

Grandes questions, petits dieux

En tant que monde fantastique, le Disque compte de nombreux dieux et démons. En réalité, il y en a des billions, même si beaucoup d'entre eux ne font pas parler d'eux. Le problème est que les choses ne sont pas toujours comme les gens le pensent. Elles sont comme les gens le *croient*.

Les fondations de la réalité

Au sommet de la hiérarchie des puissances de l'univers sont les forces primales de la création, qui déterminent non seulement comment *sont* les choses, mais aussi comment elles *peuvent* être.

La création de l'univers

L'univers a bel et bien été créé. La question est de savoir comment et par qui. Le Disque lui-même, ainsi probablement qu'une bonne part de sa réalité, est la réalisation d'un être que l'on appelle le Créateur, mais il a agi, de son propre aveu, sur commande. Et il n'a pas particulièrement fait preuve d'imagination (une entité capable de laisser traîner son mode d'emploi, l'In Octavo, derrière lui sur le chantier doit être mentalement limitée).

Il est même possible que l'univers ait été créé par simple conjonction des forces naturelles, et que le Créateur et les siens n'en soient finalement que des personnifications dans un monde où tout est personnifié. Mais ce serait manquer de tact que de le lui dire. Ces forces naturelles ne sont pas vénérées, mais certains dieux pourraient mal le prendre si des gens commençaient à prétendre qu'ils ne sont que des fruits du hasard.

Les Vénérables Anciens

Les puissances les plus élevées connues par la théologie disquaire sont appelées les Vénérables Anciens, à qui même les dieux doivent rendre des comptes. Toutes les discussions à propos de ces entités sont relativement indirectes. Elles n'interviennent jamais dans les affaires individuelles, ce serait comme si un être humain intervenait dans les affaires personnelles des microbes. Leur seule et unique action directe sur le Disque fut de mettre un terme aux Guerres

Thaumaturgiques, qui menaçaient la structure de la réalité. On peut les opposer d'une certaine manière aux Choses des Dimensions de la Basse-Fosse, mais c'est une question de voisinage, pas de guerre.

Azraël

Le seul représentant des Vénérables Anciens dont le nom est connu se trouve être Azraël, le Grand Attracteur, la Mort des Univers, le Début et la Fin du Temps.

Azraël ne représente pas que la mort, mais la finalité ultime. L'Absolu. Il est aussi grand qu'un univers, avec des yeux dans lesquels des supernovas viennent se perdre. Les Morts de tous les mondes, en ce compris celle du Disque, lui sont subordonnées et peuvent n'être que des aspects de son être. Il est le gardien de l'horloge ultime, qui ne fait qu'un seul tour. Elle n'enregistre pas le temps qui passe. Elle *est* le temps qui passe.

Les mortels n'ont aucun rapport avec Azraël et ceux qui se disent immortels l'évitent. Car ils clament quelque part leur insignifiance par rapport à son inéluctabilité.

Les Contrôleurs de la Réalité



Les serviteurs des Huit Vénérables Anciens sont des créatures de moindre importance connues sous le nom de Contrôleurs de la Réalité. Ils apparaissent comme des petites robes grises, froides et manifestement vides. En réalité, ils donnent même l'impression d'être absentes. Ils ne parlent pas. Ils n'implantent même pas de mots

dans la tête des gens comme le fait la Mort. Ils créent simplement le souvenir que quelque chose a été dit d'un ton monotone.

Les Contrôleurs sont là pour s'assurer du respect des lois les plus basiques de l'univers. Si quelque chose voyageait plus vite que la lumière, les Contrôleurs seraient là pour lui dresser procès verbal. Ils sont l'ordre absolu et leur idée de l'univers est quelque chose qui se déplace lentement, selon une trajectoire déterminée longtemps à l'avance et qui finalement ralentit et s'arrête. Ils clament parfois fièrement représenter l'oubli.

Ils considèrent la vie et l'individualité comme quelque chose d'ennuyeux et de détestable. Ils ne peuvent agir directement contre la vie, mais peuvent s'en plaindre et ont d'ailleurs commencé à mener des actions pour la rendre moins ennuyeuse (voir le *Père Porcher*). Les limites de leur pouvoir sont les bienvenues, car leur contrôle théorique sur la matière, l'énergie et les lois de la nature est absolu. Ils détestent la Mort du Disque-Monde, car il est par essence impliqué jusqu'à un certain degré dans le cycle de la vie, a développé une personnalité et s'est pris d'une amitié froide pour les êtres vivants (Azraël, toutefois, a semblé accepter le comportement de cette Mort).

Ils ne parlent jamais d'eux à la première personne car s'ils le faisaient, cela impliquerait une individualité, et s'ils viennent à le faire par mégarde, ils cessent tout simplement d'exister pour être remplacés par un autre Contrôleur. Leur mépris de la vie est en réalité un danger pour eux-mêmes, car cela les pousse à réfléchir en tant qu'individus.

Les personnages impliqués dans les plans des Contrôleurs sont en grand danger, même si ces intrigues sont souvent subtiles, indirectes et philosophiques – elles se rapportent à des idées abstraites. Ils trouvent souvent la Mort sur leur chemin, même si des entités comme la Chance et le Destin aiment à les frustrer dans leurs plans. Cependant, ils en réfèrent toujours à des règles qu'un mortel peut difficilement comprendre. Un personnage impliqué dans ces affaires est simplement livré à lui-même.

Les manifestations des puissances majeures

Les grandes puissances de l'univers, comme le sont les Vénérables Anciens, peuvent également se manifester sur le Disque à travers des formes plus locales. La plupart, toutefois, ne dépassent pas le stade des entités abstraites, mais certaines vont jusqu'à user de personnification. Et la personnification dont on parle le plus est sans conteste la Mort.

La Mort

La Mort du Disque-Monde est avant tout un émissaire, si ce n'est un aspect, d'Azraël, mais il est aussi une personnification, imaginée par l'humanité. Quel que soit le paradoxe de tout ceci, il ne peut être élucidé par les personnages. Sa tâche est de séparer la vie de sa fin. Il n'est pas un dieu, car il ne demande ni n'accepte la vénération, et qu'il apparaît que l'on croie ou non en lui.



La Mort apparaît sous la forme d'un squelette de deux mètres de haut. Les petits points lumineux au fond de ses orbites sont généralement de couleur bleue. Il porte souvent une robe de noir absolu, et parfois un manteau de cavalier de la même couleur avec une broche en argent, gravée de son monogramme, l'Oméga Infini (un oméga reposant sur le symbole en huit de l'infini). SA

VOIX se ressent à l'intérieur plutôt que d'être entendue et on peut le comprendre dans toutes les langues, bien que ses dires soient parfois moins que clairs. Cette voix a d'ailleurs d'étranges pouvoirs que l'on peut difficilement contrarier. Sa faux possède un manche de bois d'apparence normale, et le dessin de la lame est conventionnel, mais l'acier en éclate d'une lueur bleu électrique et est si fin qu'il en serait presque transparent. Il en va de même pour son épée. Toutes deux sont incroyablement tranchantes et peuvent traverser toutes les matières. Tranchantes à un tel point qu'elles coupent même sans toucher. Leur but est de séparer l'âme du corps. La Mort utilise presque toujours la faux, mais les rois ou d'autres personnages importants ont le privilège de l'épée.

Sauf circonstances exceptionnelles, la Mort ne peut être vu que par les chats, les personnes bénéficiant d'un don en magie, et ceux qu'il est venu visiter. Des personnes dans des états psychologiques agités, en transe ou particulièrement alertes peuvent entrevoir la Mort, mais jamais distinctement.

La Mort prétend qu'il ne se rend pas invisible, mais que ce sont les gens qui se persuadent qu'ils ne le voient pas et s'écartent inconsciemment de sa trajectoire pour éviter d'attirer son attention. S'il agit d'une manière telle qu'ils sont contraints de lui répondre, ils ne le feront que du bout du cerveau, ne pensant à lui que comme à « une autre personne ». Ils garderont le souvenir d'avoir parlé à quelqu'un, mais ne parviendront pas à définir avec exactitude à quoi il ressemblait.

Dans sa fonction, la Mort peut apparaître sous toutes les formes, et tout un temps, il tenta de répondre à ce que les gens attendaient en fonction de leur culture respective, mais il ne le fait plus. Tous ces grands dragons noirs et ces scarabées géants finissaient par devenir confus et pour commencer, la plupart des gens ne savaient pas grand chose de ce qui les attendait. Le squelette est suffisamment éloquent.

La Mort et l'au-delà

La Mort ne fait que marquer la fin de la vie d'un être et transporte parfois les âmes sur une courte distance. On prétend souvent que les âmes des défunts vont dans la Maison de la Mort, mais ce

n'est pas vraiment ce qu'en disent les occupants. Peut-être passent-elles par-là en se rendant dans leur au-delà respectif.

Sans doute parce que, sur le Disque, les gens héritent de ce à quoi ils s'attendent vraiment. Les guerriers des Pays du Moyeu reçoivent la visite de femmes blondes bien bâties qui les emmènent à dos de cheval vers une vie de festins éternels, ceux dont la vie a été dirigée sciemment vers le mal vont en Enfer, certaines formes de vie sont réincarnées, dans des enveloppes charnelles qui sont parfois une récompense, parfois une punition, d'autres encore sont condamnées à errer à travers le monde sous la forme de fantôme, pour une période plus ou moins courte, jusqu'à ce que quelque chose soit résolu ou tout simplement parce que c'est leur destin.



La Mort lui-même semble connaître la nature particulière de l'au-delà du Disque-Monde, même si c'est en dehors de ses compétences, mais n'en laisse rien transparaître auprès de ses « clients ». Si les gens savaient la vérité, ils immoleraient les prêcheurs et les prêtres à vue.

Une constante dans l'au-delà semble être un désert que les âmes doivent traverser après leur mort, fait de sable noir sous un ciel noir sans étoile. On peut le comparer à l'une de ces mers de lune. Ce qui arrive au bout de ce désert semble devoir être le reflet de la vie que le défunt a menée. Ceux qui connaissent le vieux morceau

classique «*The Lyke Wake Dirge*» en auront une bonne idée.

Les motivations de la Mort

La Mort n'est pas cruel. Il a simplement un rendez-vous avec chacun et tiendra ses engagements, quel que soit l'inconvénient pour le mortel impliqué. Il ne place ni le couteau, ni le lourd rocher, ni le microbe, ni l'embolie sur la route de la victime. Il ne tue pas plus ses clients que le facteur n'écrit les lettres qu'il distribue.

Il n'a aucune émotion au sens strict du terme. Il peut toutefois désapprouver la façon dont les choses se produisent, en particulier en ce qui concerne les mortels qui tentent de le duper, et plus encore auprès de ceux qui utilisent pour cela des méthodes cruelles comme les sacrifices humains. Et la désapprobation de la Mort est suffisamment froide que pour geler de l'hélium. Il peut aussi déprimer lorsque le service qu'il offre n'est pas apprécié à sa juste valeur.

Il éprouve également une fascination intellectuelle pour l'humanité, en particulier de leurs efforts vains pour courir contre le Temps, pas nécessairement dans leur manière de le fuir, mais en construisant des tombes pour ceux qui ne peuvent pas même les apprécier, en explorant des régions inaccessibles sans autre but que de se dire «on y était», en écrivant de la poésie, en s'interrogeant sur la structure d'un univers que l'on sait incompréhensible, en faisant la guerre et en enfantant d'autres humains pour pouvoir la poursuivre... Son étude de la matière lui a inculqué certaines préférences que l'on peut considérer comme humaines : il aime les chats et le curry, même s'il ne lui est pas nécessaire de se nourrir. Il s'est créé une maison avec un jardin, qui contient des objets et des pièces qui imitent le style humain : une chambre à coucher et une salle de bains, par exemple, alors qu'il n'a besoin ni de l'une, ni de l'autre. Il lui semble simplement que ce sont des pièces que doit comporter toute bonne maison.

La Mort n'est pas un être créatif. Il ne peut qu'imiter ce qu'il a déjà vu. Cela excuse son manque de goût artistique. Il a tenté d'apprendre la musique (le banjo en particulier), mais sans résultat. Il peut danser, et plutôt bien d'ailleurs.

La «*Danse de la Mort*» est utilisée dans la plupart des mythes humains et il essaie donc de ressembler à l'idée qu'on a de lui.

Du reste, sa fonction est de s'occuper de la fin des vies, pas de la provoquer, et les croyances humaines lui donnent un aspect presque humain. C'est pourquoi il se trouve en opposition avec les Contrôleurs de la Réalité. En comparaison aux robes grises, il est un précieux allié de l'humanité et de la vie en général.

La Mort et les Dieux

La Mort a quelques rapports avec les dieux, relativement formels. Les dieux s'adressent souvent à la Mort pour lui rappeler l'existence d'individus ennuyeux. Il n'a pas besoin qu'on lui rappelle ce genre de choses, mais il est trop poli que pour le leur dire. Les dieux peuvent discuter d'une destinée complexe avec lui, et il considère cela comme un travail légitime. En échange, il leur demande parfois de maintenir un certain climat mystérieux ou de modifier quelque aspect de l'existence humaine. Les dieux sont meilleurs que lui dans des domaines comme la vengeance ou la compassion, étant plus humains.

Les dieux (et les démons) considèrent la Mort comme un personnage nécessaire de l'univers qu'ils croient diriger, même s'ils le savent trop indépendant que pour le considérer comme un serviteur. La Mort sait en revanche que les dieux eux-mêmes peuvent mourir, quoi qu'ils en pensent, et accepte ce service comme faisant partie du travail. Il apprécie les dieux qui font leur travail, mais regarde ceux qui se proclament «dieux de la mort» comme de simples collectionneurs d'âmes ou avec dédain.

Les pouvoirs de la Mort ne sont pas finis, mais ils sont limités. Il est obligé de suivre les règles, même s'il est le seul à les connaître. Sous son apparence physique, il peut être attaqué et démantibulé, même s'il réussit à se reformer en 2d6 tours. Toutefois, lorsqu'il est contraint de faire appel à un pouvoir de son mythe, il devient infallible. Lorsque la nécessité narrative le pousse à devoir souffrir d'une chance d'échec, il faut considérer qu'il peut en avoir une infime. Dans sa vie privée, il essaie toujours d'agir avec le talent requis.

La Mort peut se rendre partout où quelque chose peut mourir. Autant dire n'importe où. Le fait qu'il gravisse une volée d'escaliers plutôt que de se téléporter directement sur sa victime tient de l'élément dramatique plutôt que pratique. Le choix est d'ailleurs d'origine humaine. La Mort n'aime pas trop le théâtral, mais tente de répondre à l'attente.

Il est évident, étant donnée la somme de travail qui attend la Mort à chaque instant aux quatre coins du monde, que le temps agit de manière différente sur lui que sur toute autre créature.

Une rumeur prétend que l'on peut tuer la Mort avec ses propres armes, ou avec celles d'une autre Mort. Mais qui peut dire ce qui se passerait alors ? Partir en quête de telles armes pour tirer l'affaire au clair est quelque chose que les héros tentent souvent, trois ou quatre chapitres avant le dénouement brutal. Mais cela ne doit pas être encouragé.

La Mort peut être invoqué et dans une certaine mesure lié par le Rite d'AshKente, mais c'est plus une manière de bien se comporter plutôt que d'obligation. C'est une invitation qu'il ne peut simplement refuser. En gros, la magie n'a aucune prise sur lui. Et il ne l'apprécie pas. Peut être parce qu'il a assisté à ses pires conséquences.

Étant donné que le temps et l'espace ne semblent être pour lui que des conventions, il est possible qu'à l'instar de ce qui se passe dans les Annales, la Mort apparaisse à un moment ou à un autre dans l'intrigue d'un scénario. Il a parfois du mal à appréhender la vision du monde des humains, ce qui explique par exemple que sa maison soit plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur.

Sabliers et autobiographies

La Mort vit dans une dimension de poche, hors de l'espace et du temps. Sa maison est décrite à de nombreuses reprises dans les Annales et dans le *Discworld Companion*. Le Maître du Jeu doit en être familier si ses personnages lui rendent visite.

La maison compte deux centres d'intérêt.

Les Sabliers : l'une des pièces renferme des millions de sabliers, chacun sculpté selon un

modèle aussi unique d'une empreinte digitale, et le bruit du sable qui s'écoule rappelle celui de la mer dans un coquillage. Des verres vidés disparaissent en un « pop » alors que d'autres les remplacent par un « ping ». Chaque sablier est une vie dont s'écoule le sable. Lorsqu'il n'y a plus de sable... Ben, le propriétaire des lieux est un homme occupé. La Mort lui-même possède un sablier, bien que plus grand que la normale, décoré de motifs en crânes et en os, et qui ne contient pas de sable. Ceux des êtres surnaturels, cachés dans une pièce adjacente, sont une autre histoire. La Mort a le pouvoir de sortir n'importe quel sablier des replis de sa robe, pour en savoir plus sur un mortel.

Les Autobiographies : la bibliothèque de la Mort est constamment remplie du son de millions de plumes qui grattent le papier. Les livres racontent les vies de tous les individus, écrits pendant que leur existence s'écoule. La consultation est déconseillée (et grossière), mais pas impossible. Les étagères sont agencées par ordre alphabétique et les informations contenues ne sont pas de celles qui menacent l'équilibre de l'univers, mais il s'agit d'une atteinte à la vie privée. La Mort peut invoquer n'importe quel livre dans ses mains lorsqu'il se trouve dans la bibliothèque.

Si quelqu'un jette un œil dans sa propre autobiographie, il y trouvera à la dernière page sa description en train de lire le livre (si l'on y pense trop, la page va se remplir des considérations intellectuelles de la personne et cela peut provoquer de sérieux maux de tête, mais probablement rien de plus). On peut se servir de ces livres pour se souvenir d'événements oubliés, mais il s'agirait alors de venir à bout d'un nombre impressionnant de pages et de souvenirs sagement refoulés. Consulter la biographie de quelqu'un d'autre peut être un excellent moyen de découvrir ce que la personne a commis et même ce qu'elle est occupée à faire. Cependant, si la personne en question ne sait pas où elle se trouve ligotée et kidnappée, le livre n'en dira rien non plus.

Les étagères plus reculées contiennent les biographies de personnes mortes il y a plus de cinq cent ans. Avancez encore et les livres deviendront des parchemins, puis de tablettes de cire, puis des marques sur des pierres. Les autobiographies de dieux ou de personnalités

ayant vécu longtemps peuvent compter plusieurs volumes, occupant parfois des rayons complets, voire des étagères.

Jouer la Mort

Comme les autres personnages des Annales, la Mort ne doit pas apparaître trop souvent dans les parties du jeu. Même si des personnages meurent « en direct » et que leurs compagnons ont des pouvoirs magiques, la Mort est trop occupé que pour prendre sur son temps pour bavarder avec eux. Toute rencontre avec lui (sauf la dernière) tend à être brève et à propos. Même s'il est toujours poli, il faudrait une bonne raison pour qu'il s'arrête et parle aux mortels. Et ceux-ci doivent alors considérer la chose comme un privilège qu'il vaut mieux ne pas gaspiller.

Toutefois, il est également l'un des éléments majeurs des histoires sur le Disque-Monde, et les personnages s'attendent probablement à le voir surgir à un moment ou à un autre. Lorsque cela se produit, le Maître du Jeu peut prendre du bon temps, mais cela doit constituer une sorte de défi.

Pour commencer, il y a LA VOIX, écrite en lettres capitales dans les Annales. Les Maîtres du Jeu ingénieux peuvent parler à travers un carton pour ajouter des octaves à leur voix et un peu d'écho. Les autres devront solliciter l'imagination des joueurs. Rappelez-vous toutefois que la Mort ne papote ni ne s'emporte jamais. Si vous ne savez pas quoi répondre à quelque chose, contentez-vous d'un simple « Hmmm ? ».

Cependant, la Mort n'est pas un être suprêmement brillant ou alerte. Il peut tout savoir avant que cela ne se produise, s'il se laisse aller, mais le plus souvent, il se contente de l'apparence d'un homme affairé qui prétend être la Fin de Toute Chose.

Il n'éprouve vraiment ni cruauté ni compassion pour le genre humain. La première n'est pas nécessaire et la seconde rendrait sa tâche impossible (même s'il fait une exception pour les gens qui suscitent son intérêt ou son respect). Il sait que s'il en disait trop aux gens, il serait tout le temps interpellé pour obtenir de la « sagesse » ou des informations. Il se montre donc plutôt

taciturne et déteste qu'on le force à parler, mais il ne blâmera personne pour ses motivations.

Malgré son manque de créativité, il peut se montrer ingénieux ou à tout le moins doué pour pousser les gens à faire ce qu'ils doivent. Il a aussi un sens de l'humour qui lui est propre. En fait, il s'agit plutôt d'un sens de l'ironie, fruit d'une longue expérience de la réalité.

Lorsque surviennent de graves troubles métaphysiques, il peut travailler main dans la main avec les mortels, et sera probablement au courant du problème avant l'humanité. Il peut être très reconnaissant de l'aide fournie, mais n'est pas en position d'accorder des faveurs. Il n'est pas habilité à retarder la date du Grand Départ de quelqu'un, par exemple. Il est lié par le travail le plus contraignant du Disque et, s'il ne lui arrive presque jamais de se plaindre, c'est le trait essentiel de sa personnalité. S'il estime toutefois que cela se justifie, il *peut* intercéder auprès des dieux pour obtenir des interventions ou des récompenses. Et ceux-ci sont assez conscients de son pouvoir que pour généralement lui rendre ce service.

La Mort-aux-Rats

Dans la majorité des cas, la Mort endosse la responsabilité de mettre un terme à toutes les vies du Disque. Certaines espèces, comme certaines cultures humaines, peuvent avoir des conceptions différentes de la mort, mais toutes héritent d'un squelette armé d'une faux.

Cependant, à la suite d'un léger incident métaphysique, les rats ont eut droit à leur propre Mort. Il s'agit globalement d'un squelette de rat, à l'échelle, bipède, avec de fines moustaches et un éclat azur au fond des orbites. Il est vêtu d'une robe de bure noire et il est armé d'une minuscule faux. Il apparaît lors des naufrages de bateaux, lors des incendies de granges ou lorsque des terriers sont détruits. Il s'occupe majoritairement des rats, mais peut également faire fonction auprès des souris, des mulots et des hamsters lorsque le patron est débordé. Il communique par couinements mentaux. Il est aussi efficace que la Mort, mais il est sans doute plus pratique et plus direct. N'ayant pas à traiter avec la gent humaine, il n'a pas subi de contamination de ce point de

vue. Il considère d'ailleurs les hommes comme exaspérants. A l'occasion, lorsque la Mort est distrait ou préoccupé, il peut se rendre utile.

Il chevauche parfois un corbeau parlant du nom de Dit – le familier magique d'un mage de Quirm – qui peut servir d'interprète auprès des humains. Il y a aussi une Mort des Puces, mais elle passe généralement inaperçue.

Bigadin, le destrier de la Mort

Le cheval de la Mort est en réalité un cheval blanc bel et bien vivant, pas quelque chose de squelettique, même s'il est capable de voler et ne laisse pas de traces de sabots (sauf lorsqu'il voyage d'une dimension à l'autre et laisse quelquefois des empreintes lumineuses dans l'air). La Mort avait d'abord essayé un cheval squelettique, mais la bête a perdu la tête un beau jour et cette expérience n'a donc pas été poursuivie. Son harnais est noir et argent. Sa selle est équipée d'une gaine pour la faux de la Mort et d'un sac pour son manteau.



Bigadin est très intelligent et attentionné et la Mort le regarde assurément avec ce qu'on appellerait de l'affection. Il n'est pas difficile à prendre en mains, sauf s'il a des raisons de renâcler. En de telles circonstances, il faut être un

remarquable cavalier pour ne pas être désarçonné.

Le Père Porcher



Il existe une poignée de fonctions sur le Disque qui ne sont pas opérées par des dieux, mais par des créatures qui mériteraient de l'être. Par exemple, le Père Porcher est un très ancien dieu qui a su s'adapter pour survivre à l'évolution culturelle.

La légende de la Nuit du Porcher est que le Père Porcher, un vieillard sympathique et grassouillet apparaît la nuit dans un son de clochettes, apportant des jouets aux enfants sages qui lui laissent un verre de vin et un pâté en croûte. Un sapin est planté en pot et décoré de guirlandes. Le soir du Porcher, les familles portent des chapeaux de papier et mangent un pâté de cochon.

C'est la version moderne, édulcorée, de l'histoire. Mais dans l'ancien temps (et pas si vieux que ça dans certaines régions du monde), le Père Porcher vit toute l'année dans un endroit secret fait d'os de porc pour sortir la Nuit du Porcher à la tête d'un attelage tiré par quatre sangliers (Creuseur, Fouisseur, Caveur et Fouineur). Il apporte des paquets de saucisses, du saucissons, du pudding noir, des noix et des morceaux de porc frits aux bons enfants, ainsi qu'un sac d'os sanglants aux mauvais (le genre de détail qui prouve qu'il s'agit bien d'un conte pour enfants).

Au-delà de cela, le Disque compte un grand nombre de mythes hivernaux et de cérémonies du renouveau. Quelques-unes étant particulièrement sanglantes. Quelques individus peuvent être fêtés dans les communautés rurales puis pourchassés par des chiens pour que le soleil se lève. Il est

fermement avancé que s'ils avaient pu s'échapper, le soleil ne se serait plus jamais levé.

Mais la Nuit du Porcher a été très mercantilisée, surtout dans les Plaines de Sto et dans les Monts du Bélier. De grands magasins dans Ankh-Morpork sont arpentés par de gros acteurs (assistés par des lutins) qui reçoivent des queues d'enfants tour à tour excités ou lassés ; et des pères essaient désespérément de ne pas réveiller leurs enfants alors qu'ils bourrent les chaussettes suspendues à la cheminée de jouets et de friandises. A ce moment-là, la somme de croyance déployée de par le monde fait du Père Porcher l'une des personnalités les plus puissantes du Disque, à sa façon.

Il est le dieu de la nuit la plus courte de l'année et du renouveau du soleil dans la profondeur de l'hiver. Il semble avoir précédé l'humanité et peut être même le Disque. Cela peut signifier qu'il fut le premier dieu reconnu par les formes de vie les plus simples ou il se peut encore que la force déployée à croire en lui ait permis de repousser sa création au plus profond des âges. Les dieux ne se soucient pas des paradoxes temporels.

Il ne s'associe toutefois pas aux dieux du Cori Celesti. Ils seraient à la fois trop sales et trop nobles pour lui. Il réside dans son Palais des Ossements, ou dans l'imagination collective des hommes. La plupart du temps, il n'a pas même besoin de se manifester. Ses représentants dans les magasins et les pères attentionnés se chargent de perpétuer ses miracles.

Le commerce de la Fée des Dents

Une autre figure connue se trouve être la Fée des Dents, une personnification anthropomorphique un peu compliquée impliquant de la dentisterie juvénile et de l'économie basique. Elle apparaît lorsque les petits enfants laissent des dents de lait sous leurs oreillers, les remplaçant par une pièce d'argent. La somme des croyances infantiles la rend aussi réelle que le Père Porcher, mais différemment. Le commerce fut longtemps délégué à de jeunes femmes essayant de nouer les deux bouts. La paie n'est pas fameuse – servir dans un bar paie mieux – mais il y a de petits avantages.

En fait, cela remonte à très loin. Un être se disait être l'ami des enfants, et il remarqua que les dents de lait pouvaient être utilisées contre eux, un peu sur le principe de la poupée vaudou. L'être commença alors à les rassembler et à investir de l'argent, pour se créer une réserve, et confia le travail à des humains. Aujourd'hui, l'argent est devenu le moteur d'un empire d'investissements. Les jeunes employées gagnent le pouvoir d'Invisibilité Psychique et transportent des échelles leur donnant accès aux chambres des enfants. Elles emportent également des pinces, au cas où l'échange serait difficile (il y a un barème très strict pour chaque dent). Les dents sont collectées par des représentants et sont finalement déversées dans la Tour de la Fée des Dents, qui fut construite dans un domaine hors de toute réalité, créée par les rêves d'enfants (voir *Le Père Porcher* pour plus de détails et en ce qui concerne l'état actuel de l'organisation).



Un personnage peut exercer la profession de Fée des Dents ou l'avoir exercée par le passé. En plus de l'Invisibilité Psychique, le personnage reçoit alors la Compétence Connaissance du Milieu (surnaturel). La profession ne permet toutefois pas de se constituer un joli pécule de départ.

Les Dimensions De La Basse-Fosse

Il existe des étendues désolées au-delà de l'Espace et du Temps, illimitées et tout sauf vides, dont le sol est fait d'un sable argenté. L'exception à ce vide sont les créatures tristes et coléreuses qui y vivent, rêvant de la caresse de la réalité et détestant les êtres vivants. Ceci crée une certaine *tension*.

Les Choses

Ce sont des créatures qui ne peuvent strictement pas exister. Pas qui ne devraient pas exister. Pas qui n'existent pas. Qui ne peuvent pas exister. Et elles ne l'acceptent pas.

Elles sont attirées par la magie, parce que de fortes concentrations de magie affaiblissent les frontières de la réalité, leur offrant une chance de les percer. Parfois, le point d'entrée est situé à l'intérieur d'un esprit, permettant à l'une des Choses de s'y glisser. Les mages sont des cibles toutes désignées. Les sorcières sont également tentantes, mais leur magie plus subtile est moins encline à percer des trous dans la réalité. Et leur nature plus pratique offre moins de prise aux Choses qui préfèrent un peu plus de folie à exploiter.



Elles peuvent également exploiter des idées bizarres, même si elles n'ont rien de magique.

Tout ce qui tend à affaiblir la réalité, ou les esprits confus, représente une opportunité. Elles sont alors limitées par les formes de l'idée qu'elles tentent d'exploiter.

Ces créatures sont également, d'une certaine manière, attirées par le chiffre huit sur le Disque. Les mages évitent avec sagesse de trop l'employer. Les Choses des Dimensions de la Basse-Fosse sont en résumé ces monstruosité rampantes, inhumaines et lovecraftiennes contre lesquelles les personnages ne doivent pas hésiter à utiliser la manière forte. Le problème est qu'elles peuvent être aussi très fortes à ce petit jeu.

Les Choses dans la place

Certaines Choses se sont échappées des Dimensions de la Basse-Fosse de manière permanente, troquant un peu de puissance contre un rien de stabilité. C'est arrivé à l'aube des âges, alors que rien n'était encore très stable.

L'un de ces êtres est Bel-Shamharoth, le Dévoreur d'Âmes, le Juge des Âmes, le Juge des Huit. Sous sa forme physique, il n'est que tentacules et mandibules avec un œil énorme. Ses temples sont plus grands à l'intérieur qu'à l'extérieur et sont décorés exclusivement en noir. En bref, ils ont tout du temple de l'horreur classique et ont probablement été bâtis par les traditionnelles Entités Inhumaines d'Avant l'Histoire. Ils ont également huit côtés, comme tout ce qu'il y a à l'intérieur. Il est d'ailleurs suicidaire de prononcer le mot « huit » dans un tel endroit.

Combattre les invasions

Règle numéro 1 : si les Choses des Dimensions de la Basse-Fosse réussissent à pénétrer dans le Disque-Monde, les choses deviennent vraiment sérieuses.

La situation aura probablement quelque chose de magique, mais la magie est la pire chose à utiliser contre ces créatures ; elles se nourrissent de l'énergie pure et la magie les fortifie. Elles peuvent par contre être combattues physiquement. Leurs formes « naturelles » sont relativement vulnérables, mais également relativement larges, et elles peuvent « posséder » des êtres humains ou d'autres créatures que les

personnages pourraient vouloir sauver. De plus, il est vain d'en démembrer une ou deux ou dix si leur point d'entrée dans le Disque-Monde reste ouvert et qu'un millier d'entre elles passe toujours à travers.

Le premier but des personnages serait donc logiquement de réussir à fermer le portail et ensuite de s'occuper des Choses étant déjà entrées et de les empêcher de s'abreuver à des sources de magie. Souvent, cela revient à s'occuper d'un mage confus ou renégat qui leur a finalement donné ce qu'elles voulaient.

Le Nécratélecomnicon

Des créatures telles que Bel-Shamharoth sont détaillées dans un volume appelé le Nécratélecomnicon ou *Liber Paginarum Fulvarum*. Il a été écrit par Achmed Le Fou, à propos de qui on ne sait rien (la page « à propos de l'auteur » de son livre a mystérieusement brûlé peu après son décès). Il semble en tous les cas qu'il ait ingurgité trop de café klatchien, jusqu'à se soûler et comprendre la nature de l'univers. La seule copie de la première édition est détenue dans la Bibliothèque de l'Université Invisible, lourdement protégée et enchaînée. La plupart des gens n'en lisent que des versions édulcorées et retranscrites de dixième main. Le Bibliothécaire ne laissera personne s'en approcher à moins de dix mètres (il fait des choses innommables aux êtres humains), mais il peut à la limite le consulter sur commande (il n'est pas humain lui-même après tout).

Les dieux



Les théologiens estiment que le Disque-Monde compte au moins trois mille dieux, et qu'on en

découvre de nouveaux tous les jours. Ils ont tort. Ils se trompent complètement de magnitude.

Le Disque compte en réalité des billions de dieux. Ils remplissent chaque recoin d'espace. Si un arbre tombe dans une forêt, des milliers de dieux l'entendent. Mais la plupart de ces divinités ne sont que latentes et sans pouvoir, intangibles, sans conscience si ce n'est un égo démesuré et une soif instinctive de ce dont ils se nourrissent : la foi.

Ce n'est que lorsqu'un dieu reçoit la dévotion d'un fidèle qu'il commence à grandir. Chaque once de foi procure du pouvoir à un dieu. Plus un dieu reçoit de croyance, plus il grandit, et plus il grandit, plus il peut réaliser de miracles. Le tout tend à prendre la forme que les adeptes associent à la divinité : des éclairs pour terrasser les infidèles, de la nourriture pour les affamés, etc. De toute évidence, ce comportement rend le dieu plus crédible dans sa fonction et une religion grandissante apprécie ces actes généreux. Alors qu'il réunit plus de fidèles, un dieu devient plus puissant, et un dieu capable de grandes choses converti plus de croyants...

Il y a toutefois une limite. La foi des humains n'est pas illimitée. Il n'y a qu'une somme fixe de foi à partager. Les humains tendent surtout à ne croire en leurs dieux que lors des moments de stress ou de danger, mais les dieux ne peuvent provoquer trop souvent de telles occasions car alors leurs fidèles iront chercher des dieux moins exigeants qui rendront leurs vies plus confortables. Tous les dieux sont donc en compétition les uns avec les autres.

Ils sont également sculptés par la foi que l'on place en eux. Leur intellect et leurs pouvoirs grandissent dans le sens où les humains le conçoivent, c'est à dire dans la faculté de lancer des éclairs, mais ce n'est pas le genre de chose que les humains auraient dû confier sans une grande part de responsabilité pour faire la paire. C'est ce qui explique le caractère déplaisant des dieux de légende : ils font ce que ferait tout être humain doté de tels pouvoirs.

Cela rend également les dieux vulnérables aux erreurs artistiques et à la confusion de leurs adeptes. Par exemple, on pensait autrefois que Patina, la déesse éphébienne de la sagesse, avait une chouette pour compagnon et pour messenger.

Las, un sculpteur fut appelé pour réaliser une majestueuse statue de la divinité à destination de son temple. L'homme n'était pas capable de reproduire les oiseaux correctement et son erreur est devenue le standard de la croyance populaire. C'est pourquoi Patina est aujourd'hui accompagnée d'un pingouin ridicule et de mauvaise humeur.

Et si une religion peut grandir, elle peut aussi décliner.

L'apparence divine

L'un des pouvoirs que les humains ne manquent pas de donner à leurs dieux est celui qui leur permet d'apparaître sous la forme qu'ils se choisissent. Toutefois, toutes les divinités reçoivent également une apparence standard qui leur servira lors des manifestations officielles. Cependant, même les dieux – et même, semble-t-il, les Vénérables Anciens – ne peuvent modifier l'apparence de leurs yeux, qui sont les miroirs de l'âme.

Les dieux oubliés

Les dieux qui ont perdu tous leurs adeptes ont également, quelque part, perdu toutes leurs chances. Ils sont abandonnés dans la nature où ils peuvent devenir fous. Au contraire des Petits Dieux qui ont toujours un espoir, ils déclinent et restent prostrés avec la certitude qu'ils ne reviendront pas au faite de leur gloire. Ils peuvent se faner pendant des millénaires, mais peut-être ne meurent-ils jamais vraiment. Tout ce qu'il leur reste sont des rêves de puissance et de gloire. Ils peuvent hanter des temples en ruines qui jadis leur furent dédiés. Les Petits Dieux dans la nature se manifestent sous la forme de djinns tourbillonnants ou de démons tentateurs si on leur offre un humain à convertir. Mais un dieu oublié jouera une pièce plus sombre et plus triste. Un philosophe religieux au tempérament bien trempé ou un érudit ayant perdu la raison peuvent tenter de ramener à la vie une croyance déchuë. Cela signifierait attacher un nom ancien à un nouveau dieu (ou un dieu actuel pour qui opérer sous couverture n'est pas dérangeant). Mais cela peut aussi signifier la résurrection du dieu lui-même. Mais une religion abandonnée l'a probablement été pour de bonnes raisons et le

dieu sera probablement devenu fou après tant de siècles passés dans la nature ; aussi, une telle religion aurait probablement un goût prononcé pour la folie et la violence. Eviter un tel carnage serait une bonne idée d'aventure pour un groupe de personnages...

Les petits dieux

Tout en bas de l'échelle se trouvent les Petits Dieux, insignifiants et sans pouvoir, ils peuvent à peine déployer assez d'énergie que pour déplacer un caillou ou faire passer une pensée fugitive. Et la plus grande part de ceux-ci n'obtient jamais plus. Ils ont besoin de trouver des suivants. Il est évident qu'un animal peut offrir une petite dose de foi, mais ce n'est suffisant que pour nourrir très peu de dieux. Ce sont les êtres pensants qui sont les meilleurs adorateurs. L'instinct des Petits Dieux est donc de se rassembler près des lieux d'habitation.

Cependant, puisqu'ils sont en compétition et qu'ils ont assez de pouvoir que pour se pousser les uns les autres, seuls les plus puissants réussissent à s'implanter près des communautés. Les terres désolées du Disque-Monde sont donc hantées par les plus faibles d'entre eux. Des esprits qui tentent le voyageur égaré, espérant s'en faire un fidèle. Les personnes ayant déjà un peu de religion ou croyant déjà en un autre dieu sont plus difficiles à convaincre.

Toutefois, il arrive qu'un Petit Dieu aide un berger à retrouver son chemin dans le désert. S'il a de la chance, le berger construira alors un petit monticule de pierres en reconnaissance et parlera peut-être à ses amis de l'expérience. A ce point, la foi commencera à se répandre. Et une nouvelle religion de naître.

Tout ceci est gardé secret. Seuls quelques philosophes éphébiens et des théologiens cyniques ont deviné juste. Les dieux n'apprécient guère les informations qui peuvent dévaluer la foi, et les dieux du Disque ont certains pouvoirs contre le blasphème. Toutefois, les habitants du Disque savent qu'il existe quelques dieux affaiblis, quelque part, et peuvent même se montrer polis à leur égard. Quelques grandes villes, comme Ankh-Morpork, ont même des temples consacrés aux Petits Dieux, offrant à l'ensemble d'entre eux

quelques prières pour les aider dans les moments difficiles.

Les panthéons

En dépit de leur compétition incessante, les dieux peuvent trouver des arrangements pour cohabiter et même travailler ensemble. La meilleure manière de se créer un réservoir de croyants et de se spécialiser dans un domaine précis : les intempéries, la ferronnerie, la ferme, etc. et venir en aide aux personnes exerçant dans ces domaines. Toute l'activité humaine peut donc être répartie entre plusieurs dieux, qui se reconnaissent mutuellement leurs droits et peuvent même développer des sentiments fraternels. Ces panthéons peuvent être associés à des régions spécifiques, des nations, des tribus... Il y a les Dieux d'Ephèbe, ceux du Jolhimôme...



Les panthéons tendent à être gouvernés par des dieux plus puissants, comme les intempéries ou la guerre, mais de tels dirigeants ne sont souvent que les premiers parmi leurs pairs. Après tout, en temps de paix ou lorsque la moisson est rentrée, ces dieux rentrent dans le rang comme tous les autres et reçoivent moins de prières, alors que le dieu de la bonne cuisine reçoit toujours son faible lot de prières chaque jour, parce que les gens doivent manger. On peut donc dépeindre les relations entre les dieux comme celles d'une grande famille. Avec ses affinités et ses tensions.

Toutefois, toutes les religions n'ont pas un panthéon structuré. En particulier dans une époque moderne de communication et de voyage. Les religions se déplacent, se mélangent. Les endroits de rassemblement comme Ankh-Morpork sont pleins de temples dédiés à des

dieux contradictoires. Et la foi est matière de choix personnel.

En réalité, tous les dieux du Disque se connaissent, et une sorte de panthéon universel a vu le jour, avec quelques divinités partageant les mêmes intérêts et d'autres se les divisant. Ces groupes hétéroclites vivent à Dunmanifestine.

Quelques dieux populaires

Quelques divinités ont réussi à se faire connaître dans toutes les régions du Disque et ont réuni un tel nombre d'adeptes qu'elles sont devenues crédibles partout.

Io l'Aveugle est le chef des dieux et un dieu du tonnerre. En fait, il est le seul dieu du tonnerre majeur sur le Disque, passé maître dans l'art d'obtenir plus de foi sous d'autres noms. Il a une collection de déguisements, septante marteaux différents et un talent d'imitateur. Son trait principal (sous son aspect normal) est de ne pas avoir d'yeux, mais un bandeau de peau comme s'il n'était pas pourvu d'orbites. En fait, il a des yeux. Beaucoup, même. Ils volent autour de lui indépendamment les uns des autres, lui permettant de voir de nombreux endroits du Disque en même temps (un talent utile pour un chef). Io n'est pas aussi fort qu'il le croit. Adorer la foudre est une foi primitive aux yeux des habitants les plus sophistiqués du Disque et si on le respecte beaucoup, il est faible.

Offler le Dieu Crocodile (Offler Aux Six Bras de la Bouche Hantée par les Oiseaux) a débuté en Klatch et a réussi à s'étendre. Il a un rôle capital dans tous les pays chauds traversés par de grandes rivières, surtout là où les gens doivent espérer qu'une bûche n'est qu'une bûche, mais il a glané des adorateurs dans des endroits tels que Ankh-Morpork et même dans les Monts du Bélier. C'est principalement parce qu'il est devenu le dieu par défaut des reptiles et de toutes ces choses à écailles que les autres dieux ignorent et aussi parce qu'il a développé une image intéressante et un culte ou l'on ne demande pas grand chose d'autre que des prières. La bouche de crocodile d'Offler lui donne une voix dotée d'un fort accent sifflant. Offler est le patron de la ville d'Al-Khali, sa statue se dressant sur la Place des 967 Délices

(les Klatchiens sont très précis en ce qui concerne les choses qui les intéressent).



La *Reine des Mers* est la divinité générique des mers et des océans du Disque, qui est adorée et crainte par à peu près tous les marins. Elle est aussi puissante que la mer, désintéressée de la cause humaine, et préfère prendre elle-même le soin de sacrifier des gens plutôt que d'attendre qu'on le fasse pour elle. De préférence en grande quantité. Elle n'est pas particulièrement intelligente et n'a qu'une faible capacité d'attention, mais cela ne lui pose pas de soucis. Les marins tentent de l'apaiser par des superstitions nombreuses et en ne faisant rien qui puisse attirer son attention. Elle semble avoir beaucoup d'amitié pour les dauphins, à un point suffisant que pour punir ceux qui leur font du mal.

Alohura est adorée en béTrobi comme la déesse de la foudre. Le Disque-Monde compte beaucoup de dieux de la foudre, à commencer par le chef des dieux, Io.

Astoria est considérée en Ephèbe comme la déesse de l'amour. On lui voue un culte passionné.

Bherk est l'un de ces dieux indéfinis du Jolhimôme.

Bitos en est un autre exemple, mais on sait de lui qu'il a une tête de vautour et est la divinité tutélaire des invités surprise.

Bunu aussi, mais est quant à lui un dieu à tête de chèvre qui n'est autre que le dieu des chèvres.

Cephut est un dieu du Jolhimôme spécialisé dans la coutellerie.

Chefet est le dieu à tête de chien de la ferronnerie en Jolhimôme.

Chondrodite est la divinité troll des choses sentimentales, la déesse de l'amour en quelque sorte.

Colissimos est selon les Ephébiens le messager des dieux.

Cubal est la divinité du feu en Ephèbe.

Errata est la divinité de la discorde et des quiproquos.

Fhez est un dieu à tête de crocodile adoré dans le Bas-Jolh. A ne pas confondre avec Offler.

Flatulus est le dieu éphébien des vents.

Fourgol est le dieu des avalanches.

Gigalith est le dieu troll de la sagesse.

Gruin est le dieu des fruits cueillis hors saison.

Hypermétrope est la déesse des chaussures. Adorée seulement dans les endroits dits civilisés.

Jimi est le dieu des mendiants. Le seul, prétend-t-on, qui mendie des prières.

Patina est la déesse éphébienne de la sagesse.

Pétulia est la déesse éphébienne de l'affection négociable.

Put est le dieu à tête de lion à charge de la Justice en Jolhimôme.

Reg est le dieu des musiciens de club.

Sandelfon est le dieu méconnu des couloirs.

Sarduck est la déesse des cavernes.

Scrab est le scarabée qui, selon la religion du Jolhimôme, roule la boule du soleil dans le ciel.

Sessifet est la déesse de l'après-midi.

Skelde est l'esprit de la fumée.

Smimto est en Tsort la divinité associée au vin.

Steikhegel est le dieu des étables isolées.

Teg est en Jolhimôme le dieu à tête de cheval chargé de l'agriculture.

Topaxci est le dieu des champignons rouges.

Tuvelpit est le dieu éphébien du vin.

Vut est un autre dieu du Jolhimôme à tête de chien. Il est le dieu du soir.

Zépher est le dieu des brises légères.

Les dieux uniques

Les dieux uniques sont de fins stratèges prenant tous les risques pour arriver à leurs fins. Ils se sentent responsables de chaque aspect de la vie des hommes et dénie l'existence d'autres dieux. Dans le meilleur des cas, ils les présentent à leurs adorateurs comme de vils démons.

Les bénéfiques d'un tel comportement sont évidents : le dieu reçoit plus de prières et de foi. Les inconvénients sont également clairs. Tout d'abord, cela peut froisser les autres dieux, qui les considèrent comme égoïstes et arrogants, et qui

peuvent tenter de détruire son système monolithique. Bien entendu, le dieu unique aura probablement plus de pouvoir pour s'opposer à eux et ses adorateurs se voient souvent inculquer le fanatisme comme première doctrine. Mais cela peut avoir un effet pervers. Dès que des adorateurs d'un dieu unique entendent parler d'une manière ou d'une autre de nouvelles déités, l'ensemble de l'édifice se met à trembler.

Le deuxième danger est plus subtil, mais aussi mortel sur le long terme. Ayant pris part dans tous les aspects de la vie de ses croyants, le dieu commence à bénéficier de crédit. De ce point de vue, les événements néfastes lui sont aussi imputables que les bons (car même s'il les attribue à des démons, il doit être en mesure de les combattre). Et d'un autre côté, le système bâti le rend nécessaire à tous les échelons. Donc, le dieu ne peut pas se permettre de répit. Cela peut prendre des siècles, mais la religion d'un dieu unique peut se formaliser et devenir comme une enveloppe vide, avec une foi en un système plutôt qu'en un dieu. Et au moment où cela arrive, le dieu n'a plus assez de puissance que pour combler les brèches.

Les dieux uniques ne doivent pas être confondus avec les divinités qui ont trouvé une petite communauté d'adorateurs isolés. Par exemple, considérons une communauté de 51 personnes (au dernier recensement), qui vénèrent toutes un triton géant du nom de P'tang-P'tang. On ne peut pas considérer P'tang-P'tang comme un dieu unique, et cinquante et une personnes, même selon les critères du Disque, ne sont pas suffisantes que pour qu'on se les dispute à l'échelle divine.

L'exemple le plus marquant de dieu unique dans l'histoire récente du Disque est celui d'Omnia, qui a passé des siècles à édifier une nation dans l'adoration du Grand Dieu Om. Om a souffert du désastre classique de la foi creuse, sur base d'une religion qui disait aux gens ce qu'ils devaient croire plutôt que de les convaincre d'en faire autant.

Les dieux de la nature

Il existe aussi un certain nombre de divinités responsables de petits domaines vagues dans de

vastes territoires, qui sont adorées dans les espaces ruraux et qui reçoivent le peu de foi des animaux non pensants. On trouve dans cette catégorie :

- Une déesse lunaire sans nom,
- Hoki le Blagueur, qui se manifeste sous la forme d'un grand chêne ou d'un être mi-homme, mi-bouc. Mémé Ciredutemps, qui a une bonne expérience de la métaphysique rurale, a parlé de Hoki en le traitant de « sale nuisance ». Les autres dieux sont d'ailleurs bien d'accord. Hoki apparaît parfois à Cori Celesti avant de s'en faire une nouvelle fois bannir à la suite d'un gag ou l'autre,
- Herne le Chassé, dieu des petites bêtes sauvages dont la destinée est de finir leur vie en un dernier couinement sanglant (et il y en a beaucoup à souhaiter un meilleur sort, même si Herne ne peut rien faire pour elles). Herne est un être haut de trois pieds, doté d'oreilles de lapin, de petites cornes et d'une excellente pointe de vitesse.
- Umcherrel est l'esprit de la forêt, selon certaines traditions druidiques.

Le druidisme

“Les druides du Disque tiraient fierté de leur ouverture d'esprit quand il s'agissait d'aborder les mystères de l'univers. Bien entendu, à l'instar des druides de partout, ils croyaient à l'unité indispensable de la vie, au pouvoir de guérison des plantes, au rythme naturel des saisons et au bûcher pour quiconque professait des opinions différentes, mais ils avaient aussi réfléchi longuement, intensément sur le principe même de la création et formulé la théorie suivante :

L'univers, à leur point de vue, dépendait pour sa bonne marche de l'équilibre de quatre forces, dans lesquelles ils reconnaissaient le charme, la conviction, le doute et l'envie d'emmerder le monde.

Par exemple, le soleil et la lune tournaient autour du Disque parce qu'ils étaient convaincus de ne pas tomber, mais ne s'en éloignaient pas à cause du doute. Le charme permettait aux arbres de

pousser, l'envie d'emmerder le monde les maintenait debout, et ainsi de suite.

Certains druides insinuaient que cette théorie présentait des lacunes, mais leurs aînés expliquaient avec force sous-entendus qu'il y avait assurément matière à une discussion s'appuyant sur des faits, aux passes d'armes d'un débat scientifique passionnant, lequel débat se tiendrait au sommet du prochain bûcher de solstice. »

- *Le huitième sortilège, p.68. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.*

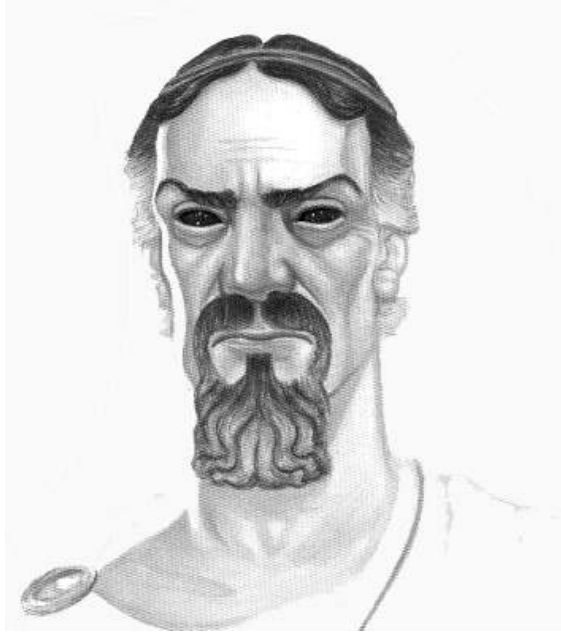
Les prêtres de telles divinités sont appelés les druides, qui sont également chargés de l'étude minutieuse des forces de la nature, de la construction de cercles de pierre toujours plus larges et de beaucoup de sacrifices. Le druidisme est populaire à Llamedos et dans les Plaines du Vortex. La formule la plus extrémiste est appelée le Druidisme Strict. Les druides sont fous de musique, de poésie et de poisons végétaux. Les visiteurs qui ont fait l'expérience des trois préfèrent les poisons.

Les druides ne sont pas aussi près de leurs dieux que les autres prêtres du Disque, ou aussi intéressés par leur petite personne. Ils sont plutôt des fondus de surnaturel au sens large et passent beaucoup de leur temps à étudier les forces astronomiques, à veiller au maintien de traditions séculaires (en ce compris l'art austère et les jeux de balle violents), à pratiquer un peu de magie ou à rosser les curieux (tous les prêtres le font, mais les druides y mettent plus de bonne volonté). Cela contente leurs dieux, puisque les dieux naturels ne se soucient pas d'être interpellés à tout bout de champ. La foi qui les nourrit vient plus de la superstition rurale que de la dévotion en tant que telle. D'ailleurs, la ferveur demande toujours quelque chose en échange, non ?

Les druides sont devenus des experts dans le design et la construction de la technologie siliceuse, même si leurs grands ordinateurs de pierre doivent être améliorés tous les ans ou deux, et ils ont développé des nouvelles formes de magie, comme celles qui les rendent capables de faire voler de lourds monolithes à grande vitesse lorsqu'une amélioration doit être apportée.

Les druides portent de longues robes blanches ainsi que des torques et des bracelets décoratifs (généralement en cuivre) et portent des serpes qu'ils sont heureux d'utiliser contre des gens.

Les cas énigmatiques : le Destin et la Dame



Deux divinités en particulier apparaissent souvent sur le Cori Ceslesti, et se joignent aux jeux des dieux bien qu'elles se détachent de l'attitude traditionnelle de ces derniers. Elles représentent peut-être des puissances supérieures de l'univers plutôt que d'avoir évolué depuis un statut de Petit Dieu.

Le Destin ressemble à un homme d'âge moyen, aux cheveux grisonnants et au visage amical... Jusqu'à ce que l'on remarque ses yeux. Ils ne sont pas sombres comme un premier regard l'aurait défini, mais bien noirs, deux puits sans fond de nuit terrifiante. Il a un peu d'adorateurs, qui savent que leurs prières sont vaines puisque le Destin est inexorable et qu'il se soucie peu des mortels. Ce n'est pas une déité très émotive, mais il déteste voir ses plans et ses stratégies chamboulés. On prétend souvent qu'il est originaire d'un autre univers, qu'il a quitté après qu'il s'y soit produit un terrible désastre.

La Dame est le principal adversaire du Destin lorsque les dieux jouent aux dés avec le mortels. Il s'agit d'une femme superbe, aux yeux vert

émeraude iridescents. Elle ne répond jamais aux prières, mais elle aide parfois ceux qui le méritent le moins – et parfois pas. Un groupe de joueurs professionnels décidèrent un jour de lui dédier un temple, et tous moururent peu après. Bien qu'elle aime le jeu, aucune femme n'aime se savoir acquise.



Elle est bien entendu la Chance, mais tous les habitants du Disque qui conservent quelque raison savent qu'ils ne doivent pas l'appeler par son nom. Elle prétend jouer pour ne pas perdre, plutôt que pour gagner, et qu'elle ne sacrifie jamais ses pions. Mais sur cela comme sur tout ce qui la concerne, mieux vaut ne pas miser gros.

Les démons comme les dieux

Si une chose prouve bel et bien le rapport étroit qui unit démons et dieux du Disque-Monde, c'est bien que certains démons sont des dieux – ou au moins que certains dieux sont de vrais démons. Cela se produit parfois lorsqu'un démon s'incarne dans le plan réel et qu'il découvre une communauté qui, d'une manière ou d'une autre, n'a pas réussi à se trouver un dieu à la mesure de ses aspirations.

Le démon se présentera alors comme un dieu et commencera à abreuver ses nouveaux fidèles des termes d'une campagne maléfique qu'il compte leur faire entreprendre. Par exemple, le démon très mineur Quezduffelcoatl s'est imposé comme le dieu de l'Empire Tézuma, le Boa à Plumes, Dieu des Sacrifices Humains. Les guerres et les carnages qui suivirent furent relativement éloquentes. Toutefois comme Astfgl intervint, la plupart des morts furent perdus pour les Enfers. Un démon véritablement vicieux aurait encouragé un empire moins sanglant avec une bureaucratie et un système de taxation qui auraient conduit des millions d'âmes vers un enfer de haine refoulée.

Ce genre de choses explique pourquoi les dieux détestent tant les démons. Ils sont des imposteurs. Toutefois, ils apportent au Disque-Monde son lot de cultes démoniaques à supprimer, si une intrigue a besoin de ce genre d'éléments.

Quezduffelcoatl, par ailleurs, apparaît comme mi-homme, mi-poulet, mi-jaguar, mi-serpent, mi-scorpion et à moitié fou – un cas typique de l'excès démoniaque, exceptée sa hauteur, d'à peu près six pouces.

Les prêtres et la prêtrise

Dans la mesure où ils veulent survivre, les dieux du Disque-Monde doivent acquérir et maintenir des congrégations de suivants. Et ce sont leurs prêtres qui en ont la charge. Ils gèrent et supervisent le commerce de base de la religion, en échange d'un peu de gloire et de puissance, d'un accès extensif aux biens matériels du système (qui n'intéressent finalement les dieux que comme outil de propagande) et peut-être aussi pour solliciter quelques éclairs bien sentis sur la tête des gens qui leur causent du souci.

En fait, la grande majorité des prêtres du Disque sont des gens normaux – du management moyen dans de grandes entreprises qui reposent sur une image forte auprès des employés. Bien entendu, les religions attirent des personnalités différentes. Les sanguinaires, entre autres, mais certains restent bien pensants et il y a même de véritables saints.

Il est important de réaliser que les prêtres ne savent en règle générale pas grand chose du statut divin. Ces gens ne doivent se soucier que de croire en leur dieu et de s'assurer qu'un maximum de gens en font autant, sans prêter trop d'attention aux blasphèmes et à la philosophie. En réalité, certains prêtres ont des idéaux et des idées qui vont bien plus loin que ce à quoi leurs dieux sont capables de penser. En fait, certaines des plus importantes figures du Disque ont passé toute leur vie à travailler pour des idiots qui ne trouveraient pas leur derrière avec un atlas.

Les relations oecuméniques

Les relations entre les prêtres ressemblent à celles qui se tiennent entre les dieux. Les dieux attendent de leurs représentants qu'ils partagent leurs préjugés et mettent un point d'honneur à informer leurs Grands Prêtres de qui est la victime désignée pour la cabale de la semaine. Généralement, les rivalités religieuses se limitent à des échanges de noms d'oiseaux et peut-être un peu de boue projetée. D'un côté, les prêtres ne sont pas nécessairement au-dessus des lois séculières régissant la violence et le meurtre et de l'autre, les pactes entre les dieux tiennent compte de règles très strictes pour ce qui est des dommages encourus par les fidèles et les biens du culte.

En tant que dirigeant du Cori Celesti, Io l'Aveugle garantit un bon statut à ses prêtres. A Ankh-Morpork et dans d'autres cités, le Grand Prêtre de Io l'Aveugle est nommé porte-parole des différentes communautés religieuses de l'endroit lorsqu'elles en ont besoin. Il peut aussi officier lors des cérémonies oecuméniques officielles.

Tout ceci n'empêche bien évidemment pas les guerres de religion de se perpétrer, mais il ne s'agit toujours que de solutions extrêmes pour les dieux impliqués, et une perte inutile de croyants. En fait, si les dieux font attention, ils peuvent même agir dans le sens d'un apaisement. Sauf, bien sûr, si de fortes mises sont en jeu. Alors, ils peuvent devenir très excités.

Jouer un prêtre

La première question que doit se poser un joueur qui veut faire de son personnage un prêtre

concerne bien entendu le choix de la divinité qu'il va servir. On peut imaginer qu'il choisira la facilité et deviendra adepte d'un culte ayant pignon sur rue, d'un dieu connu comme Io ou Offler. Dans un pareil cas, il aura plus ou moins un statut d'employé dans un temple et devra gravir les échelons dans l'espoir d'arriver au sommet de sa hiérarchie ou d'être canonisé.

Il peut aussi prendre le parti d'un dieu unique, et s'attirer les foudres des représentants des autres divinités. Voyez ce qui peut se produire dans *Les Petits Dieux* avec le culte de Om. Les dieux uniques offrent davantage de privilèges que les autres dieux, mais le travail est nettement moins stable.

Il peut enfin être le prêtre unique d'un Petit Dieu fraîchement reconnu. Il peut, dans ce cas de figure, avoir trouvé par hasard un Petit Dieu au détour d'un sentier ou près d'un tas de cailloux et avoir été « contacté » par celui-ci. Sa mission sera alors de convaincre un grand nombre de gens de la puissance potentielle de son dieu afin de lui assurer un avenir radieux. Le Petit Dieu gâtera son prêtre tant qu'il le peut et lui inspirera des rêves de richesse, de volupté et de puissance.

Un prêtre qui œuvre dans un temple a des obligations et doit se présenter aux différents offices. Ils doivent donc se libérer hiérarchiquement afin de partir à l'aventure. Bien souvent, ils ne le feront que s'ils sont invités à prendre part à une expédition ou s'ils partent en mission pour leur ordre.

Il existe bon nombre de prêtres errants dont la tâche consiste à répandre la parole du dieu du Moyeu jusqu'au Bord. Ceux-là transportent toujours des livres sacrés, un harmonium ou un autre instrument de musique dont ils savent jouer, et quelques symboles peu coûteux pour impressionner les indigènes.

L'arme primordiale du prêtre n'est pas, comme on pourrait le croire, la prière ou l'éclair de foudre. C'est son bagou. Convaincre autrui de la toute puissance de son dieu doit être une seconde nature chez tout prêtre qui se respecte. Certains, il est vrai, se lassent après les discussions les plus courtes et en reviennent aux coups de massue, mais certains peuvent rester des heures à débattre des bienfaits de leur culte.

Les éclairs de foudre

La plupart des dieux du Disque-Monde se manifestent rarement physiquement auprès des mortels. Lorsqu'ils le font, c'est pour des raisons qu'ils estiment suffisantes comme ennuyer les athées ou châtier les blasphémateurs. Et encore, dans ces circonstances, cela ne se produit pas à chaque fois. Les dieux peuvent foudroyer quelqu'un à distance en leur envoyant un éclair. Ce n'est pas l'apanage de divinités du tonnerre comme Io l'Aveugle. Le procédé est toutefois soumis à certaines règles précises. Tout d'abord, les dieux n'ont de pouvoir que sur les personnes qui croient en eux, ou qui sont enclines à le faire. Un athée véritable est donc à l'abri de la colère divine. Ensuite, il faut qu'un prêtre en formule expressément la demande si le dieu n'est pas présent physiquement. Dans certains temples, les prêtres consacrent une partie de la journée à réciter la liste des personnes qu'ils souhaitent voir foudroyées. Dans le cas d'un personnage-joueur, le Maître du Jeu sera seul juge de l'effet d'une telle demande. Si le personnage est un prêtre et que cela peut servir les intérêts du scénario, accédez parfois à sa demande. Mais il faut bien entendu que la victime ait porté atteinte à l'intégrité ou à la foi du dieu en question. Il n'est pas loisible de recourir à ce service pour se débarrasser simplement de quelqu'un. Une chose est certaine, il ne faut pas en abuser. Les guerres de religion ne se règlent pas à coups d'éclairs divins et il doit y avoir une bonne raison à cela. Les effets d'un tel déchaînement de la colère divine sont variables et dépendent de la puissance du dieu en question. Cela peut aller de la petite décharge irritante à la carbonisation du mécréant. Agissez donc avec sagesse.

Cori Celesti

Cori Celesti, le pic haut de dix kilomètres au centre du Disque, démontre la psychologie divine dans ce qu'elle a de plus typique. Les dieux doivent être au centre de tout et au-dessus de tout. Et inaccessibles par-dessus tout.

Dunmanifestine

Dunmanifestine, la demeure des dieux, au sommet du Cori Celesti, ressemble à une scène pour l'une des pièces de Shakespeare, ou à un film

de Ray Harryhausen, conçu par quelqu'un pour qui l'argent ne compte pas et l'imagination se fait rare : des enfilades de colonnes de marbre blanc sur des sols marbrés immaculés... Le problème vient du fait que puisque les dieux ont tout ce qu'ils veulent, ils n'ont pas à faire preuve de beaucoup d'imagination. Et il n'y a rien qui puisse leur être refusé jusqu'à ce qu'ils prennent leur retraite.

Il est à peine concevable que des aventuriers déterminés puissent escalader le Cori Celesti pour rejoindre la demeure des dieux, mais ce serait comme escalader l'Everest, deux fois et dans une tempête de neige, pour arriver dans un hôtel rempli de bourgeois ennuyeux aux mœurs légères et aux armes lourdes.

Tous les dieux ne vivent pas sur le Cori Celesti, ou même n'y ont jamais été. En théorie, toute divinité avec quelques adorateurs y est acceptée, mais les petites divinités y sont souvent considérées avec snobisme alors que les dieux uniques y seraient virilement critiqués (et secrètement enviés). A chaque moment, une série de dieux peuvent être engagés dans une querelle ou une rixe, et refuseraient d'aller quelque part où ils risqueraient de rencontrer d'autres dieux. Certains peuvent faire preuve de bon goût. Mais ils sont rares.

Les démons du Disque



Les démons du Disque-Monde n'ont rien en commun avec les Choses des Dimensions de la Basse-Fosse, qui sont des extra-disquaires qui n'hésiteraient pas à se débarrasser de l'humanité si cela leur permettait de rentrer dans le monde par la même occasion. Les démons représentent un concept parfaitement humain du Mal et

trouvent eux-mêmes les chemins d'accès à la réalité du Disque. Ils ont besoin des humains parce que toute leur existence y est liée.

En fait, les démons ont quelque chose en commun avec les dieux et peuvent naître d'entités psychiques latentes comme eux. Il a seulement été observé que la différence entre un démon et un dieu est la même qu'entre un terroriste et un résistant. Si les démons sont une espèce mutante des dieux, ils sont au moins trouvés une niche dans l'imaginaire humain, s'ils ne l'ont pas volée : le rôle des geôliers éternels, des tourmenteurs et des tentateurs.

Les gens croiront de nombreuses choses à propos de leurs dieux, mais une chose dont ils sont à peu près sûrs, c'est qu'il existe une punition éternelle pour leurs ennemis, leurs voisins et (pour les plus honnêtes ou les plus cyniques) eux-mêmes. Les démons proposent ce service. Mais ils ne font guère preuve d'imagination ce faisant. L'une des plus belles preuves qu'ils sont issus de l'imaginaire collectif est qu'ils ont besoin des humains pour leur inspirer les maux qu'ils sont censés infliger. C'est pourquoi les démons souhaitent tant tenter les humains : ils ont besoin de leur énergie créative.

Les démons ne fréquentent guère les dieux qui les considèrent avec un snobisme peut être alimenté par une insécurité morale, mais il n'y a pas vraiment de conflit entre les deux groupes.

Physiquement, les démons peuvent prendre plusieurs formes. Les plus âgés ou les plus vieux jeux gardent un faible pour les capes rouges, les cornes et les tridents alors que les plus jeunes ne jurent que par un assortiment de griffes, de dents, d'yeux, de pattes et de tentacules.

Astfgl et Vassenega

Le Président à Vie des Enfers actuel est le démon Astfgl qui, comme tous les démons, est aussi incapable d'imagination qu'une machine à sous. Vous mettez un dollar dedans et vous recevez votre punition éternelle. Il s'habille pour le travail d'un collant rouge vif, se munit d'un trident avec une fourche en pointe de flèche, des cornes réglementaires, d'une queue et d'un bouc. Il ressemble en fait à un personnage de pièce de

théâtre scolaire de Ming l'Impitoyable joué par un type qui aurait trop regardé de films de Vincent Price. Les démons n'ont pas de forme fixe et lorsque Astfgl s'énerve, ses talons percent ses chaussures et des ailes de chauve-souris lui poussent dans le dos, alors que ses cornes s'incurvent et s'allongent, comme un démon dessiné par un enfant qui aurait lu trop de bandes dessinées. On prétend d'ailleurs que c'est dans de tels recueils que Astfgl aurait trouvé ses deux formes favorites, même si on ne le dit jamais en sa présence.

En réalité, la présidence à vie n'est qu'un titre honorifique, conçu pour mettre Astfgl hors du coup (il a trop tenté de vivre avec son temps, ce que les Ducs des Enfers ne lui pardonneront pas). Il ne semble toutefois pas encore l'avoir remarqué.

Le véritable pouvoir dans les Enfers est détenu par le duc Vassenego, un vieux démon suave à l'âme d'un vieux juge provincial (en réalité, il a les âmes de plusieurs milliers de juges, mais l'un d'eux est celui à partir duquel il fut créé). Il est presque humain dans sa déviance, et aristocratique dans ses manières. Cependant, l'Enfer est naturellement versé dans les intrigues politiques et les coups dans le dos, et le pouvoir suprême change de mains de manière périodique. Toutefois, périodique dans des termes démoniaques, cela peut vouloir dire tous les cinq ou dix mille ans.



L'Enfer

Les démons vivent à Gehenna, dans le Tartare, dans le Lieu des Punitions Eternelles, etc. Vous savez, l'Enfer quoi. Il existe en fait un grand nombre d'Enfers et la variété du multivers rend

ce nombre infini. Mais l'Enfer n'est pas un lieu très imaginaire. A côté, la Maison de la Mort apparaît comme le sommet de la sophistication. Comme la plupart des gens se sont fait une idée des Enfers à partir d'un même modèle, c'est exactement ce que c'est. En plus bête.

Bien que les âmes qui vont en Enfer soient celles qui, de leur propre aveu, le méritent, elles réalisent bien vite que leur punition est limitée par le fait qu'ils n'ont plus de corps pour l'endurer. Dès lors, l'endroit est plein de rochers que l'on doit pousser le long d'une montée pour les voir dévaler de l'autre côté, de lacs de sang bouillonnant et de tempêtes hurlantes, le tout peuplé d'âmes qui passent le plus clair de leur temps à discuter avec les démons, avec une série de hurlements pour se donner bonne conscience. C'est un peu comme un camp de prisonniers duquel personne n'est libéré ou n'est viré. Ils sont tous dans le même bateau, alors autant essayer de bien s'entendre.