergie. Il y a aussi des effets corollaires comme des éclairs bleutés au sommet des rayons et un bourdonnement permanent. La nuit, les livres se parlent les uns aux autres.

La forme apparente de la Bibliothèque est celle d'un bâtiment bas, circulaire et d'à peu près 100 mètres de long. Ses dimensions véritables sont infinies. On compte approximativement 90.000 textes magiques dans cet endroit. La plupart de ceux-ci sont d'énormes volumes, de quelques pieds de haut et épais de six pouces reliés par toutes les substances imaginables, inimaginables et quelques-unes qu'il vaut mieux ne pas imaginer. Les livres les plus puissants sont enchaînés aux étagères. Pas pour leur sécurité propre. Plutôt pour celle des lecteurs. Aux niveaux les plus bas se trouvent les Etagères de Haute Sécurité, les livres qui nécessitent l'isolation et l'internement, les livres qui mangent d'autres livres ou les livres qui mangent tout et n'importe quoi.

Le livre le plus puissant du Disque, l'In Octavo, est conservé dans une pièce qui lui est propre (décrite plus bas). Il y a aussi des milliers de livres ordinaires, traitant de magie ou de savoir occulte – éphémérides astrologiques, herbiers, guides de prononciations des Horreurs Sans Nom, etc. Les livres pour adultes sont particulièrement dangereux pour les esprits impressionnables. Certains d'entre eux sont conservés dans des barriques d'eau glacée, dans des coffres amphibies.

Le Bibliothécaire actuel est un orang-outang de cent cinquante kilos (voir encadré le concernant).

Les études non-magiques à l'Université

En plus des études thaumaturgiques, l'Université Invisible entretient un collège de médecine, de tradition (d'Histoire), des religions mineures et d'autres sujets non-magiques. Ces facultés restent de moindre importance par rapport aux facultés de magie, et tous les professeurs doivent tout d'abord avoir été formés comme mages. Il y a aussi des lecteurs extérieurs qui viennent enseigner en tant que spécialistes dans des branches que l'Université apprécie ou pas mais qu'elle ne peut considérer que comme magiques, comme la sorcellerie ou le shamanisme. Dès lors, il est normal que des scientifiques de tous horizons aient l'un ou l'autre contact à l'Université Invisible, qu'ils soient mages ou pas.

L'In Octavo



L'In Octavo est un livre qui appartient au Créateur du Disque-Monde. Personne ne sait pourquoi il est resté là une fois le travail achevé, même si quelques chercheurs – oeuvrant principalement dans le domaine des insectes et de la biologie maritime – ont avancé la thèse d'un simple oubli voire d'un sens de l'humour acerbe.

L'In Octavo contient les Huit Grands Sortilèges qui suffirent, selon la légende, à créer le temps, la matière et pour faire simple, le Disque. Personne ne sait vraiment à quoi ils servent et la seule personne à avoir eu usage de l'un d'entre eux,

Rincevent, ne sait pas exactement ce qu'il en a fait. Ils ont en tous les cas sauvé le Disque d'une probable annihilation (voir *La Huitième Couleur*).

Le livre a depuis retrouvé sa place – disons sa prison – dans une pièce spécialement conçue pour lui de la Bibliothèque, gardée par des signes, des pentacles et le Sceau de Stase du Huit, et il est fixé au sol par des chaînes d'une épaisseur sans égal. Personne n'est autorisé à rester dans cette pièce plus de quatre minutes et trente-deux secondes. Cette période a été calculée au terme de nombreuses années de tâtonnements (et d'erreurs).

Les duels de magie

Les défis entre utilisateurs de magie sur le Disque peuvent prendre bien des formes. En des temps et des lieux moins organisés, ces duels entre mages se réduisaient souvent à des explosions de magie, pleines de puissance et de maîtrise, mais sans trop de style ni de retenue. Une autre forme d'attaque fait mention de l'usage de sorts moins puissants mais plus subtils, visant à prendre le contrôle de l'esprit de son adversaire en trouvant la faille dans ses défenses. Un type plus récent de duel consiste à changer de forme jusqu'à ce que l'on en trouve une que son adversaire ne peut contrer. Ce procédé existe sur bien des mondes, mais sur le Disque, les mages hésitent à jouer avec leur propre champ morphique et c'est donc devenu plutôt rare de nos jours.

Un autre type de duel, plutôt réservé aux sorcières, mais accessible à tout lanceur de sorts, consiste en un concours très formel où l'usage de la magie est plus subtil et peut prendre la forme d'un concours de regard, par exemple. Le but est ici de prouver qui est le plus puissant des deux protagonistes sans causer de dommages à l'environnement et à ceux qui le peuplent. Une variante est de fixer le soleil le plus longtemps possible. Les duellistes ont le droit de faire usage de magie pour se protéger les yeux, par exemple, ou pour atténuer les effets du soleil.

Lorsqu'un duel prend fin, les non-avertis peuvent considérer que son effet dramatique fut de moindre importance, mais tout utilisateur de magie ressentira les effets d'une forte dépense en

la matière et pourra observer des flux magiques résiduels. Ces duels peuvent avoir un effet sur l'environnement, comme des changements d'état pour la matière (des cailloux qui fondent...). Jeter un sort à cet endroit peu après le duel peut avoir des effets étranges.

Autres éléments notables

Dans le Vade-Mecum du Disque-Monde, vous trouverez quantité d'informations sur l'Université Invisible ainsi que sur la vie sur le campus, des principales fêtes qui y sont célébrées, des activités, des lieux, des personnages... Les transposer toutes en ces pages serait un effort inutile. Donnez donc un peu d'argent à l'auteur, merci pour lui.

Les portes

«Les grandes portes de l'Université Invisible sont fondues dans l'octefer, un métal si instable qu'il ne peut exister que dans un univers saturé de magie brute. Elles résistent à tout en dehors de la magie : aucun feu, aucun bélier, aucune armée ne peut les forcer. Voilà pourquoi la plupart des visiteurs de l'Université Invisible empruntent la porte de service, faite, elle, de bois parfaitement normal, qui ne s'amuse pas à terroriser le monde, même quand elle reste sérieuse. Elle avait un vrai heurtoir et tout ».

- *La huitième fille*, p.144. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1998.

La première chose que les gens voient en arrivant à l'Université Invisible sont les Portes Principales, qui s'ouvrent sur la Place Sator. Les larges battants sont couverts d'octefer et sont clos par magie de la tombée de la nuit au lever du jour (en fait, ils sont fermés par le jardinier, un nain du nom de Modo, mais on doit préserver les apparences).

La Grande Salle

La Grande Salle est souvent considérée par de nombreux mages comme l'endroit le plus important de l'Université. C'est, après tout, l'endroit où l'on sert à manger.

Autour de la salle se dressent les portraits et les statues des anciens Archichanceliers, portant des objets à la signification magique et arborant des expressions de désapprobation au regard de ce qu'est devenue leur Université depuis leur départ. Certains des portraits ne sont pas finis, le modèle ayant cédé sa place avant la fin de la pose. Certains sont ainsi représentés par quelques traits ou par des blocs de marbre brut à peine taillés.

Le sol de la Grande Salle est recouvert de dalles noires et blanches qui ne doivent ni être regardées de trop près ni trop longtemps. De longues tables et de longs bancs s'étirent à perte de vue à travers la salle. A l'extrémité sens direct se tient une grande horloge, à l'opposé d'un grand âtre. Face aux portes, le mur est presque complètement mangé par le Puissant Orgue dessiné et fabriqué par Bougre-de-Sagouin Jeanson. Jeanson, spécialisé dans les paysages, a abordé la construction de son premier orgue avec optimisme : « ce n'est jamais que de l'air qui passe dans des tubes, ce ne doit pas être si difficile à réaliser ».

L'Orgue compte six claviers, un grand nombre de pédales, un nombre incalculable d'ouvertures et une série de contrôles uniques, dont un levier qui répand un gaz mortel dans les tuyaux pour en chasser les souris. On peut dire qu'il a permis à la musique de franchir une nouvelle étape dans son évolution. Un morceau fut d'ailleurs spécialement composé pour cet instrument, et personne ne soupçonne qu'il ait commencé avant que des chauve-souris ne se mettent à voler de tête en tête, leur sens perturbés. La pédale « terraemotus » a été interdite, connectée à un tube de 128 pieds de haut appelé « tremblement de terre ». Son dernier usage a renversé les esprits, les cœurs et les intestins dans toute la cité et a incliné le bâtiment d'un quart de pouce.

Le Bibliothécaire réussit à jouer de cet instrument à ses heures perdues. La longueur de ses bras et ses pieds préhensiles l'y aident beaucoup.

L'énorme chandelier noir suspendu au plafond peut porter un millier de chandelles, diffusant une lumière chaude en bas et créant un petit cratère dans la pièce du dessus.

La plupart des grandes activités de l'Université Invisible se tiennent dans la Grande Salle, en ce

compris les Quatre Repas Quotidiens. La Faculté des vénérables occupait autrefois la Table Haute, ainsi nommée car elle pouvait flotter à quelques pieds du sol, ne se posant qu'entre les repas. Elle est aujourd'hui fixée au sol depuis ce qui reste dans les mémoires comme l'Incident du Dîner.

Dans le même bâtiment se trouve la Salle Peu Commune, où un grand feu rugissant est entretenu quelque soit la saison, une petite chapelle ainsi qu'une petite infirmerie (les mages l'utilisent peu : ou bien ils sont au mieux de leur forme, ou bien ils sont morts). On y trouve également les classes, l'auditoire, juste au centre de la partie scolaire, ainsi que la salle d'eau de la faculté, où l'on remarquera l'eau courante.

Le bâtiment des Hautes Energies

Le Bâtiment des Hautes Energies est le seul édifice du campus à compter moins de mille ans d'existence. Son propos est source de discorde entre de nombreux jeunes étudiants (ainsi que la plupart des jeunes diplômés), qui y travaillent le plus clair de leur temps, et les plus vieux mages, qui l'évitent. Les étudiants remettent fréquemment des demandes de subsides pour l'achat d'accélérateurs à particules thaumiques, d'athanors supraconducteurs linéaires et des octogones d'emprisonnement plus performants. Les vieux mages se demandent tout d'abord où va l'argent et ensuite s'il est bien nécessaire d'investir autant dans la recherche de particules de magie de plus en plus petites, mais plus encore, ils redoutent que les étudiants ne prennent plaisir à leur travail, une chose dramatiquement dangereuse dans le chef d'un étudiant.

Ils seraient probablement encore plus méfiants s'ils savaient ce que les étudiants fabriquaient sur le terrain de squash.

Sort

Un projet de bien des façons typique du Bâtiment des Hautes Energies se trouve être Sort, le premier ordinateur thaumaturgique du Disque. C'est le résultat de l'assemblage d'une horlogerie, de fourmis qui courent dans des tubes de verre (pour chasser les cafards nichés à l'intérieur), et de choses que personne ne se rappelle y avoir ajouté (comme un sablier qui apparaît lorsque la

machine travaille). L'entrée des données se fait à partir d'un clavier géant, ou depuis peu par commande vocale ; et les données sortantes sont inscrites par Sort sur une feuille de papier grâce à une plume mécanique. Sort pèse approximativement dix tonnes, et personne n'y comprend plus grand chose. Certaines composantes (comme une cloche à souris, avec une souris, et un gros nounours ne servant à rien d'apparent, mais la machine refuse de tourner si on les lui enlève. Personne n'a osé enlever l'autocollant apposé sur la machine et disant « Intelligence là-dedans », même si personne ne se souvient l'y avoir collé.



En fait, « refuser » est un bien grand mot. Les plus jeunes étudiants se refusent à croire que Sort serait intelligent. Tout au plus admettent-ils qu'il croit l'être.

En réalité, il sert à sa fonction première, à savoir analyser les opérations magiques, et le fait plutôt bien. Aucun membre de la faculté ne peut, par exemple, téléporter des gens de l'autre côté du Disque sans avoir recueilli l'avis de Sort sur la question. Quelques effets secondaires, comme la vitesse d'atterrissage à l'arrivée, ne sont que des détails.

En termes de jeu, Sort est un élément d'intrigue par excellence. Son intelligence est excentrique et ses capacités sont erratiques, mais si un mage de l'Université a besoin d'obtenir quelque chose qui semble impossible à trouver ou s'il doit obtenir la réponse à une question qui n'a aucun sens, Sort peut être d'une quelconque utilité. Il suffit de faire attention aux inévitables complications imprévues.

L'observatoire et L'autre observatoire

L'Observatoire est un bâtiment au toit constitué d'un dôme de verre et au sol recouvert d'une mosaïque représentant les soixante-quatre signes zodiacaux du Disque – qui changent selon la date et la position du Disque-Monde dans l'espace). L'accès en est contrôlé sévèrement par le Bibliothécaire. Dans les caves du bâtiment se trouve l'*Autre Observatoire*, une chambre secrète où l'on peut voir les *autres* étoiles.

Les caves

Dans les caves, on trouve les cuisines et tout leur attirail (gardes-manger, buvettes, chambres froides, entrepôts à viandes, caves à vins, boulangeries, bars et autres). Contrairement au reste de la structure de l'Université, qui ressemble à un assemblage de choses qui n'ont pas été conçues pour vivre ensemble, les cuisines affichent un visage plus moderne et sont toujours en effervescence. On peut tirer les leçons que l'on veut des priorités de l'Université en sachant cela, mais il vaut mieux en discuter dans la Grande Salle autour d'un bon repas et d'un bon verre.

Il y a aussi les machines à laver, hautes de deux étages, manœuvrées par une demi-douzaine d'hommes musculeux.

Les caves abritent aussi le Musée des Bizarreries Biologiques, mais il est généralement préférable de ne pas visiter les cuisines et le musée le même jour.

La Promenade des Mages

Le vaste parc bien entretenu, avec ses buissons et ses sentiers de gravier, mène à la rivière où reposent de vieilles barques le long de petites jetées. Un petit pont enjambe l'Ankh à destination de la Promenade des Mages, un petit pré niché dans une boucle de la rivière. C'est un charmant but de promenade lorsque le soir tombe et que le vent souffle doucement. Par tradition, les mages ont le droit de se baigner nus à cet endroit de la rivière, mais par sagesse, aucun n'a fait usage de ce privilège depuis des siècles.

Le parc contient aussi les jardins de l'Archichancelier et sa véranda. Le tout est protégé par un mur d'une vingtaine de pieds de

haut, hérissé de morceaux de verre cassé. Il y a non loin une toile d'araignée de fils ou sèche en permanence du linge par temps sec.

Le Vieux Tom

Le clocher de l'Université contient une cloche appelée le Vieux Tom, faite d'octefer, et pas de cuivre. Le heurtoir a disparu il y a longtemps mais ses silences marquent encore les heures de manière ostensible.