

L'Université de l'Invisible

Il existe sur le Disque-Monde plusieurs établissements dans lesquels les apprentis mages décrochent un diplôme et apprennent les rudiments de l'Art, autrement dit de la magie. Mais, dans une logique propre à cet univers, la plus importante est aussi celle qui a pour but de réguler l'usage de la magie jusqu'à le rendre le moins accessible possible...



L'Histoire

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

demandant quelle était la position de l'autre sur tel ou tel point.

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

A travers les siècles, il semble avoir été facilement admis que la promotion à l'Université de l'Invisible impliquait forcément de mettre les pieds dans les chaussures d'un mort, mais cela ne tait pas l'ambition. La vulgaire bagarre est considérée comme abjecte, et tout ce qui peut mettre l'Université elle-même en danger est hors de propos, mais à peu près tous les coups sont permis pour sauter les obstacles sur le chemin du succès.

La seule limite semble être la dépense considérable en énergie qu'implique une entrée forcée dans les hautes sphères et que cela signifie également l'abandon d'une vie oisive faite de longs dîners.

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

Tout a cependant une fin et la fin de ce processus vint avec la nomination au poste d'Archichancelier de Mustrum Ridculle. Il avait tout d'abord été désigné comme un compromis, le temps que tout le monde reprenne ses forces.

Personne ne l'avait vu à l'Université depuis quarante ans et on le disait occupé à gérer ses affaires de famille à la campagne. On le considérait comme un mage agricole. A tort,

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

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

Ville et robe : lieu et maintenance

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

L'Université est riche, certes, mais d'une richesse métaphysique. Elle possède plus de territoires que celui d'Ankh-Morpork, mais les édits et les lois y référant sont si anciens que même les avocats de l'Université ne les comprennent pas. La plus grosse part de ses revenus est constituée de dons (plus de dons en nature et de services que d'argent, il est vrai). On considère souvent que veiller à l'approvisionnement des mages les empêche généralement de sortir de leurs murs et que cela vaut bien quelques tonnelets de bière et des caisses complètes de légumes.

La Tour de l'Art



L'Université est (architecturalement parlant) dominée par la Tour de l'Art, une structure de pierre noire culminant à huit cent pieds du sol. L'âge de cette tour est indéterminé. Elle est en tous les cas plus ancienne que la cité, plus ancienne que l'Université et probablement plus ancienne que le Disque lui-même. Il s'agissait probablement du Collège des Mages originel. Elle ne compte pas de fenêtres et son sommet est hérissé de petites tourelles et créneaux, ainsi que de petites forêts, un peu comme les châteaux bavarois de légende (avec des jardins), peints en noir et en ombres sur fond

de brouillard. En dépit d'une certaine érosion de la pierre et de l'effacement de certains ornements, elle ne semble jamais devoir être restaurée. Comme dans certaines jungles des plateaux, des espèces d'oiseaux et de scarabées ont évolué en cycle fermé là-haut, et la magie s'échappant de l'Université a orienté ces évolutions de bien étrange façon.

Il y a de petites portes à sa base, qui donnent accès à des escaliers comptant 8.888 marches. Il y avait autrefois des étages intermédiaires, mais tous ont pourri et se sont désagrégés au fil du temps et la tour n'est d'ailleurs plus utilisée de nos jours. Depuis son sommet, un mage pensera être capable d'observer le bord du Disque, une fois qu'il aura repris son souffle. C'est un symbole de la magie, pas seulement des mages, mais de la force primale qui régit l'univers.

L'Administration

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

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

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

nouvelles idées avec des esprits neufs et imaginatifs.

Le rang d'Archichancelier



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

Le processus de sélection d'un Archichancelier est chose assez vague. Il est théoriquement élu, mais les mages n'aiment pas se déranger pour aller voter. Il est aussi choisi par les dieux, mais les mages ne croient pas en eux, surtout dans l'optique de ne pas les déranger. L'élu (appelons-le comme ça), doit formellement

demander son entrée dans la Grande Salle (dont la porte aura été fermée à clé) par trois fois, signifiant par-là son acceptation par la profession au sens large.

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

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

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

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

Les Treize

L'Université de l'Invisible emploie quantité de gens ne serait-ce que pour faire tourner l'institution. L'Econome tient à jour la liste des membres du personnel et, curieusement, tout le monde est toujours payé en temps et en heure. Mais tout en haut de la pyramide, sans qu'aucun texte ne l'atteste, se retrouvent treize personnes qui semblent présider à la destinée du prestigieux collège :

- L'Archichancelier,
- L'Econome,
- Le titulaire de la Chaire des Etudes Indéfinies,
- Le doyen de collège,
- Le doyen de culture générale,
- Le doyen des pentacles,
- Le maître de conférences en astrologie,
- L'assistant des runes modernes,
- Le bibliothécaire,
- Le professeur d'astrologie,
- Le lecteur en recherches ésotériques (également connu sous le nom de « lecteur en toilettes »),
- Le lecteur d'écrits sympathiques et
- Le major de promo.



Une fois encore, il faut reconnaître qu'une université vieille de deux millénaires, surtout quand elle est bâtie au petit bonheur comme l'UI, souffre forcément de toutes sortes de bizarreries. Il y a des professeurs qui vaquent à leurs travaux dans des secteurs éloignés des bâtiments et qu'on ne voit quasiment jamais ; des assistants qui n'assistent rien et des étudiants de doctorat plus âgés que la plupart des membres de la faculté. Mustrum Ridculle admet, résigné, que des tas de mages dans des quartiers isolés de l'UI ne savent même pas qui il est. Une fois dans l'Université, un mage n'a plus jamais besoin de partir. La titularisation est automatique. On trouve toujours un bureau

disponible, quelque part, toujours de la place dans la Grande Salle. Bref, c'est le paradis scolaire – et le moyen idéal de s'assurer que les hommes potentiellement les plus dangereux du Disque passent leur temps à se chamailler entre eux et, bien, entendu, à s'empiffrer.

Organisation de l'Université

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

A la direction de l'UI se trouve l'archichancelier qui préside aussi le conseil collégial ou bureau hebdomadaire (du latin *hebes* – apathique ou bête, et *domo* – apprivoiser ou vaincre. Le conseil collégial a donc pour but de vaincre la bêtise. L'opération, disent les détracteurs, commence par une étude minutieuse et intime de l'ennemi – il faut se mettre dans sa peau, comme qui dirait).

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

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

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

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

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

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

- Maîtrise de Magisme,
- Maîtrise de Divination,
- Maîtrise de Traditions civiles,
- Doctorat de Thaumaturgie,
- Doctorat de Magie,
- Doctorat de Sortilèges,
- Doctorat de Magisme,
- Doctorat de Vénéfice,
- Doctorat de Divination,
- Doctorat des Traditions civiles,
- Doctorat de Philosophie magique,
- Doctorat d'Envoûtement morbide,
- Doctorat de Métaphysique condensée,
- Doctorat d'Occultisme.

Un diplôme représente pour un étudiant quatre années d'étude dans une matière donnée, et rien n'empêche un étudiant persévérant d'en préparer plusieurs à la fois. Après quatre années réussies, l'étudiant se voit décerner sa licence au cours d'une cérémonie protocolaire en l'absence des professeurs et de la plupart des représentants de l'Université. Quatre nouvelles années réussies lui assurent le statut de Maître et donc une maîtrise.

A ce stade, l'étudiant peut éventuellement passer de l'autre côté et devenir lecteur dans son domaine de prédilection, à savoir qu'il peut donner des cours. Enfin, quatre nouvelles années réussies font de lui un Docteur et lui octroient donc un doctorat. Il faut donc au minimum douze ans pour décrocher un doctorat à l'UI. Mais les étudiants vont rarement jusque-là. Ils décrochent tout court avant ce délai.



Les trimestres

L'année universitaire est divisée en huit « trimestres », chacun d'une durée d'une semaine à peu près afin de réduire le temps que le corps enseignant doit passer dans la même salle que le corps étudiant.

Les étudiants vivent cependant la majeure partie de l'année civile à l'Université, où ils entreprennent leurs propres travaux, absorbent la magie qui imprègne les matériaux des bâtiments et augmentent la réserve de savoir de l'établissement (la théorie est la suivante : les étudiants fraîchement arrivés dans une université savent tout ce qu'il y a à savoir sur absolument tout, c'est bien connu. Mais quand ils partent, au bout d'un grand nombre d'années d'études, ils reconnaissent d'ordinaire volontiers ignorer pas mal de choses. La connaissance pure est donc forcément passée des étudiants à l'Université où elle s'accumule). Les trimestres suivent la grande année discale, ou véritable année astronomique, bien que la majeure partie du monde vive selon l'année « agricole ». Les universités vraiment anciennes et importantes ont des trimestres liés à un quelconque cycle temporel désormais obscur à la majeure partie de la population, afin de lui montrer ce qu'elle rate à cause de sa bêtise.

Les trimestres de l'UI sont :

- Octinité,
- Rotation,
- Contraxe,
- Porcher,
- Evelyne,
- Moultegrain,
- Chandeloyer (le chandeloyer est le loyer d'une maison qui se dégrade en permanence – il y a probablement un rapport avec le quartier des Ombres où beaucoup de bâtisses se sont tellement dégradées que les raser tiendrait de l'aménagement urbain),
- Gâteau de l'âme.

Folklore universitaire

Que serait une université sans le folklore qui l'entoure et qu'elle génère ? Tout au long de l'année discale, des fêtes et des cérémonies diverses émaillent le calendrier, donnant lieu à

des célébrations sur le campus où sont parfois conviées les autorités de la cité.

Le repas des anciens : grand banquet des mages diplômés dans la Grande Salle. Ce soir-là, chacun déploie plus d'efforts que d'habitude pour surpasser ses collègues en splendeur de robe. Le gagnant est porté en triomphe hors de l'Université et jeté dans l'Ankh.

Le petit archichancelier : cette cérémonie a lieu vers la fin de l'année, à la période du Porcher. On choisit un étudiant de première année pour être archichancelier toute une journée (notez l'absence de majuscule), du matin jusqu'au soir. Durant ce laps de temps, il peut exercer tous les pouvoirs de la charge, et on raconte des histoires de blagues faites sur les membres du conseil collégial qui, eux, ne sont pas portés à la plaisanterie (d'où l'expression : « sage comme un mage »). Pour cette raison, l'heureux élu est d'ordinaire l'étudiant le plus impopulaire de l'Université et son espérance de vie le lendemain est réduite.

Le patron du fleuve : comme toutes les universités au bord de l'eau, l'UI tient à promouvoir ses sports nautiques. Vu la nature de l'Ankh, le canotage est délicat, sauf en période de grosse crue, et les courses opposent plusieurs équipes de huit étudiants chacune qui se poursuivent à pied à contre-courant en portant une yole (une embarcation légère).

La course s'appelle les Bosses, à cause de l'état de la surface de l'Ankh. Les équipages en compétition courent des hangars à bateaux de l'Université jusqu'au pont d'Airain. L'équipage gagnant reçoit en prime des paires de chaussure à bout pointu marron pour remplacer celles usées au contact de l'Ankh durant la course et devient Patron du Fleuve, ou parfois Marabout du Fleuve (les esprits malicieux disent même Garde-Boue du Fleuve, vu l'état des vêtements et souliers des concurrents).

Les matinées de mai : tous les matins du mois de mai, aux aurores, le chœur de l'Université de l'Invisible chante un hymne depuis le sommet de la Tour de l'Art pendant que la

faculté et les étudiants (du moins ceux qui se lèvent tôt) restent debout dans les jardins de l'Université pour écouter. Comme la tour fait deux cent cinquante mètres de haut, personne n'entend les chanteurs, mais, comme l'hymne dure cinq minutes, tout le monde applaudit cinq minutes après l'aube.

Parfois, les choristes n'arrivent pas à l'heure, mais les « auditeurs » applaudissent quand même. Il n'y a pas de quoi rire, ce serait méconnaître la valeur de la tradition. Si vous ne comprenez pas ça, vous n'êtes qu'un étranger.



La danse du balai des mages : une festivité relativement récente qui se tient le dernier jour du trimestre de Contraxe. On a dit que les mages n'avaient pas de « balloches », mais la danse du balai apporte un démenti. C'est un grand bal auquel est convié le gratin de la société d'Ankh-Morpork. Deux orchestres assurent l'animation et, plus important, on trouve un buffet qui propose dix-huit sortes différentes de viandes sans oublier, bien entendu, des cubes au fromage et des morceaux d'ananas sur des bâtonnets.

La danse du balai a particulièrement la faveur du Bibliothécaire grâce à qui la vente d'huile capillaire fait un bond dans la semaine qui précède. Il est le seul à Ankh-Morpork en mesure de se faire une raie sur tout le corps.

La semaine du chahut : tout le trimestre de Contraxe, les citadins prudents n'oublient pas de se tenir sur leurs gardes. La semaine comporte tous les dangers habituels que fait courir l'humour estudiantin relevé d'une pincée

de magie : les autorités universitaires voient la chose de l'œil indulgent et amusé qu'on réserve aux activités estudiantines quand les balles en plastique et les gaz lacrymogènes se sont avérés inopérants.

Les citadins risquent, par exemple, de tomber sur l'Escalade de la rue Courte, à savoir sur des mages armés de crampons, de pitons et de cordes qui « escaladent » le plus sérieusement du monde la rue sur toute sa longueur. Nombre d'entre eux lâchent prise et plongent désespérément par la porte du Tambour Rafistolé où, afin de se remonter, ils consomment de grandes quantités d'alcool.

Une autre tradition : « l'emprunt » de certains articles municipaux que les étudiants ramènent au Tambour Rafistolé où ils consomment de grandes quantités d'alcool. Les articles en question regroupent habituellement les panneaux de signalisation, les plantes en pot et, en une occasion, le pont d'Airain.

Il est un sport qui se pratique souvent durant cette semaine, mais qui peut se répéter n'importe quand au cours de l'année : la luge. On s'y adonnait traditionnellement dans la Tour de l'Art, où des étudiants sur des plateaux à thé – après avoir consommé de grandes quantités d'alcool – dévalaient les 8888 marches de l'escalier en colimaçon au prix de nombreux plongeurs au péril de leur vie par-dessus celles qui manquaient. De toute façon, à mi-chemin, la force centrifuge les plaquait contre la paroi ; et ils jaillissaient souvent par la porte du bas avec assez de vitesse pour filer au ras de l'Ankh jusqu'à la rive d'en face.

De nos jours, la semaine du chahut se déroule plus communément à l'intérieur des bâtiments de l'Université où de nombreux escaliers en arc de cercle et couloirs astiqués offrent des occasions infinies de morts aussi subites qu'impressionnantes.

Le marquage des limites : également connu sous le nom de « Cognes ». A l'aube du 22 gruïn, l'ensemble de la faculté, conduit par le chœur et suivi de tous les étudiants à la traîne, parcourt les anciennes limites de l'Université (correspondant à peu près à la ruelle Par-Derrière, le Maillet, la rue Esotérique et le bord du fleuve). Ils traversent voire grimpent par-dessus les bâtiments érigés depuis sur leur trajet tout en assénant à des badauds, selon le

cérémonial d'usage, des coups de furet vivant (en mémoire de l'Archichancelier Bouclebit). Tous les hommes roux croisés en route sont empoignés par plusieurs jeunes mages costauds qui leur cognent dessus ; cette tradition, chose très inhabituelle – et suite à un incident qui a laissé trois mages accrochés dans une position précaire à une gouttière voisine –, a subi une rectification : on s'attaque à tous les rouquins sauf bien entendu le capitaine Carotte Fonderenferon du Guet Municipal. Après la procession, les membres de l'Université regagnent la Grande Salle pour prendre un copieux petit déjeuner où on leur sert du canard.

Le dernier Famel (connu aussi comme « le legs de l'Archichancelier Famel ») : une des plus anciennes cérémonies du calendrier universitaire, qui se tient place Sator. On demande à tous les locataires d'une propriété de l'Université de se présenter et on leur remet deux sous, une paire de chaussettes et un pain cuit de la veille au matin. Puis, ils entrent en file dans l'Université où on leur permet d'assister au déjeuner des mages.

Les étudiants pauvres : à la création de l'UI, on acceptait une catégorie d'étudiants qui ne bénéficiaient pas d'un soutien financier ni de l'appui officiel d'un diplômé de l'Université. C'étaient les « étudiants pauvres », de jeunes hommes dotés d'un potentiel magique. On pensait qu'il serait dans l'intérêt général de les éduquer à la façon de l'UI (selon les termes d'Alberto Malik, le fondateur : « *vaut mieux avoir ces connards de p'tits malins là où on peut les voir* »). On ne leur donnait pas de chambre dans la Tour de l'Art et beaucoup devaient vivre dans les appentis bâtis contre les murs. Une fois par mois, afin de récompenser la détermination de ces jeunes stoïques à poursuivre leurs études, la faculté apparaissant aux fenêtres des étages supérieurs de la tour et jetait à manger aux « étudiants pauvres ». L'événement avait beaucoup de succès au sein du personnel parce qu'on réussissait parfois d'un coup bien ajusté de côtelette rongée jusqu'à l'os à en mettre un KO.

La tradition se perpétue, bien que l'Université soit aujourd'hui beaucoup plus vaste et

n'accepte plus d'étudiants pauvres. Une fois par an, tous les étudiants se rassemblent place Sator où les membres de la faculté les bombardent de petits pains rassis. Qu'ils jettent de toutes leurs forces.

Fac et guildes : quand les guildes se sont mises à ouvrir leurs propres établissements scolaires, une grande rivalité est née entre leurs divers élèves, et les étudiants de l'Invisible isolés se faisaient souvent agresser par des bandes d'autres collèges. Ankh-Morpork voit d'un œil indulgent les morts violentes, et un grand nombre de membres de la faculté préfèrent les étudiants à l'état de cadavres, il est plus facile de leur faire cours, mais les présidents de guilde, plus pragmatiques, de même que l'Archichancelier en poste à l'époque, ont décrété qu'ils en avaient assez de tous ces cadavres qui traînaient partout, gênaient l'ouverture des portes et ainsi de suite.

Ils ont décidé de canaliser la rivalité dans une épreuve sportive annuelle qui s'appellerait la Rencontre Fac et Guildes (mais A.J. Boucle, dans son *Almanack et Livre des Jours d'Ankh-Morpork*, prétend qu'il ne s'agissait que d'une forme légèrement modernisée d'une épreuve assez sinistre et beaucoup plus ancienne connue sous le nom de la Rigolade des Pauvres Gars d'Ankh-Morpork, à laquelle participaient des équipes comptant jusqu'à cinq membres ; on doit sûrement trouver dans les anciennes Lois et Ordonnances d'Ankh-Morpork plusieurs interdictions qui mentionnent le terme).

Le principe consistait à pousser du pied ou à porter un ballon depuis les abords du quartier des Ombres (le plus ancien de la ville) jusqu'à la Tour de l'Art (le plus ancien bâtiment du Disque). Le jeu mettait en présence des équipes de cinquante étudiants de chacune des principales guildes et de l'UI. On marquait des buts en expédiant l'un coup de pied le ballon par la porte (ou, plus fréquemment, par la fenêtre) de points de repère le long du trajet, points de repère qui portaient souvent des noms du genre : « le Tambour Rafistolé », « la Grappe de Raisin », etc. Tous les autres concurrents devaient alors payer à boire à l'équipe qui avait marqué le point. Au bout de quelque temps, l'Archichancelier a décrété

qu'on ne pouvait marquer qu'un seul but par bistro vu que, trois ans d'affilée, l'épreuve avait duré un mois.

S'il faut en croire les archives de l'UI, les étudiants de l'Université n'y ont pas participé ces derniers temps, mais le football de rue, obéissant à des règles différentes, reste une tradition morporkienne (dans leurs quartiers, les trolls de la ville pratiquent encore de temps en temps leur version du football, mais par égard pour la susceptibilité moderne, ils ne jouent plus avec une tête humaine en guise de ballon. Ils lui ont substitué un nain).

La Bibliothèque

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

La forme apparente de la Bibliothèque est celle d'un bâtiment bas, circulaire et d'à peu près mètres de long. Ses dimensions véritables sont infinies. On compte approximativement 90.000 textes magiques dans cet endroit. La plupart de ceux-ci sont d'énormes volumes, de quelques pieds de haut et épais de six pouces reliés par toutes les substances imaginables, inimaginables et quelques-unes qu'il vaut mieux ne pas imaginer. Les livres les plus puissants sont enchaînés aux étagères. Pas pour leur sécurité propre. Plutôt pour celle des

lecteurs. Aux niveaux les plus bas se trouvent les Etagères de Haute Sécurité, les livres qui nécessitent l'isolation et l'internement, les livres qui mangent d'autres livres ou les livres qui mangent tout et n'importe quoi.

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

Certains d'entre eux sont conservés dans des barriques d'eau glacée, dans des coffres amphibies.

Le Bibliothécaire actuel est un orang-outang de cent cinquante kilos.



L'espace-B

Il existe une théorie (qui, comme toutes les théories, a tendance à se vérifier sur le Disque-Monde) selon laquelle toutes les bibliothèques du multivers seraient reliées entre elles aux confins de leur réalité. Tout le monde a déjà entendu parler de gens qui se perdaient dans une bibliothèque et qu'on ne revoyait jamais, de livres que personne ne se rappelle avoir jamais écrit mais qui se retrouvent sur un coin de table, échappant à toute formule de

classement... Selon cette théorie, il existerait une sorte de dimension parallèle qui toucherait des doigts les lieux où un grand savoir est entreposé et où des livres seraient massés en quantités industrielles. Si tout cela est vrai, alors, toujours en théorie, toutes les bibliothèques du multivers contiennent tous les livres du monde, même ceux qui n'ont pas encore été écrits, quelque part dans les rayons les plus reculés où personne ne s'aventure jamais.

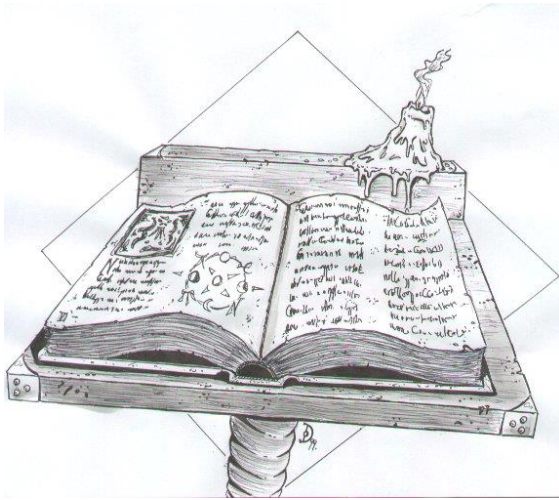
Les écritures invisibles

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

Les études non-magiques à l'Université

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

la sorcellerie ou le shamanisme. Dès lors, il est normal que des scientifiques de tous horizons aient l'un ou l'autre contact à l'Université de l'Invisible, qu'ils soient mages ou pas.



L'In Octavo

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

L'In Octavo contient les Huit Grands Sortilèges qui suffirent, selon la légende, à créer le temps, la matière et pour faire simple, le Disque. Personne ne sait vraiment à quoi ils servent et la seule personne à avoir eu usage de l'un d'entre eux, Rincevent, ne sait pas exactement ce qu'il en a fait. Ils ont en tous les cas sauvé le Disque d'une probable annihilation (voir La Huitième Couleur).

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

Les duels de magie

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

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

Lorsqu'un duel prend fin, les non-avertis peuvent considérer que son effet dramatique fut de moindre importance, mais tout utilisateur de magie ressentira les effets d'une forte dépense en la matière et pourra observer des flux magiques résiduels. Ces duels peuvent avoir un effet sur l'environnement, comme des changements d'état pour la matière (des cailloux qui fondent...). Jeter un sort à cet endroit peu après le duel peut avoir des effets étranges.

Autres éléments notables

Dans le Vade-Mecum du Disque-Monde, vous trouverez quantité d'informations sur l'Université Invisible ainsi que sur la vie sur le campus, des principales fêtes qui y sont

célébrées, des activités, des lieux, des personnages... Les transposer toutes en ces pages serait un effort inutile. Donnez donc un peu d'argent à l'auteur, merci pour lui.

Les portes

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

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

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

La Grande Salle

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

Autour de la salle se dressent les portraits et les statues des anciens Archichanceliers, portant des objets à la signification magique et arborant des expressions de désapprobation au regard de ce qu'est devenue leur Université depuis leur départ.

Certains des portraits ne sont pas finis, le modèle ayant cédé sa place avant la fin de la pose. Certains sont ainsi représentés par

quelques traits ou par des blocs de marbre brut à peine taillés.

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

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

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

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

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

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



Le bâtiment des Hautes Energies

Le Bâtiment des Hautes Energies est le seul édifice du campus à compter moins de mille ans d'existence. Son propos est source de discorde entre de nombreux jeunes étudiants (ainsi que la plupart des jeunes diplômés), qui y travaillent le plus clair de leur temps, et les plus vieux mages, qui l'évitent. Les étudiants remettent fréquemment des demandes de subsides pour l'achat d'accélérateurs à particules thaumiques, d'athanors supraconducteurs linéaires et des octogones d'emprisonnement plus performants.

Les vieux mages se demandent tout d'abord où va l'argent et ensuite s'il est bien nécessaire d'investir autant dans la recherche de particules de magie de plus en plus petites, mais plus encore, ils redoutent que les étudiants ne prennent plaisir à leur travail, une chose dramatiquement dangereuse dans le chef d'un étudiant.

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

Sort

Un projet de bien des façons typique du Bâtiment des Hautes Energies se trouve être Sort, le premier ordinateur thaumaturgique du Disque.

C'est le résultat de l'assemblage d'une horlogerie, de fourmis qui courent dans des tubes de verre (pour chasser les cafards nichés à l'intérieur), et de choses que personne ne se rappelle y avoir ajouté (comme un sablier qui apparaît lorsque la machine travaille). L'entrée des données se fait à partir d'un clavier géant, ou depuis peu par commande vocale ; et les données sortantes sont inscrites par Sort sur une feuille de papier grâce à une plume mécanique. Sort pèse approximativement dix tonnes, et personne n'y comprend plus grand chose. Certaines composantes (comme une cloche à souris, avec une souris, et un gros nounours ne servant à rien d'apparent, mais la machine refuse de tourner si on les lui enlève. Personne n'a osé enlever l'autocollant apposé sur la machine et disant « *Intelligence là-dedans* », même si personne ne se souvient l'y avoir collé.

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

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

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

L'observatoire et L'Autre

Observatoire

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

Les caves

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

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

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

La Promenade des Mages

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

sagesse, aucun n'a fait usage de ce privilège depuis des siècles.

Le parc contient aussi les jardins de l'Archichancelier et sa véranda. Le tout est protégé par un mur d'une vingtaine de pieds de haut, hérissé de morceaux de verre cassé. Il y a non loin une toile d'araignée de fils ou sèche en permanence du linge par temps sec.

Le Vieux Tom

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