

Sur le dos de quatre éléphants...



Le Disque-Monde est relativement étrange, même selon les standards des univers fantastiques. Le chapitre qui va suivre traitera des questions existentielles de la vie et du réel dans un monde tel que celui-là.

Pourquoi un disque ? Pourquoi une tortue ?

Le Disque-Monde, qui, il faut bien le dire, ne ressemble à rien de connu (du moins si l'on excepte certains concepts terrestres de structure cosmique), ne doit son existence qu'à sa présence dans une région de Réalité Hautement Compressée. On y trouve des mages, des trolls, des dragons pour la simple et bonne raison que les lois physiques qui les interdisent formellement dans les autres endroits de l'univers sont ici plus lâches – en réalité, elles sont même tournées en bourriques. Il y a bien sûr des lois fondamentales qui régissent le Disque-Monde, mais elles sont plus permissives que restrictives.

Une autre manière de présenter la chose est de prétendre que le Disque est l'œuvre d'un Créateur qui aurait privilégié l'aspect poétique des choses au lieu de leur côté pratique. De toute façon, il existe aux confins de la courbe de la probabilité. Il est fait de matière, mais reste improbable. Plus encore : cette improbabilité, ainsi que les lois de causalité

narrative, y ont une importance qui dépasse le simple cadre de ses origines. Ces forces régissent la vie de tout ce qui existe sur le Disque-Monde.

La Grande A'Tuin

Le Disque est transporté à travers l'espace sur le dos d'une Tortue Cosmique, de l'espèce des *chelys galactica*. Car il s'agit bien d'une espèce, et non d'un spécimen unique. Une portée de huit bébés tortues, chacune portant quatre éléphanteaux ainsi qu'un petit Disque-Monde en âge de jeunesse géologique, fut observée alors qu'elle émergeait d'œufs de la taille d'une lune, apparus autour d'une sorte de grosse étoile. Elles passèrent un peu de temps dans l'orbite de la Grande A'Tuin, mais se sont aujourd'hui lancées dans leur propre voyage cosmique. Il est possible qu'elles aient été les rejetons de la Grande A'Tuin, mais il est un fait que le sexe de la Tortue Cosmique reste un mystère, malgré des programmes de recherche héroïques.

La Grande A'Tuin est longue de seize mille kilomètres – soit légèrement plus courte que le disque qu'elle porte. Sa carapace est recouverte de givre cosmique et bosselée de cratères météoritiques ; ses yeux sont des océans. Son cerveau a la taille d'un continent. Des générations de sorciers ont tenté depuis des siècles d'entrer en contact télépathique avec la conscience de la créature. Ils oublièrent tous la blague connue : « J'ai décidé de vouer mon existence à l'apprentissage du chant à une tortue ». « Vous réalisez l'énormité de ce que vous dites ? » « Oui, mais que vaut le temps pour une tortue ? » Le temps n'a pas beaucoup d'importance pour une tortue. Pour une très grande tortue, il n'en a tout simplement aucune. Les pensées d'A'Tuin se déplacent à la vitesse des glaciers et en réalité, elle se contente simplement de vivre.

Berilia, Tubul, le Grand T'Phon et Jérakine. On en sait encore moins sur les quatre éléphants qui se tiennent sur la Grande A'Tuin, et sur le dos desquels le Disque-Monde est juché. Peut-être parce qu'il est encore plus difficile de les observer, placés qu'ils sont sous la cataracte du Disque. Ils ne sont cependant pas complètement statiques. Les orbites du soleil

et de la lune du Disque sont relativement complexes, tout comme les saisons et les phases de la lune, donc, et souvent, un éléphant doit lever une patte pour permettre aux astres lumineux de poursuivre leur chemin sans risque.

Il est maintenant clair que le Disque tourne autour du Moyeu, et que les éléphants font attention aux astres. Mais le sens de la rotation varie visiblement à intervalles géologiques, qui doivent faire partie d'un tout pour éviter les problèmes. Il est en outre prouvé que la lune du Disque-Monde génère sa propre lumière. Elle ressemble pourtant à notre propre lune terrestre, se levant et se couchant avec régularité, sans doute parce que les phases de la lune couplées avec la politique inégale du soleil et la physique assez particulière de la lumière sur le Disque seraient un spectacle trop difficile à observer.

Géographie physique

Pour ceux que cela intéresse, le Disque jouit d'un diamètre de seize mille kilomètres pour une épaisseur d'une cinquantaine de kilomètres à la cataracte, mais semble devoir être plus épais en son centre. Il apparaît que cette croûte de terre dispose de quelques réserves de magma en fusion, de manière à alimenter les volcans du monde. Il semble également qu'une dérive des continents soit à l'œuvre, ce qui témoigne d'une certaine activité tectonique ou d'un mauvais réglage des engrenages. La croûte terrestre abrite un grand nombre de fossiles divers, mais il doit s'agir d'une volonté de brouiller les pistes de l'histoire de la part du Créateur.

La nature et l'origine de la chaleur qui émane du Disque sont incertaines. Certains prétendent qu'il s'agit d'une grande pression de la matière sur une large concentration d'octarine. Ceci expliquerait aussi la forte teneur en magie du Disque. Cette concentration serait si forte qu'elle ralentirait considérablement la progression de la lumière, la forçant à ramper par endroits. Mais il reste bien des mystères inexplicables à propos du Disque. Personne ne peut, par exemple, expliquer pourquoi les océans restent au même niveau alors que toute leur eau se

déverse par-delà le Rebord du monde. Il doit exister une forme d'arrangement à tout ceci. Mais quoi ? Nous puisons de l'huile au plus profond de notre sol depuis des générations sans jamais avoir été réveillés par le grincement des engrenages terrestres, non ?

La lumière du Disque-Monde

Le champ d'énergie magique qui entoure le Disque a un effet singulier sur la lumière : il la ralentit. Si l'on s'adjugeait les points de vue des dieux, au sommet des montagnes, on verrait la lumière de l'aurore s'étendre sur le Disque comme du miel. En réalité, la magie réduit parfois la vitesse de la lumière à celle du son (1200 km/h). De cette manière, l'éclair et le tonnerre sont perçus en même temps en cas d'orage. Cependant, ce n'est pas une vérité absolue partout sur le Disque-Monde. Comme le fit remarquer Didactylos l'Ephébien, cela signifierait que la lumière mettrait plus de temps à traverser les seize mille kilomètres du monde que le soleil n'en mettrait pour se lever et se coucher. Et donc que le soleil voyagerait nettement plus vite que sa propre lumière. Il serait vraiment fastidieux de dresser la carte des vitesses de la lumière sur les différents reliefs du monde, et on se contentera donc d'imaginer que la lumière est particulièrement ralentie sur le Rebord du Disque-Monde, là où la densité de magie est la plus importante.

Il demeure que la lumière sur le Disque se répand comme un liquide, et son flux se brise sur le versant des montagnes, ce qui implique que les vallées ne sont illuminées qu'avec un peu de retard, le temps que le flux contourne le roc et se reforme pour couler dans les descentes. La lumière forme parfois une sorte de mer sur les longues distances planes et il est souvent dit qu'elle pèse plus lourd que l'air. Certaines tribus du Grand Nef ont réussi à inventer des récipients spéciaux, capables de retenir cette substance à des fins qui leurs sont propres.

La lumière, lorsqu'elle passe à travers une forte concentration de magie, se divise en un spectre traditionnel de sept couleurs, plus une. L'octarine, la couleur de la magie, seulement observable par les pratiquants de l'Art.

L'horizon inexistant

Si l'on sait que le Disque-Monde est plat, il doit être théoriquement possible d'y voir sur de très longues distances l'ensemble de sa surface. Le bon sens commun vient rapidement au secours de ces élucubrations. On ne le peut, car il y a toujours un obstacle dans le chemin. Bon. Bien entendu, en mer, par temps calme, un quidam à la bonne vue peut voir un sacré bout de géographie. Cependant, la lumière du Disque est généralement distordue et affaiblie par les variations, même infimes, dans le champ magique, tout comme elle l'est pas une forte concentration d'humidité et ce genre de choses.

Dans les faits, reconnaître toute forme moins grande qu'une montagne sur une distance supérieure à quelques kilomètres est tout simplement impossible. Tout personnage qui se pose la question de savoir jusqu'où il voit observera une limite floue au bout de son champ de vision ou, s'il est bien placé, le Rebord.

La Cataracte

Partout autour du Disque, l'Océan de la Cataracte se déverse sans fin dans les brumes et l'infinité de l'espace. La Cataracte réverbère la lumière sur le Disque en une sorte d'arc-en-ciel composé de huit couleurs. Les sept terrestres étant les plus proches du sol et la huitième surplombant le tout. On peut observer ce phénomène à l'aube et au crépuscule, lorsque le soleil se place dans le bon angle. Pour le reste, ne vous souciez pas de savoir comment l'eau revient sur le Disque.

D'autres tortues, d'autres mondes

Comme il l'a été mentionné plus haut, il doit exister au moins huit autres tortues célestes dans le même univers que le Disque-Monde. Probablement y existe-t-il d'autres Disques avec d'autres configurations. Il en est un qui reposerait sur le dos d'un dragon formant un

anneau, en s'enfournant la queue dans la gueule. Mais cela reste de la théorie pure. Et personne, sans doute, ne s'en rendra personnellement compte. Le voyage stellaire ne fait pas partie des habitudes des habitants du Disque et la technologie ne le permettra pas avant longtemps. La magie ne servirait à rien, car elle reste trop liée à un champ thaumaturgique quant aux dieux, ils dépendent trop de la proximité de leurs fervents que pour aller s'amuser ailleurs.



Règles et principes

La plupart des actions sur le Disque découlent globalement de ces trois principes de base :

- La Force Vitale
- Le Pouvoir de la Métaphore et de la Croyance
- La Causalité Narrative

La Force Vitale : tout sur le Disque-Monde peut évoluer, dans un sens ou dans l'autre, vers le statut d'être vivant. Cela peut être une intelligence complète accompagnée du mouvement (les trolls marchent, les pierres pensent), de l'intelligence seule (comme pour les bâtons de certains sorciers), ou simplement la capacité de se forger une personnalité. S'il n'est pas prouvé que tous les objets du monde jouissent d'une opinion qui leur soit propre, la plupart le croient fermement. En fait, rien ne dit qu'un bâtiment qui repose depuis des

siècles au même endroit ne se décide finalement, un beau jour, d'aller s'installer au bord d'une route rieuse ou dans un quartier plus huppé.

Cela ne signifie pas que tous les objets avec lesquels on peut interagir sont intelligents. La plupart du temps, lorsque l'on croise un caillou, il ne s'agit que d'un simple caillou. Mais certaines communautés de magiciens agissent comme si chaque objet pouvait faire de l'esprit. En tous cas, le flux et l'équilibre de cette Force Vitale est une chose dynamique, qui demande parfois qu'on la gère. Ceci, dans une certaine mesure, est le travail de la Mort.

La Métaphore et la Croyance : les Métaphores elles aussi se refusent à s'étaler comme les cartes d'une Patience sur un monument, comme autant de gravures, et tendent à se détacher de la pierre, à poursuivre le graveur et à lui demander pourquoi il les a si mal écrites et s'il a bien respecté les lois sur la maintenance. Ainsi, la Mort n'est pas un concept abstrait représenté par un squelette en robe armé d'une faux. Non, non. C'est un squelette en robe armé d'une faux.

La Croyance a de puissantes conséquences. Les dieux sont créés, ou à tout le moins nourris par la foi collective de leurs adorateurs. Le pouvoir des magiciens et des sorcières ne dépend que partiellement de leur habileté à traiter de la chose magique, il nécessite également que les autres gens croient en ce pouvoir. Il vous suffit de convaincre des dizaines de gens que vous êtes capable de les changer en grenouilles avec un simple bâton pour que vous n'ayez pas même à le prouver. Dans le même ordre d'idée, la non croyance peut empêcher quelque chose d'exister, ou du moins le rendre invisible à ceux qui n'y croient pas. L'un des effets pervers de cet état de fait est que les habitants du Disque-Monde ont tendance à tout prendre au pied de la lettre dans les métaphores. Pour la simple et bonne raison que les métaphores elles-mêmes se prennent souvent au pied de la lettre. Ainsi, si un amant parle en public de son aimée comme d'une rose, les gens pointeront du doigt vers elle en prétendant a) qu'elle n'est pas verte en bas et rose au-dessus, b) qu'elle n'a pas d'épines et c) qu'elle se déplace bien trop vite. Il n'est donc pas étonnant que les poètes vivent des temps

difficiles sur le Disque et qu'ils soient d'ailleurs sévèrement contrôlés par la loi. La licence poétique, sur le Disque, est loin d'être une métaphore.

La Causalité Narrative : C'est le pouvoir des histoires, peut-être le plus grand de tous les pouvoirs. Les gens veulent et nécessitent des événements afin de suivre certains chemins et se forger leur propre opinion. Les guerres sont censées se terminer par une victoire des bons et une leçon que les méchants n'oublieront pas de sitôt. Le fait que cela ne se soit pour ainsi dire jamais passé lors des guerres du monde « réel » n'empêche pas les gens de croire qu'il en fut toujours ainsi et qu'il en ira encore de même à la fin de la présente bataille.

Sur le Disque, et l'on peut le déduire à la lecture des deux autres principes, ce troisième est devenu une force de premier ordre. Il existe même un ordre, les Moines de l'Histoire, pour ne pas les citer, qui passe son temps à observer l'histoire, à veiller à la véracité de ce qui s'est passé par la force s'il le faut. Des efforts héroïques se sont ainsi soldés par des échecs parce qu'ils allaient à l'encontre de la Trame. Mais en réalité, il reste toujours possible qu'une autre histoire soit contée. Un seul homme désarmé mais riche en foi peut empêcher un pays de sombrer dans la guerre. La Mort lui-même n'a-t-il pas réussi à s'extraire de la Trame, pour finalement il est vrai y revenir par la suite, mais de son plein gré ? Le truc est qu'il faut disposer d'une histoire de rechange suffisamment intéressante pour que le Destin n'y perde pas au change. Alors, tout est possible. En résumé, on peut changer le cours d'une histoire par une histoire bien meilleure.

Les champs morphiques et la génétique du Disque-Monde

Dans notre monde, on entend souvent de belles théories à propos de la Résonance Morphique ou des Champs Morphiques. Sur le Disque-Monde, ces théories sont toutes vraies. Même celles qui se contredisent entre elles. En gros, toute chose, tout caillou, tout insecte, toute personne, est constitué selon une forme

naturelle que l'on appelle son champ morphique. Le champ morphique est beaucoup plus difficile à altérer que la forme proprement dite de la personne. Si quelqu'un vient à perdre une jambe ou un bras, il parlera souvent d'une sensation de « membre fantôme ». Cela prouve qu'ils ressentent en réalité leur champ morphique, qui lui est resté intact. C'est d'ailleurs ce qui explique en partie l'existence des fantômes, qui parviennent à conserver leur forme vivante grâce à une excellente maîtrise de leur champ morphique. Les victimes d'un sortilège par exemple voient leur champ morphique lutte pour imposer sa loi à la matière et parfois inverser le processus magique. Pour altérer de manière permanente la forme d'une personne, le lanceur de sort doit réussir à en altérer le champ morphique, ce qui n'est vraiment pas facile. Une autre particularité des champs morphiques est qu'ils jouissent d'un Effet de Résonance. Lorsqu'un champ morphique donné existe, il peut être imité. C'est valable pour les choses, les objets, les êtres vivants, mais également pour les concepts, comme l'art, la philosophie. C'est pourquoi on retrouve dans différents endroits du monde qui n'ont pourtant jamais été en contact des théories similaires sur l'existence, par exemple. C'est aussi pourquoi la vraie créativité est rare et difficile, car elle demande la création d'un nouveau champ morphique. Lorsqu'un changement se produit, il est également très difficile de le défaire. Le chat Gredin, par exemple, a été victime d'un sortilège de transformation sur le court terme. Depuis, en période de stress, il souffre d'une fâcheuse tendance à se transformer en être humain. Les loups garous, dans le même ordre d'idée, tendent à laisser transparaître des caractères lupins sous leur forme humaine (cheveux hirsutes, sens aigusés), et une certaine intelligence, ou à tout le moins de la malice typiquement humaine sous leur forme animale. Cela est dû au fait que s'ils peuvent modifier leurs champs morphiques, l'un peut avoir écho dans l'autre. Mais comme l'écho, cet effet peut s'amoindrir, ainsi que les effets qui y sont liés.

Bien entendu, l'évolution n'opère pas dans la biologie du Disque-Monde comme elle le fait dans celle du nôtre. Pour parler technique, elle est plus lamarckienne que mendélienne. Les

champs morphiques s'altèrent (même lentement) et résonnent, constituant un ensemble de caractéristiques qui se transmettent à la descendance. En fait, ces caractéristiques peuvent aussi être héritées par des enfants adoptés. Par exemple, Susan, la fille de l'Apprenti de la Mort et de la propre fille adoptive de la Mort, présente non seulement les pouvoirs d'invisibilité et de mémoire (qui sont liés à son travail, que la jeune fille doit parfois prêter), elle présente aussi trois marques particulières sur le visage qui n'apparaissent que lorsqu'elle est en colère ou énervée. Ces marques ont été faites au visage de son père par la Mort lui-même lorsqu'il le gifla. Une partie de l'explication réside dans l'abondance de la magie sur le Disque, car la magie peut altérer les choses délibérément ou accidentellement, par sa simple présence (demandez donc aux animaux qui vivent à proximité de l'Université de l'Invisible d'Ankh-Morpork pour savoir ce qu'ils en pensent). Certains gènes sur le Disque-Monde réagissent de manière consciente et programmée. Ou du moins en donnent-ils l'impression. L'apparition d'un dragon des marais supersonique (spécimen fort heureusement unique) dans les cieux d'Ankh-Morpork prouve que des mutations peuvent s'accomplir. Finalement, il existe des résonances plus subtiles, qui prennent d'ailleurs une grande place dans l'humour des histoires. Alors que le Guet d'Ankh devient plus organisé, il devient aussi plus familier, se rapprochant de cette imagerie du policier que nous portons en chacun de nous. Cela peut être une résonance forte au point de pousser un garde du Disque-Monde à faire feu sur le cadenas qui ferme une porte. Même si la chose est plutôt vaine avec un arc à flèches.

Corollaires : les règles ont des conséquences logiques, pas seulement les trois règles citées dans le texte principal, celles-là étant conventionnelles et vagues. Il en existe d'autres qui méritent que l'on en parle.

La règle de l'humour universel : lorsqu'un événement est susceptible de se produire de différentes façons, il s'arrangera souvent sur le Disque pour se produire de la façon la plus intéressante d'un point de vue narratif. Toute tragédie a des interludes comiques. Cela pour dire que si de petits événements se déroulent,

ils ne le font peut-être que parce qu'ils sont comiques. Cela est encore plus vrai lorsqu'il est question de magie, puisque l'utilisation de celle-ci consiste à jouer avec la réalité. Par exemple, si un magicien change son adversaire en citrouille, le sort englobe généralement tous les vêtements de la victime, son équipement et tout le bazar (c'est de la magie, un truc qui en réfère aux champs morphiques, ne venez pas nous ennuyer avec des histoires de structure moléculaire). Cependant, il est évident que la citrouille citée ci-dessus portera invariablement le chapeau de la victime. De la même manière, n'importe quelle auberge, même la plus calme, finira toujours par être le théâtre d'une belle bagarre tout simplement parce qu'un héros y pointe le bout de son nez. En termes de jeu, disons que le Maître ne doit pas avoir peur d'utiliser de clichés si cela donne à sa partie un air plus narratif, plus fabuleux au sens propre du terme.

La règle d'une chance sur un million : comme chacun le sait, dans les histoires, les chances sur un million se produisent généralement neuf fois sur dix. C'est également vrai sur le Disque. Les choses étranges et rares s'y produisent avec une rare... fréquence. Mais cette expression anodine est devenue une réalité d'une précision cosmique. En fait, les cas doivent vraiment être d'un sur un million. Un sur 999.998 n'est pas assez bon. De fait, les chances sur un million se produisent presque toujours, parce que les histoires sont faites comme ça.

L'option de la manipulation narrative : il peut toutefois être extrêmement risqué de vouloir manipuler les histoires, en trichant sur la règle précédente, par exemple. Vouloir à tout prix jouer le rôle du Brave Paysan Qui A Tué le Vilain Troll risque fort de vous placer dans le rôle de l'un des Braves Paysans Qui Se Sont Fait Boulotter Par Le Troll Avant Que N'Arrive Le Beau Chevalier. Voire le Stupide Paysan Qui S'Est Enfin Fait Bouffer Par Le Gentil Troll (il est vrai que les histoires trolls ne sont pas toujours très subtiles). D'une manière ou d'une autre, vouloir à tout prix que tout se passe sans accrocs est faire fi de la nature même des histoires. Il FAUT dans les histoires que des choses déplaisantes se produisent. Même si les héros sont là pour régler les choses, il faut quand même qu'ils aient un peu

de travail. Les gens qui vivent des histoires doivent nourrir les histoires. Et les histoires mangent des gens.



La vie sur le Disque

La Vie sur le Disque est constituée de plusieurs espèces, de douzaines de cultures et d'un peu de magie. Tout ce petit monde forme un tout grâce à une bonne dose de compromis et aussi parce qu'il est généralement admis que des peuples intelligents ne passent pas nécessairement tout leur temps à se taper dessus. Tout ce petit monde est également en évolution et se trouve actuellement dans une époque proche de notre renaissance teintée d'ère victorienne, si l'on s'en réfère aux livres les plus récents des Annales. Ce n'est bien entendu qu'une convention. Les personnes qui préfèrent placer leur campagne dans le monde plus proche de l'heroic fantasy de la Huitième Couleur, par exemple, le peuvent sans devoir demander la permission.

L'Histoire telle qu'on la connaît

L'Histoire de la vie intelligente sur le Disque est un sujet relativement peu fouillé. Peut-être parce qu'elle devient floue si on l'étudie de trop près. D'interventions divines en événements conditionnés en passant par les inévitables distorsions magiques, on ne compte plus les obstacles à une retranscription

cohérente de la chronologie. A coup sûr, elle fut longue, confuse et souvent déplaisante.

La préhistoire

Le Disque a été conçu par un être que l'on appelle communément le Créateur, personnage qui a probablement dû travailler avec un budget réduit des spécifications excentriques. Les commanditaires restent cependant mystérieux et nul ne connaît leurs intentions. On suppose qu'à l'époque, ils construisaient tout simplement l'univers en général. On ne sait pas non plus quand tout cela s'est produit, mais l'on a conscience d'une série d'événements tels que la dérive des continents, l'apparition de la vie et son évolution vers des formes plus complexes, ainsi que la chute de grosses météorites. Disons qu'une échelle de centaines de millions d'années semble convenir à tout le monde. Quelque part dans cette fourchette, la Tour de l'Art s'est dressée au cœur de ce qui est devenu par la suite Ankh-Morpork, et sa conception ridicule date sans doute possible d'avant l'apparition de l'humanité. Les humains, les trolls et les autres races semblent avoir évolué à peu près en même temps, et se mirent assez promptement à croire en leurs dieux.

C'est à cette époque que les mythes des différentes cultures du Disque font référence lorsqu'ils évoquent la Création. Tout ce qui s'est passé avant n'était que de la mécanique non observable et ne compte donc pas. Bien entendu, lorsque les gens se mirent à fouiller leur environnement et à découvrir qu'ils n'étaient pas seuls, ils commencèrent à perdre leur flegme religieux. Comme la magie était très puissante à l'époque, les guerres entre les hommes et les dieux étaient équilibrées et très violentes. La plupart des zones magiques et des espèces bizarres à la surface du Disque datent de cette époque. Il est dit qu'en finalité, les Grands Anciens vinrent mettre un peu d'ordre et exilèrent les dieux au sommet d'une montagne, réduisant considérablement la taille des mortels et la puissance de la magie sur le Disque. La magie restait toutefois un pouvoir avec lequel il fallait compter et les histoires regorgent de Sourceliers, les puissants sorciers

d'antan. Aujourd'hui, la magie est globalement sous contrôle et l'apanage de factions très élitistes comme l'Université Invisible.



Les civilisations humaines

Ankh-Morpork fut fondée il y a plus de trois mille ans, et sa forme de l'époque ressemblait assez à ce à quoi elle ressemble aujourd'hui. Les autres cultures du Disque, comme l'Empire Agatéen et Klatch, remontent à aussi longtemps, à un millénaire près. Toutefois, la civilisation existait bien avant cette période, principalement autour de la Mer Circulaire (l'équivalent de notre Méditerranée). Le Jolhimôme, par exemple, compte plus de sept mille ans d'âge. Ce n'est pas pour rien qu'on l'appelle aussi le Vieux Royaume. Mais en réalité, tout devient brumeux si l'on remonte aussi loin dans le passé. Et même les textes historiques qui racontent cette époque ne sont que mensonges ou demi-vérités.

Malgré tout, avec le long et lent déclin du Jolhimôme, la région autour de la Mer Circulaire s'est divisée en plusieurs nations, jetant les bases des puissances concurrentes que nous connaissons aujourd'hui. En résumé,

les deux plus importantes étaient Ankh-Morpork, avec ses Magiciens et son potentiel commercial, et Klatch, et sa déviance sophistiquée. Ces derniers temps, ces deux nations se sont vues titiller par Tsort, même si ce pays n'a jamais réuni suffisamment de force que pour inquiéter plus grands que lui. A l'autre bout du Disque, l'incroyablement riche Empire Agatéen a depuis longtemps trouvé l'équilibre entre la bureaucratie, le contrôle des émotions et les rizières.

Les nations, les royaumes et les cités-états

Les politiques modernes du Disque peuvent être définies dans leur diversité par le terme de patchwork. Pensez à notre monde en l'an de grâce... Mettons... 1850. Un amalgame de démocratie, de républiques, de royaumes et d'Etats féodaux. Sur le Disque, on retrouve tous ces régimes, et parfois des combinaisons intéressantes de plusieurs d'entre eux. La société éphébienne (proche de notre Grèce antique) est toujours basée sur l'esclavage, mais les esclaves bénéficient d'une telle qualité de vie (en termes de logement, de nourriture et de congés) qu'ils refusent l'abolition du système. Un esclave doit être nourri, mais un quidam est libre de mourir de faim. Lancre, dans les Monts du Bélier, semble à présent adopter un système féodal inversé, avec une caste paysanne qui œuvre comme bon lui semble et à son rythme tandis qu'un roi tente vainement de faire marcher le tout. Ephèbe est l'une des nombreuses Cités-Etats qui pullulent le long de la Mer Circulaire, mais la plus grande et la plus ancienne de celles-ci est sans conteste Ankh-Morpork. Autrefois, le fer de ses armées avait réuni un vaste empire autour d'elle, mais elle reste extrêmement puissante aujourd'hui grâce à la bonne santé de la piastre d'Ankh.

Imaginez la Renaissance florentine imprégnant la Londres victorienne dans un climat proche des bas-quartiers de New York. L'ancien empire d'Ankh-Morpork constitue aujourd'hui l'essentiel des Plaines de Sto. Les gens qui cherchent à refaire leur vie, à trouver du travail

ou à se distraire, finissent toujours par se rendre à Ankh-Morpork.

Les deux autres empires à être mentionnés dans les livres sont le très « oriental » Empire Agatéen, dont on a déjà un peu parlé, et l'Empire Omnier, gouverné par une religion féroce et le fait que le désert empêche quiconque de s'enfuir. En fait, il y a de nombreux endroits où un aventurier ambitieux peut prendre le pouvoir et instaurer le système politique de son choix. Quelqu'un l'aura forcément fait avant lui. Même la démocratie reçoit sa chance sur le Disque, sur le principe d'une voix pour chaque homme. A condition que l'homme soit assez riche et en tous les cas pas une femme.

Les dernières décennies

Au cours des Annales, le Disque-Monde a connu différents progrès accélérés. L'un des événements majeurs reste certainement l'avènement en tant que Patricien de la retorse et corrompue Ankh-Morpork du Seigneur Havelock Vétéri. Ce dernier a profondément modifié le visage de la cité, réussissant à canaliser l'égoïsme et l'ambition de ses différentes factions comme un tout pour le bien de l'ensemble. Ankh-Morpork reste dangereuse, mais n'est pas sans lois. Vétéri gouverne, après tout. Et si autrefois on trouvait un voleur brutal ou un vulgaire assassin derrière chaque coin sombre, on rencontre aujourd'hui des voleurs polis et des assassins qui se conduisent en véritables gentilshommes. Et ils n'acceptent de se tenir que dans les coins les plus propres. D'autres changements ont ébranlé la surface du Disque. La renaissance du Jolhimôme, enfin libéré de son lourd carcan historique, a contraint ses deux voisins belliqueux, Tsort et Ephèbe, à revoir leurs relations d'un oeil différent. Omnia a remplacé ses dangereux fanatiques religieux par des missionnaires fanatiques religieux attentionnés. Même l'Empire Agatéen a changé, sous les coups de boutoir d'une invasion barbare (une très petite invasion barbare). Certains événements ont failli mener le monde à sa perte, comme lors de l'avènement de Thune le Magicien ou encore lorsqu'un énorme dragon s'est mis en tête de

gouverner Ankh-Morpork. Le théâtre connaît son âge d'or, l'opéra est au sommet (mais tout le monde s'en fiche)... Tout ceci s'associe à une petite révolution industrielle basée sur la magie de bas-étage et les débuts de la presse hydraulique (la typographie n'est pas permise par les magiciens d'Ankh, pour des raisons qui leur sont propres, mais les ateliers de gravure connaissent un certain succès dans la mégalopole). Bien que la plupart des gens n'admettront jamais les progrès et ne féliciteront jamais ceux qui en sont responsables, il n'en faut pas déduire que toute place pour l'aventure en est pour autant évincée du monde et qu'aucune menace n'ébranlera plus la civilisation. En fait, la naissance de nouvelles civilisations engendre de nouvelles menaces, et souvent, celles-ci naissent à l'intérieur même des murs d'une cité.

A propos des langues

L'usage des langues sur le Disque est un sujet quelque peu nébuleux, mais finalement moins problématique qu'il n'y paraît. Le langage le plus usité, connu sous le nom d'ankhien, a probablement ses origines quelque part dans la cité d'Ankh-Morpork. Il est parlé comme première langue ou langue véhiculaire tout autour de la Mer Circulaire et à travers les Plaines de Sto et même jusqu'aux royaumes reculés des Monts du Bélier comme Lancre. Il est la langue d'usage pour toute personne habitant ces régions ou entretenant un quelconque rapport avec elles. Il semble même que l'ankhien soit la première langue de Krull (peut-être ce royaume est-il d'ailleurs une ancienne colonie de la Mer Circulaire) et est également répandu dans la société mélangée de Genua (qui ne peut être qu'une colonie de quelque sorte). Par un pur hasard cosmique, il ressemble à s'y méprendre au français de notre monde, à notre époque (l'anglais dans le texte).

Toutefois, il existe d'autres langues. Les Omniens prétendent avoir la leur propre, mais il semble qu'il s'agisse plutôt d'une approche différente de la communication en général. Klatch, Tsort et Ephèbe se targuent aussi de posséder un sabir personnalisé, mais les

similitudes sont grandes entre ces langages et l'ankhien de base. Plus loin à l'intérieur des frontières de Klatch vivent des milliers de tribus avec au moins autant de dialectes. Les D'Regs, fiers nomades continentaux, utilisent par exemple le même mot pour « voyageur », « étranger » et « cible ». Les royaumes encaissés dans les montagnes possèdent également leurs propres parlers. Llamedos, par exemple, possède un accent très particulier qui rappelle probablement une langue plus ancienne, plus chantante, plus fluide et plus jolie que l'on utilisait probablement lors de rituels et de cérémonies. Überwald, sur les hauteurs des Monts du Bélier, offre à ses natifs un accent guttural proche de l'allemand moyen.

Bien entendu, les nations les plus reculées possèdent chacune un langage propre. Il suffit ici de mentionner l'agatéen, qui est plus tonique et plus subtil et qui ne peut s'écrire que par l'usage d'un bon millier de pictogrammes. Le seul autre langage que semblent maîtriser les Agatéens semble être le trob, une langue vulgaire de marins qui ne le sont pas moins et qui fréquentent leurs ports depuis un archipel voisin. Et chacun se gardera d'évoquer l'oroogu noir, une langue étrange qui ne compte pas de noms et un seul adjectif, lequel est d'ailleurs obscène.



La Vieille Langue et le langage des Arcanes

On connaît la Vieille Langue dans les environs d'Ankh-Morpork, qui est utilisée pour les activités traditionnelles comme pour

l'héraldique. Elle ressemble à notre latin. Les personnages qui souhaitent approfondir leurs connaissances traditionalistes se doivent de l'apprendre (pour faciliter le jeu, on considère qu'il se rapproche plus du latin de messe que du vrai latin, en ajoutant force –us et –idibus en terminaison des mots). Les grimoires magiques, par exemple, peuvent être écrits en une multitude de langues mortes (ou mortes-vivantes). La seule chose certaine, c'est que les magiciens seront capables de lire sans problème les ouvrages les plus rares et parlant des choses les plus répugnantes alors qu'ils rechigneront à déchiffrer des tomes traitant des sortilèges consacrés à l'horticulture.

Les langues non-humaines

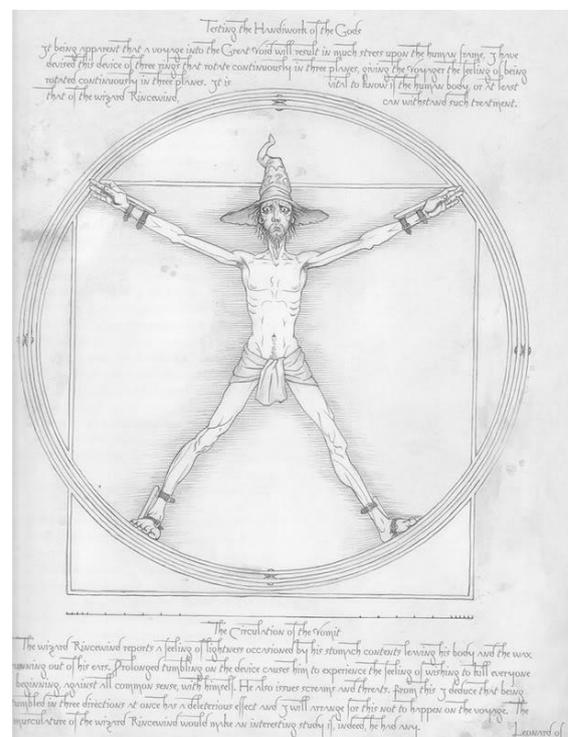
Les nains et les trolls disposent tous deux de leur propre langage, même si les deux espèces étudient également l'ankhien, ce principalement si leurs affaires les amènent à fréquenter le genre humain. Ces deux langues sont conçues pour des gorges inhumaines. Les humains peuvent les apprendre, bien sûr, mais les pratiquer sans l'ombre d'un accent nécessite un passé peu commun (ou une gorge peu commune). Les gnomes et les gobelins semblent avoir adopté l'ankhien, car ces créatures sont trop peu nombreuses que pour justifier une langue propre. Les golems comprennent tous la langue de l'endroit dans lequel ils furent créés, tout comme celle des textes religieux nécessaires à leur animation. Les orangs outangs développent eux aussi un langage sophistiqué, complexe et expressif, mais celui-ci ne compte malheureusement qu'un seul mot (« Ooook »).

Le rôle social de la magie

La magie est acceptée comme ayant partie prenante dans la vie du Disque-Monde, et n'est pas nécessairement perçue comme intrinsèquement maléfique. Cependant, certaines personnes peuvent s'en inquiéter, tout comme d'autres personnes s'inquièteraient de la présence d'un baril de poudre dans leur arrière-cour. Cette inquiétude est connue et souvent exploitée par les

personnes capables d'exercer l'Art. Ainsi, les sorcières estiment-elles préférable de se baser sur le Respect (ou la Crainte) plutôt que sur le déballage obscène de pouvoirs fabuleux. Les mages de l'Université Invisible passent sous le couvert de leur image des accords avec les commerçants locaux, de manière à ce qu'il ne leur arrive rien de fâcheux.

La capacité à user de la magie est souvent accompagnée de la faculté de voir les choses telles qu'elles sont, et non comme elles semblent être. C'est pourquoi les utilisateurs de magie affichent si souvent un air détaché énervant. Là où les autres personnages prennent part à des histoires, les mages et les sorcières leur donnent forme. Et parfois, cela se voit.



Une division doit être faite entre les principaux utilisateurs de la magie, comme les sorcières, les magiciens ou les variantes locales telles que les mambos, et les utilisateurs secondaires de l'Art. Les médiums, diseurs de bonne aventure, ingénieurs nains spécialisés dans la réparation des balais et quelques alchimistes possèdent tous à un moindre degré une part de pouvoir véritable. Mais ils n'ont que de vagues relations avec les lanceurs de sorts bruyants, hurlants et vêtus de robes colorées et de chapeaux pointus. Il est d'ailleurs plus aisé de vivre dans

leur voisinage. Sauf en ce qui concerne les alchimistes, bien entendu. Une exception de taille à cette relative acceptation de la chose magique par le tout public est le démonologue. Ce magicien spécialisé s'adonne volontiers à une pratique maléfique de la magie et voue son existence à enquiquiner son voisinage. Ces gens étant relativement mal perçus, ils évitent de crier sur tous les toits quelle profession ils exercent.

Les utilisateurs de magie ont été persécutés en de rares occasions, même si ce fut parfois systématique. L'imagerie populaire les affuble souvent de sobriquets cocasses comme « faiseur de grenouilles » ou « illusionniste » et leur voisinage peut donc développer tout un tas de préjugés qui peuvent être longs à dissiper. Il existe aussi une rivalité quasi-historique entre la magie et la religion. Les magiciens en savent assez pour ne pas considérer les dieux avec le sérieux que ceux-ci voudraient voir adopter lorsque l'on traite de leur cas et ils prennent donc le plus souvent les prêtres pour des idiots prônant la stupidité. De leur côté, les prêtres estiment que les magiciens, de par la nature de leur pouvoir, portent les miracles divins à la portée de tous, et leur tendance à traiter trop souvent avec les démons les irrite. C'est pourquoi, lorsque les religions atteignent une certaine puissance, elles organisent une inquisition à l'encontre des utilisateurs de magie. Oh, bien sûr, un bon inquisiteur trouvera toujours une petite vieille innocente pour se faire la main quand il n'y a pas de sorcier. Prétendre que les habitants du Disque-Monde ignorent tout des magiciens serait faux. Certains les considèrent sans doute comme de drôles de gens avec des chapeaux pointus, des bâtons noueux et des dégaines de bourgeois, sans oublier la longue barbe. Mais les autres savent de quoi il en retourne et évitent donc de folâtrer bêtement à leur côté. La curiosité les pousse souvent, par contre, à leur demander des tours de magie. En fait, comme il s'avère que les tours les plus simples sont à la portée de n'importe quel mage, les demandes sont souvent exorbitantes ou saugrenues, voire les deux.

Les Brigadoons

On appelle Brigadoons (prononcez brigadoune) ces endroits du monde où la réalité est particulièrement faible. Ces lieux (ainsi parfois que leurs constructions et habitants) glissent volontiers de l'existence au rêve. Cela peut se produire aléatoirement ou à intervalles réguliers. Le temps ne semble pas avoir de prises sur ces lieux lorsqu'ils apparaissent et disparaissent. Pour les gens qui s'y trouvent, c'est comme s'il ne s'était rien passé. La plupart de ces Brigadoons ne changent guère de place, mais certains sont mobiles, comme les Boutiques Errantes. Celles-ci vendent à des gens des choses dont ils ont réellement besoin mais dont ils peuvent se passer sans mal.

De tels endroits sont connus dans différents univers. Dans le Disque-Monde on peut y apparenter la Cité Perdue de Èe, le village de Tournicoti, dans les Monts du Bélier, et on cite parfois le pays de Chimérie dans les exemples, même si certaines preuves de la réalité de l'endroit sont difficilement réfutables. Les symptômes les plus classiques de la proximité d'un Brigadoon sont des disparitions (de gens, de bateaux,...) ou, moins souvent, des apparitions (de créatures éteintes, de gens affublés bizarrement et n'ayant aucune idée de l'endroit où ils se trouvent). Quoi qu'il en soit, les Brigadoons ont une fâcheuse tendance à apparaître à proximité d'un groupe d'aventuriers. Les aventuriers les attirent. Ils constituent en effet la plupart du temps de formidables lieux d'aventures. Certaines sources de magie peuvent les fixer à un endroit précis plus longtemps que prévu. Il est dit également que l'Amour Vrai est le meilleur moyen de déjouer le mystère des Brigadoons.

Les directions, le temps et le calendrier

« Le moment est peut-être venu de s'intéresser à la forme et à la cosmologie du système du Disque. Il existe bien entendu deux directions principales sur le Disque : vers le Moyeu et vers le Bord. Mais comme le Disque effectue une rotation sur lui-même tous les huit cent jours (afin de répartir son poids équitablement sur le

dos des pachydermes qui le supportent, selon le Réforgule de Krull), il s'y ajoute deux autres directions secondaires : le sens direct et le sens rétrograde. Vu que le minuscule soleil en orbite conserve une course fixe tandis que le Disque majestueux tourne lentement en dessous, on en déduira sans peine qu'une année discale ne compte pas quatre mais huit saisons. En été, le soleil se lève et se couche au plus près du Bord, et en hiver en un point à quatre-vingt-dix degrés environ sur la circonférence.

Ainsi, dans les pays qui entourent la mer Circulaire, l'année commence par la Nuit du Porcher, se poursuit par le printemps prime jusqu'au premier solstice d'été (la veille des Petits Dieux), auquel succède l'automne prime et, à cheval sur le point médian de l'année (la Nuit Cruelle), l'hiver seconde (également connu sous le nom d'hiver d'axe, puisqu'à cette époque le soleil se lève dans le sens de la rotation). Puis vient le printemps seconde, talonné par l'été deuxième, et les trois quarts de l'année sont atteints à la Nuit de la Toute-Fin – la seule, selon la légende, où les sorcières et les ensorceleurs restent au lit. Puis les feuilles mortes et les gelées nocturnes s'acheminent vers l'hiver du contraxe et vers une nouvelle Nuit du Porcher nichée en son cœur tel un joyau de glace.

Comme le soleil faible ne réchauffe jamais de près le Moyeu, les terres centrales restent gelées en permanence. Le Bord, en revanche, est une région d'îles ensoleillées et de douceur de vivre. La semaine discale compte évidemment huit jours et le spectre solaire huit couleurs. Huit est un chiffre d'une portée occulte considérable sur le Disque, et un mage ne doit jamais, au grand jamais, le prononcer. La raison d'être de ce qui précède demeure obscure, mais explique en partie pourquoi, sur le Disque, on est moins porté à adorer les dieux qu'à les maudire. »

- La huitième couleur, p.14-15, note en bas de page. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.

De manière évidente, le Disque-Monde n'a pas de nord, de sud ou d'autres points cardinaux

comme il en va souvent dans des univers plus sphériques.

En lieu et place de ces conventions pourtant bien pratiques, on évoque plutôt des distances « vers le Moyeu » (vers le centre du Disque), « vers le Bord » (en s'éloignant du moyeu), « dans le sens du Disque ou Sens Direct » (dans le sens de la rotation du Disque) ou « sens rétrograde » (dans le sens inverse de la rotation du Disque).



Le climat et la température

Autour du Disque circulent en orbite un petit soleil et une petite lune. L'orbite de ces deux astres est complexe et doit tenir compte de la position des éléphants afin d'éviter l'écrasement sur les pattes de ces pachydermes. Bien entendu, la course de la Grande A'Tuin dans l'espace rend les choses moins simples encore. De fait, l'endroit le plus chaud sur le Disque est celui qui se trouve le plus près du soleil, que ce soit au début du jour ou à la fin de celui-ci. En gros, lorsqu'un endroit est proche du soleil, on considère qu'il connaît un été tropical. A l'inverse, les terrains éloignés de la course du soleil connaissent des périodes un peu plus fraîches. Cependant, les choses ne sont pas aussi simples. La chaleur n'émane pas seulement du soleil, ou alors elle

est captée, transformée et redistribuée autrement. On évoque la culpabilité de l'épais champ magique dans cette affaire.

Un autre point concerne la lune, dont la course est nettement plus proche du Disque que celle du soleil. Cela fait que, par endroit, l'astre nocturne apparaît comme occupant une grande partie du ciel. Ce n'est pas là un effet d'optique.

Le temps

Le temps qui passe sur le Disque est à la fois strict et flexible. Le passé peut en effet être modifié, en de rares occasions et par l'usage d'une puissante magie (encore que cela nécessite semble-t-il le consentement des dieux). Le temps ne suit pas seulement deux voies (en avant et en arrière). Il peut également être inversé, laissant les gens avec la conscience que des choses se sont passées mais sans aucun sens de la causalité. Pour ajouter encore à la confusion, le temps peut être arrêté, par magie, à travers des espaces limités. Par exemple, le royaume de Lancre, dans sa totalité, fut placé en stase par une prouesse due à quelques sorcières. Il existe pourtant tout un tas de calendriers différents sur le Disque-Monde. La plupart sont complexes et confus, mais pas dépourvus d'une certaine cohérence.

L'année du Disque

Pour commencer, il faut distinguer entre deux types d'années sur le Disque. Une année peut dans un sens prendre huit cent jours pour effectuer un tour complet sur le dos de la Tortue.

On parle alors d'une Année Circulaire dans les milieux à l'espérance de vie assez longue que pour s'intéresser à ce genre de détail. Puisque le soleil réalise deux orbites pendant ce temps, il y a huit saisons dans une Année Circulaire. Deux de chaque. C'est l'été lorsque le soleil se trouve à la verticale d'un lieu donné, l'hiver lorsqu'il se trouve à nonante degrés.

A l'époque où Ankh-Morpork était un empire, l'année de huit cent jours était connue comme la Grande Année et les saisons se déclinaient

comme suit : premier hiver, premier printemps, premier été, premier automne, second hiver, second printemps, second été, second automne. Cela n'avait bien entendu de l'intérêt que pour les sorciers et les astronomes. Pour la plupart des gens, une année compte quatre saisons. Pour être précis, les gens divisent l'année en « on ne fait rien », « on plante », « on regarde pousser » et « on récolte ». L'exception vient du fait qu'une fois sur deux, le soleil passe à gauche du moyeu et l'autre à droite. Cette division populaire donne une année de quatre cent jours. On se rapproche donc d'une année telle que nous en connaissons sur Terre et il sera ultérieurement référé à celle-ci lorsque le besoin s'en fera sentir.

Une année est divisée en treize mois : Offle, Février, Mars, Avril, Mai, Juin, Grune, Août, Spune, Sektobre, Embre, Décembre et Ick. Il y a huit jours dans chaque semaine, nos sept usuels plus Octejour. On compte bien entendu cinquante semaines par an, vous aurez compté vous-mêmes).

| Jours | Mois |
|----------|----------|
| Dimanche | Offle |
| Lundi | Février |
| Mardi | Mars |
| Mercredi | Avril |
| Jeudi | Mai |
| Vendredi | Juin |
| Samedi | Grune |
| Octejour | Août |
| | Spune |
| | Sektobre |
| | Embre |
| | Décembre |
| | Ick |

Les années, tout comme les siècles, reçoivent également des noms de la part des astronomes et selon une obscure logique. La plupart des événements racontés dans les Chroniques se déroulent dans les dernières années du siècle de la Roussette. L'ère précédente était celle du siècle des Trois Poux. Ankh-Morpork utilise quant à elle un calendrier numéral, nettement moins poétique, mais foutrement plus pratique, il faut bien le dire. A l'origine, la date de la fondation de la ville fut prise comme point de départ du calendrier ankhién, mais la ville fut si souvent détruite, ou

à tout le moins partiellement détruite, disons un peu détruite, que les habitants préfèrent ne pas avoir à se souvenir de tels événements. A travers l'histoire, les rois ont tous plus ou moins choisi l'année de leur couronnement comme nouveau point de départ du calendrier. Tout cela pour dire que plus personne ne sait vraiment à quoi le calendrier actuel fait référence. Fort heureusement, une alternative fut trouvée.

L'Université de l'Invisible fut fondée dans sa forme et son état plus ou moins actuels en l'an de grâce donné pour être 1282 AM – 1282 ans après la fondation de l'empire d'Ankh-Morpork, lequel périclita peu après l'achèvement des travaux de l'Université. A partir de ce moment, l'établissement universitaire commença à compter les années depuis sa propre fondation sans plus se soucier du monde alentour. Ce qui constitue un parfait reflet de la philosophie locale. Peu à peu, les gens commencèrent à adopter le calendrier universitaire, qui avait l'avantage de se référer à quelque chose de plus ou moins clair et qui ne retardait pas autant que les horloges des gares.

Bien que, selon le propre aveu de l'Université de l'Invisible, l'année 1456 apparaisse deux fois sans que cela soit clairement expliqué. Parce que les magiciens peuvent agir avec précision dans les domaines qui leurs sont utiles, leur calendrier tient la route et s'est répandu à peu près partout sur le Disque. Ceci étant dit, le siècle de la Roussette se trouve être le vingtième siècle, et dans les dernières histoires des Chroniques, celui-ci touche à sa fin.

Les vacances sur le Disque-Monde

Etant donnée la nature des années du Disque, les périodes de vacances semblent toujours aller par deux et sont équitablement réparties le long des huit saisons des Grandes Années. Par exemple, on compte deux larges périodes estivales unanimement respectées dans un cycle qui recouvre le Soir des Petit Dieux, Temps Cruel, Le Soir de la Mi-Eté (aussi connu comme « le Touten- Friche ») et la Nuit du Porcher. De nombreuses personnes, toutefois,

ne connaissent que deux noms : la Mi-Eté et la Nuit du Porcher. La Nuit du Porcher (ou Nuit Cruelle) se tient le dernier jour de l'année.



Le nom lui vient du fait que c'est un excellent moment pour la saignée des cochons. Durant cette nuit, la tradition veut que les sorcières restent chez elles. Mais personne n'insiste beaucoup là-dessus. Une requête similaire avait été promulguée pour Tout-en-Friche mais sans trop d'effet. Le jour suivant la Nuit du Porcher, premier jour de l'année suivante, les magasins restent portes closes. C'est la nuit où le Père Porcher apporte des joujoux par milliers aux enfants sages. Les autres dates festives notées sur les calendriers des Plaines de Sto et des Monts du Bélier sont les Jours du

Gâteau de l'Âme – les premiers mardi, mercredi et jeudi après la première demi-lune en Sektobre. C'est un peu le festival d'Halloween. Ces fêtes sont également célébrées, chose rare, par les nains, qui confectionnent divers objets à cette occasion dont des bâtonnets de rats à croquer. Les humains ont aussi des traditions étranges comme « des bonbons ou des coups », la Danse du Morris, le « truc des œufs bouillis » à Ankh-Morpork... Ne demandez pas pourquoi, ce sont des traditions, vous dit-on, et une bonne excuse pour faire la bringue. Ce festival a une personnification anthropomorphique, ou plutôt aviomorphique puisqu'il s'agit du Canard du Mardi du Gâteau de l'Âme. Celui-ci n'est cependant pas trop présent dans les célébrations et témoigne sans doute là d'une grande sagesse puisque cette fête marque également l'ouverture de la chasse au canard. Genua dispose de ses propres festivités. Le Mardi Gras (ou le Mardi des Obèses) est suivi de peu par le Samedi Nuit Mort, la nuit où se rompent les barrières entre les vivants et les défunts, marquée par un cortège bigarré et un bal au château. Inutile de préciser à quel point l'on sait s'amuser à Genua.

La technologie sur le disque

Au premier regard, la société du Disque-Monde semble correspondre à l'idée que nous nous faisons du moyen âge, à peu de choses près. Les soldats utilisent des épées, des lances et des hallebardes dans des combats rapprochés, des arcs ou des arbalètes à distance ; ils portent des cottes de mailles ou d'écaïlle ainsi que des armures à plaques, pour la plupart usagées et bosselées parce que les pièces détachées coûtent très cher.

Quelques aristocrates portent et utilisent volontiers une rapière, plus pour la galerie que pour l'usage. La poudre à canon est connue mais est principalement utilisée pour les feux d'artifice.

Il existe aussi une forme grossière de presse, basée sur une main d'œuvre copiste bien rémunérée plutôt que sur les caractères mobiles, comme cela se passe avec succès à Ankh-Morpork. Les longs transports terrestres se font à cheval (ou sur toute autre bête de

monte), des diligences à étage sillonnent certaines routes. Sur l'eau, la grande majorité des navires utilisent la force éolienne pour se mouvoir, avec quelques améliorations notables, et les transports fluviaux usent généralement des rames, actionnées par des ouvriers qualifiés bien payés plutôt que par des esclaves. Sur le Vieux Fleuve, on voit parfois des machines à battants dont les deux grandes roues sont mues par des trolls. L'architecture est médiévale, mais on trouve également de très élégants bâtiments de pierre ou de brique. En gros, le niveau technologique sur le Disque est essentiellement médiéval, avec quelques styles plus modernes dans les grandes villes. Cette analyse est quelque peu réductrice et ne tient pas compte de la richesse et de la perversité de la chose.



Pour commencer, il y a la magie. Pas tant la magie des magiciens et sorciers de haut rang, car ceux-ci ne sont pas très pratiques et ne rendent leurs exploits publics qu'avec déraison. Non, ce sont plutôt les idées étranges des alchimistes et des apprentis qui maîtrisent ce sortilège leur permettant d'invoquer ces démons mineurs si obéissants (en théorie). C'est l'usage de cette main d'œuvre qui semble avoir primé dans tout l'Empire Agatéen et s'être exporté jusqu'à Ankh-Morpork ces dix dernières années. Les diabolins peuvent être

utilisés dans des boîtes à images, des appareils photos (dans lesquels un petit démon est enfermé et doit peindre le plus rapidement possible ce qu'il voit par la lentille pourvu qu'il dispose d'assez de peinture et d'un petit pinceau), dans les montres (si le démon dispose d'un excellent sens de la chronologie et s'il a une voix claire) ainsi que dans les agendas. L'usage des diabolotins fut également répandu lors de la triste expérience d'Olive-Oued, lorsque les démons furent utilisés en combinaison avec cette matière magique et hautement inflammable qu'est l'octocellulose. Des entités extra-dimensionnelles inspirèrent cette invention afin de morceler la réalité et tenter une percée. Les habitants d'Ankh-Morprok, méfiants par nature, ont très vite remplacé l'utilisation des démons par de la bonne vieille mécanique.

Un autre exemple du génie inventif des habitants du Disque-Monde est le très récent réseau de tours « clic-clac ». Ces hautes constructions de bois (ou de pierre dans les villes qui peuvent se le permettre) permettent d'envoyer des signaux codés à longue distance (jusqu'à la prochaine tour, qui relaie ainsi le message) en agitant frénétiquement des plaquettes en bois ou des loupottes. Un véritable alphabet a vu le jour pour favoriser la vitesse de transmission, un peu comme le morse. La plupart des endroits civilisés du Disque sont donc pourvu d'une tour clic-clac qui peut envoyer et recevoir des messages. Bien que certains soient codés de façon savante, le grand désavantage de ce système de communication est son manque de discrétion. N'importe qui, pour peu de comprendre le clic-clac, peut intercepter une communication et on préfère donc encore, dans certains milieux, faire appel aux bons vieux coursiers. Ce d'autant plus que les tarifs sont parfois prohibitifs. Cela reste tout de même le moyen de communication le plus rapide du monde. Certains as de la miniaturisation ont même conçu de petites tours clic-clac de poche, pour s'envoyer des messages d'un bout de la pièce à l'autre. Mais une fois l'effet de mode passé, les gens s'en sont lassés. C'est là la particularité du Disque. Un monde médiéval dans lequel il existe de fortes doses de possibilités afin d'en accroître la technique. Que ce soit par magie ou le fait

d'inventeurs géniaux, peu nombreux il est vrai, mais dont les créations sont souvent incroyablement avancées pour leur temps. L'Empire Agatéen semble receler une grande quantité de ces inventions, s'il reste vrai que celles-ci ne sont pas accessibles à l'ensemble de la population discale. Les Agatéens en savent plus sur la poudre à canon que le reste du monde et a même songé à l'appliquer à l'armement. Les armes de poing sont encore loin, mais les armées agatéennes utilisent déjà le canon. Il subsiste cependant encore un problème. Les canons sont conçus par des bureaucrates qui privilégient l'aspect esthétique de l'arme à son efficacité réelle. A vrai dire, la meilleure place où se trouver lorsque l'on fait feu d'une telle arme est à peu près deux kilomètres derrière elle. Et encore.

Les tours clic-clac

Le Disque-Monde évolue sans cesse. L'univers des débuts, nettement plus "fantasy" a cédé du terrain au profit d'un monde plus proche de notre période préindustrielle, voire semi-industrielle. Dans l'idée de tourner en dérision les nouvelles technologies de communication, Terry Pratchett a créé les "tours clic-clac". Mais qu'est-ce que c'est ? Il s'agit d'un système de communication à distance. Au sommet d'une tour, une série de volets sont ouverts et fermés pour coder des messages, un peu comme le morse. De loin en loin, les tours reçoivent ces messages et les relaient vers leur destination finale. Imaginez un peu les Feux du Gondor, dans le Seigneur des Anneaux, mais associés aux nuages de fumée des guerriers sioux... Une mode passagère a même vu la naissance de clic-clacs portatifs, capables de relayer un message codé d'un bout de la pièce à l'autre... Dans "Timbré", roman des Annales, l'Interurbain, société qui gère le réseau des clic-clac, basée à Ankh-Morprok, a été racheté par des gens peu scrupuleux qui visent le profit plutôt que la qualité du service (toute ressemblance avec des sociétés existantes ou ayant existé n'est que purement justifiée). Résultat : les tours tombent en panne, les retards s'accumulent dans la distribution des messages et les prix explosent. Dans ce même roman, l'intrigue tourne autour de la décision

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

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

Et la poste, alors ?

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

La médecine et la maladie

La médecine sur le Disque-Monde est l'un de ces secteurs que notre propre monde considérerait comme primitifs. Même si, en finalité, les choses ne vont pas aussi mal qu'on devrait le croire. La chirurgie fait certes appel aux outils de charpentiers et aux tisonniers chauffés à blanc et est généralement évitée. Les médecins sont la plupart du temps perçus comme des personnes qui ont su se débarrasser du côté illégal du meurtre.

La magie n'est dans ce cas pas aussi efficace que les gens le souhaitent, tout simplement par ce qu'elle est en réalité beaucoup trop puissante. Une blessure ou une maladie peut être soignée par magie, mais dès lors le corps du patient deviendrait magique lui aussi, et se mettrait sans doute à agir bizarrement. Il ne répondrait plus parfaitement au contrôle de son propriétaire. Le sortilège serait en réalité plus néfaste que la blessure initiale. En termes de jeu, on considère que les sorts de soins peuvent fonctionner théoriquement mais ils auront toujours ce genre d'effets secondaires que se coltinent souvent les échecs critiques...

D'un autre côté, la magie peut être utilisée plus ou moins sans risque dans le cas de l'établissement d'un diagnostic ainsi que pour l'anesthésie pour ceux qui peuvent se la permettre. Cela seul peut augmenter le taux de guérison. Les patients trop gravement atteints ne survivent pas à l'impact magique et les autres peuvent être soignés par d'autres méthodes.

Le Disque dispose d'un vaste répertoire d'herbes médicinales, principalement entre les mains des sorcières. Même si elles vénèrent l'effet placebo, la tétologie et les conseils des almanachs, les sorcières du Disque réussissent parfois des miracles avec quelques feuilles cueillies sous les souches. Elles sont aidées en cela par différents facteurs. En premier lieu, une forte aura magique enveloppe certaines régions comme les Monts du Bélier et la flore y a acquis à son contact des propriétés particulières. En deuxième lieu, un peu de magie ne peut pas faire de mal durant la phase de préparation des infusions, des philtres et des potions. La plupart des sorcières font d'ailleurs un commerce fructueux de leurs remèdes et de leurs soins, leur sagesse populaire s'étendant au domaine de la contraception, ce qui les rend très populaires, surtout auprès des femmes et fait d'elles d'excellentes chiropraticiennes.

La maladie est étrangement assez rare sur le Disque, principalement ses formes les plus malignes. C'est également vrai à Ankh-Morpork où l'hygiène et les services de voirie ne sont pas... Disons... En rapport avec ce qui se fait aujourd'hui. Cet état de fait est dû en partie à l'évolution, sous la forme d'une certaine immunisation naturelle, aux efforts

long-termistes de certains spécialistes et aussi un peu d'agrément littéraire. Mais il y a peu de chances que cela soit dû à un quelconque Dieu de la Médecine, tant il est vrai qu'il n'y aurait pas suffisamment d'adeptes pour le vénérer de part le monde et lui permettre une foudre digne de foi. Au contraire du Dieu des Voleurs et de celui de la Bureaucratie. Ceci dit, on a déjà entendu parler de pestes et la Pestilence chevauche toujours aux côtés des autres Cavaliers de l'Apocalypse. Si une aventure a besoin d'une maladie, alors il y aura des malades. Reste que la pratique médicale la plus répandue du côté d'Ankh-Morpork et de ses environs reste sans conteste la médecine vétérinaire. Ce qui n'est que logique. La vie humaine ne vaut rien. Mais un bon cheval de course peut rapidement faire tourner les têtes...

La monnaie du Disque



En tant que monde préindustriel n'ayant jamais connu l'usage du papier-monnaie, le Disque doit compter avec une foule de systèmes monétaires différents. Théoriquement, ces derniers sont la plupart du temps basés sur les réserves en métaux précieux. Mais cela se résume souvent à ce que les gouvernements peuvent cacher aux populations. Il n'y a aucun système international d'échange de devises, seulement des commerçants prudents qui tiennent un registre des gouvernements ayant connu des troubles récemment et qui gardent toujours l'un ou l'autre alchimiste à portée de

main afin de reconnaître une authentique nouvelle pièce lorsqu'ils en croisent une (et souvent plusieurs).

La monnaie la plus couramment utilisée de par le monde reste la piastre, qui est une devise forte. La piastre se présente sous la forme d'une petite pièce en or de moins en moins massif à force d'être refondu et distillé. Toutefois, comme l'économie de la ville est riche et stable, il en va de même pour sa monnaie. Elle devient de ce fait le standard monétaire de toutes les nations autour de la Mer Circulaire. Un peu comme en ce qui concerne nos billets de banque, les habitants du Disque trouvent le contact de la piastre rassurant.

Les autres monnaies s'alignent sur cette piastre. Les faux-monnayeurs existent bien entendu, mais comme la plupart des associations commerciales jugent la chose « mauvaise pour les affaires », ces derniers sont sévèrement réprimandés. La piastre est divisée en cent sous. Par convenance et par tradition, il existe d'autres pièces. Le sou compte dix pennies, alors que cinquante pennies valent une caboche, un tonneau, une demi ou un assommoir. Vingt-cinq sous sont connus pour faire un demi-tonneau. A Ephèbe, les pièces s'appellent les drachmes, qui valent à peu près une piastre morporkienne, et sont divisées en cinquante cercs. Le talent du Jolhimôme et l'obole omnienne valent à peu près un sou morporkien. Dans de petites nations reculées comme Lancre, les pennies d'argent, qui pèsent leur poids, sont utilisés en de rares occasions lorsque le besoin s'en fait sentir. Mais leur valeur est unanimement respectée. Les villageois connaissent l'importance de l'argent. La pièce la moins valeureuse du disque est sans doute le quart d'iotum de Zchlotty, qui vaut moins que le cuir dont il est fait. Le demi-dong hershebien n'est pas mal non plus, lui qui ne vaut qu'un huitième de penny.

Loin devant, on retrouve l'empire agatéen, où l'or, en quantité, n'est qu'un métal semi-précieux. Le rhinu agatéen est en or massif et sa valeur par rapport à la piastre est incalculable car si le rhinu venait à affluer en masse à Ankh-Morpork, il y a fort à parier que ce serait la fin de l'économie morporkienne.

Les non-humains et la monnaie

Les populations non-humaines du Disque peuvent généralement comprendre les bases de l'échange, mais elles ne partagent pas nécessairement une échelle de valeurs standardisée. Les trolls, par exemple, basent leur échelle de valeur sur les lingots rocheux. Les nains ont une idée très précise de la valeur des métaux précieux mais ne les fondent en lingots que parce que les humains le leur demandent. Ils préféreraient sincèrement n'avoir à s'occuper que des pépites afin de les peser au micro gramme près et discuter de longues heures de la pureté de l'alliage. Quelques créatures en restent toutefois au niveau du troc. Les gargouilles, par exemple, définissent leurs besoins en désirs en termes de pigeons.

