

Bienvenue à Ankh-Morpork, cité aux Mille Surprises

“Ankh-Morpork !

Perle des cités !

Cette description n'est pas tout à fait exacte, bien entendu – Ankh-Morpork n'était ni ronde ni brillante –, mais même ses pires ennemis reconnaissent qu'au besoin, on aurait aussi bien pu la comparer à un rebus couvert de sécrétions malades d'un mollusque à l'agonie.

Il y eut de plus grandes cités. Il y en eut de plus riches. Certainement de plus belles. Mais aucune dans le multivers n'égalait Ankh-Morpork pour son odeur.

Les Anciens, qui savent tout des univers et ont respiré les arômes de Calcutta, de l'Xrc- ! et de Marsport Foetidum, admettent que même ces exemples parfaits de poésie nasale ne sont que vers de mirliton auprès du bouquet épique d'Ankh-Morpork.

Discourez autant qu'il vous plaira sur l'échalote. Parlez de l'ail. Citez la France. Allez-y. Mais si vous n'avez pas senti Ankh-Morpork par grosse chaleur, vous n'avez rien senti.

Les habitants en sont fiers. Les bons jours, ils sortent leurs chaises pour en profiter. Ils gonflent les joues, se frappent la poitrine et commentent avec entrain ses différentes et subtiles nuances. Ils ont même élevé une statue pour commémorer la fois où les troupes d'un Etat rival avaient tenté d'investir discrètement la cité par une nuit sombre et qu'elles étaient parvenues au sommet des remparts lorsque, à leur grande horreur, les tampons qui leur bouchaient le nez avaient rendu l'âme. Les riches marchands qui vivent au loin depuis des années se font envoyer des bouteilles spécialement bouchées et cachetées de ce parfum qui leur fait monter les larmes aux yeux.

Ce genre d'effet.

Il n'existe qu'une façon de décrire l'impression que produit l'odeur d'Ankh-Morpork sur le nez de passage, c'est par l'analogie.

Prenez un tissu écossais. Saupoudrez-le de confettis. Eclairez-le au stroboscope.

Maintenant prenez un caméléon.

Posez-le caméléon sur le tissu.

Observez-le attentivement.

Compris ?

- *Le huitième sortilège*, p.205. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.



Ankh-Morpork est la plus ancienne cité vivante du Disque (si l'on s'en réfère aux définitions classiques, bien entendu), ainsi que la plus étendue. Sa population chiffrée à un million, si l'on inclut la périphérie, est une belle prouesse, si l'on en croit la qualité des transports, de la fourniture en eau potable du traitement des déchets.

Techniquement, il s'agit plutôt de deux cités, séparées par le fleuve Ankh. Ankh, de loin la plus prospère des deux, se trouve du côté sens direct, Morpork, du côté sens contraire. Mais seules les personnes souhaitant vendre une maison feront la différence.

La plus grande part du commerce autour de la Mer Circulaire ou des Plaines de Sto passe par Ankh-Morpork. C'est le centre d'industries mystérieuses comme la magie, l'assassinat et les banques. C'est aussi l'endroit du Disque où tous les jeunes gens rêvent d'aller, jusqu'à ce qu'ils deviennent assez vieux pour mettre les jeunes gens en garde à son propos.

L'odeur

Un des éléments clés d'Ankh-Morpork – peut-être même celui qui la définit le mieux – est son Odeur. Elle est édifiante. C'est le résultat de la vie débridée d'un million de personnes autour d'un fleuve turgide où l'on ne se souvient pas d'avoir créé le moindre système d'égout. L'Histoire raconte qu'une armée au moins a été vaincue en tentant de pénétrer nuitamment dans la cité. Ce sont les pince-nez qui ont lâché.

Les citoyens sont par contre très fiers de cette odeur et élevèrent d'ailleurs une statue à cette victoire, même si la pierre s'en est aujourd'hui érodée. Les gens mettent des chaises dehors, les soirs d'été, pour l'apprécier. Et lorsque, pour une raison ou l'autre, ils doivent voyager à l'étranger, ils parlent d'elle et de leur désir de revenir.

En termes de jeu, l'odeur n'affecte en rien les personnages, si ce n'est qu'il est impossible de tromper un habitant de la cité sur le fait qu'il se trouve à Ankh-Morpork ou non. On peut toutefois considérer que l'Odeur incommoder toute personne qui visite la ville pour la première fois pendant quelques jours au moins.

L'Histoire



Ankh-Morpork s'est construite autour de l'Université Invisible qui, étant un bâtiment magique, rend les questions de causalité un peu hasardeuses. L'Université elle-même a grandi autour de la Tour de l'Art, puis une sorte de village où l'on retrouvait maints services s'est édifié tout près. Bientôt, les bâtisses s'écoulèrent

jusqu'à la rivière pour devenir le quartier des docks.

Le quartier des docks se trouve aujourd'hui sur le territoire du quartier que l'on appelle les Ombres. L'expansion de la cité a bientôt englobé les villages des Sœurs Chariot puis de Siestecolline. Quelques anciens murs témoignent de ce passé tumultueux alors que les Ombres abritent parfois une architecture sans âge.

Quelques trois mille trois cent ans avant l'ère présente, vint l'Empire des Rois d'Ankh, qui dura à peu près mille trois cent ans. Ce fut assez longtemps auparavant pour qu'on s'en souvienne comme d'un Âge d'Or et de Faits Glorieux. De cette époque date un système d'égouts qui n'est plus guère connecté à la quasi totalité de la plomberie actuelle. Seule la Guilde des Assassins s'en servait encore jusque récemment. Une ruine sur une colline appelée Fort-Tump doit probablement dater de cette époque. Il y a aussi un trône (en réalité, un vieux siège ressemblant vaguement à un trône, conservé par des collectionneurs) et une légende qui parle d'une épée.

La chute des Rois d'Ankh fut suivie par dix-sept siècles de rois moins mythiques d'Ankh-Morpork. La couronne appartenait à quiconque avait assez de soldats pour la réclamer et assez peu de jugement pour la conserver. Ce fut une période de guerres, de trahisons, d'assassinats, de querelles familiales pour savoir qui coulerait le plus vite lesté de plomb et de prophéties se terminant toutes par « Attention ! » ou « Aaaaargh ». La royauté était par contre relativement équitable, chaque famille noble d'Ankh-Morpork pouvant se targuer d'avoir au moins régné pendant une génération.

Tous ces rois n'étaient en réalité que des prétendants à la couronne, personne ne sachant ce qui était arrivé exactement aux anciens Rois d'Ankh. La légende prétendait que le vrai roi était celui qui possédait l'Épée, et dès lors une série de véritables épées de légende furent forgées. Le roi Blad tint le trône avec deux bouts de bois rapidement assemblés. L'Épée est considérée comme perdue à jamais, mais comme pour l'Atlantide ou les soucoupes volantes écrasées, on ne peut jamais dire jamais.

La Monarchie cessa un beau jour de 1688 (calendrier de l'Université), avec la Guerre Civile (il y eut bien sûr quantité de guerres civiles, mais c'est celle-là qui a droit aux majuscules). Ce fut une révolte qui reste très populaire contre le roi Lorenzo le Bon, dont les déprédations étaient si indicibles que personne n'en dit jamais rien, encore aujourd'hui. Lorenzo n'était pourtant pas vraiment un monstre, mais la cité était menacée d'invasion par Klatch, qui était alors dans une phase dynamique.

La fin de la Monarchie n'était pas nourrie par un sentiment anti-royaliste, ni même dirigé contre l'imbécillité sanguinaire des rois, c'est simplement que les gens n'ont jamais vraiment cru que les maniaques violents et menteurs qui les dirigeaient étaient réellement placés là par la volonté des dieux.

Les Rois Fous

Ankh-Morpork connut bon nombre de dirigeants différents durant sa période monarchique qui, pour la plupart, manquaient de santé mentale. Plusieurs parmi ceux-ci ne perdurèrent pas, car la santé mentale est importante dans l'organisation de sa propre défense. Mais certains tinrent leur poste pendant un petit temps, peut-être parce que les adversaires du moment étaient encore pires. De toutes les façons, aucun roi au monde ne peut être fou, par définition. Même « excentrique » est encore un rien trop fort. Par exemple, le roi Ludwig l'Arbre reste dans les mémoires de la cité pour son règne long de quatre ans. L'une de ses citations célèbres n'est-elle pas « *Quanti Canicula Ille In Fenestra ?* » (« Combien ce petit chien à la fenêtre ? »). Son décret pour la création d'une nouvelle espèce de grenouilles n'eut guère de résultat mais continue à amuser la population de nos jours. Il ne faisait pas de mal après tout. Et était plutôt distrayant. Les autres tenaient plus de Caligula.

Non que tous les Patriciens furent meilleurs, d'ailleurs. Mais au moins, ceux-ci ne sont pas nourris pour ça. Dans certains lieux comme l'Empire Agatéen, où la monarchie absolue et les coups de couteau dans le dos restent la norme, quelques Empereurs représentent un danger pour toute personne qui croiserait leur chemin.

Le Gouvernement actuel

A la Monarchie succéda le règne des Patriciens. On aime dire à Ankh-Morpork que l'on vit sous un *système* gouvernemental. Pour être honnête, le terme ad hoc serait plutôt un *arrangement*.

Le Patricien gouverne. Il n'est pas élu. Il s'agit de quelqu'un qui, lorsque le poste est vacant, parvient à se faire nommer en appliquant la bonne vieille recette de la clairvoyance, de l'esprit, des pots de vins et autres menaces. On peut comparer cette formule à une sorte de chaise musicale où les participants dont dépasse la lame d'un poignard ne peuvent pas s'asseoir. Le poste est attribué à vie, ce qui ne signifie évidemment pas que l'on doive en bénéficier longtemps.



Une fois au pouvoir, les Patriciens tentent d'y rester en arrivant à un consensus (pas nécessairement un consensus pour le bien de tous, mais pour l'entente de ceux qui comptent vraiment), puisqu'ils n'ont aucun droit divin ou autre mandat pour prouver leur bonne foi. Ce qui n'a pas empêché certains Patriciens de craindre pour leur place par le passé. Les petits noms portés par le seigneur Harmoni le Dérangé, Earl Hargarth le Fada et le seigneur Snapcase le Fou (Snapcase le Psychoneurotique pour les amis) en témoignent si besoin est. Pourtant, le système marche et convient aux Ankh-Morporkiens et rester assez longtemps en place pour que son nom fasse partie de l'Histoire est une performance que la plupart des rois n'ont pu réussir.

Pour ce que cela vaut, le Patricien doit parfois faire appel à ce qu'il est convenu d'appeler le Conseil de la Ville. Celui-ci est composé des têtes pensantes des différentes guildes, des aristocrates majeurs, ainsi que toute personne dont l'avis peut être intéressant ou dont l'absence constituerait un manque de tact fatal. Ce conseil n'a que valeur d'avis et il est rare que l'avis soit du style « faites cela ou nous vous tuons ».

Les habitants d'Ankh-Morpork persistent à prétendre que leur ville est placée sous le régime de la démocratie. Un homme, une voix. Le Patricien est l'Homme et il a La Voix.

Les événements récents

Le Patricien actuel, le seigneur Havelock Vétérini, est un homme exceptionnel et extrêmement sensé. Il a réalisé deux choses. La première est que ce que veulent les gens, ce qu'ils veulent par-dessus tout, c'est de la stabilité. La seconde, c'est que les changements sont inévitables, puisque le Disque est encore « dans une de ces périodes ».

Un dirigeant ordinaire pourrait s'inquiéter d'une telle contradiction. Vétérini s'en sert comme d'une arme. Si les citoyens ne veulent pas voir de changements, alors il ne les contraindra pas à regarder. Il fournit la stabilité que tout le monde demande en silence. Son opinion est que même une tyrannie sanglante serait perçue comme une bonne chose si elle durait assez longtemps, même s'il n'entend pas vérifier ce point. Il fait simplement ce qu'il doit faire, tout en veillant à ne pas mécontenter une faction plus qu'une autre. Tout le monde le déteste, bien sûr, et même les plus brillants savent qu'il tire les ficelles de leurs propres querelles, alors que les conservateurs ne peuvent s'empêcher de noter et de détester les changements qu'il a permis. Ceci dit, à aucun moment l'idée de se débarrasser du Patricien n'a prévalu sur celle qu'il valait peut-être mieux le garder. S'il venait à mourir, la bataille pour le pouvoir serait telle que personne ne peut être certain d'en sortir vainqueur.

Ceci ne veut évidemment pas dire que le Patricien n'est pas menacé. Il reste tout de même les fous, les désespérés et le surnaturel. Quelques romans des Annales narrent certaines de ces

histoires. Dans *Pieds d'Argile*, le complot est peut-être le plus dangereux, car il émettait l'idée de garder Vétérini en vie en le remplaçant par un candidat de compromis. Aucune menace n'a cependant abouti.

Le programme du Patricien fut pourtant rude ces derniers temps avec le dernier Grand Incendie d'Ankh-Morpork, consécutif à la visite du touriste Deuxfleurs dans la cité, qui engendra pas mal de reconstructions. C'est à ce moment que se constituèrent les bâtiments actuels de la Guilde des Marchands, bientôt suivie de celle des Voleurs puis de celle des Assassins. Le règne assez bref de Thune le Sourcier ne laissa finalement que peu de marques dans l'Histoire de la cité. Tout comme la très éphémère industrie des images animées. Même le remplacement momentané du Patricien par un dragon (voir *Au Guet !*) n'a pas diminué sa détermination. Cela démontre en tous les cas que Vétérini n'est pas la pire chose que la ville ait à craindre.

La géographie

Ankh-Morpork est une cité fortifiée, mais comme elle n'a plus subi d'assaut depuis de nombreuses années, ses murailles sont plutôt perçues comme un handicap par les bâtisseurs. La majorité de son million d'habitants vit actuellement à l'extérieur, dans les faubourgs. Toutefois, le cœur circulaire de la cité est ce à quoi les gens pensent lorsqu'ils parlent d'Ankh-Morpork, un peu comme Manhattan et New York.

La cité ayant grandi avec le temps, on peut observer les traces d'anciennes fortifications à l'intérieur du cercle le plus large. Vue de haut, la cité peut rappeler un oignon coupé en deux. Mais elle sent nettement plus mauvais.

Il faut garder à l'esprit qu'il s'agit d'une cité ancien modèle, pas l'une de ces grilles symétriques à l'américaine. Il y a peu d'angles droits. Les étrangers en visite doivent souvent demander leur chemin, et souvent les réponses ne les satisfont aucunement. Un excellent sens de l'orientation est nécessaire même pour une simple promenade.

Les catastrophes : feu et eau

Ankh-Morpork subit quelques catastrophes périodiques par habitude. Le feu est la plus grande menace, même si les habitants considèrent que ce sont les bâtiments de pierre qui définissent leur cité et que ceux-ci ne craignent pas grand chose d'un incendie. Il y a un grand incendie à peu près tous les cent ans. La plupart des citoyens, du moins ceux qui vivent dans des bâtisses de pierre, estiment que cela aide à la lutte contre la peste et à un certain renouvellement du paysage urbain. Si l'habitant moyen de la cité a tendance à flâner paresseusement, il répond rapidement et efficacement en cas d'incendie, lorsqu'il s'agit de défendre sa propriété. Ils organisent des chaînes de seaux, ferment les portes de la rivière, vont jusqu'à démolir les ponts les moins solides, après quoi ils reconstruisent amoureusement leur foyer et leur abris de fortune. Les inondations représentent un moindre risque, même si se faire inonder par l'Ankh n'est pas chose plaisante. Dans le pire des cas, on en est quitte avec un bon nettoyage.

Ankh-Morpork côté moyeu



L'Université Invisible fut construite dans une des boucles de la rivière, à l'extrémité côté moyeu de la ville. Près de la rivière se trouvent aussi les jardins et les « fronts » près du Pont de l'Eau et du Pont de Taille. A remonte-courant, on peut voir

le quartier connu sous le nom de Quartier Irréel, où les mages ont été trop loin dans leurs expériences et où ils ont amassé trop de déchets thaumaturgiques au fil des siècles (une région de Très Haute Mana très instable). De l'autre côté de l'Université, on peut visiter la Place des Lunes Brisées et derrière elle la rue des Petits Dieux, qui descend vers le Quartier des Temples.

Elle coupe ce faisant la Rue Large du haut qui relie les Portes côté moyeu au Palais du Patricien et ses jardins. La surface comprise entre l'Université, la Place, le Palais et la rivière comprend nombre des bâtiments des guildes les plus importantes dont celle des Bouchers, des Joueurs Professionnels, des Voleurs (non loin de la rivière et du Pont de Cuivre) et des Alchimistes (la Guilde des Joueurs Professionnels se trouve à l'opposé de celle des Alchimistes, pensez-y). Entre la Rue Large et la Rue Courte, qui court elle aussi de l'une des portes à la rivière (ou du moins au Tambour Rafistolé, qui se tient presque sur la rivière), se trouve une aire riche en activité qui abrite non seulement les temples mais aussi des activités mercantiles et la rue des Artificiers Astucieux, secteur traditionnel des artisans de la cité. On y trouve aussi une vaste surface ouverte, où un dragon se serait écrasé. D'autres guildes, comme celle des Fous ou celle des Assassins, y ont établi leurs quartiers, entre la rivière et le Palais.

Ankh-Morpork côté bord et les Ombres

La grande majorité de la cité située du côté bord de la Rue Courte est constituée de quartiers résidentiels et commerçants sans grand intérêt, allant du « pauvre mais honnête » à « l'ancien riche désormais fauché ». Cependant, c'est aussi là que l'on trouve les Ombres.

Il s'agit d'un espace ceint par la rue de la Mine de Treacle, la rue de l'Orme, la rivière et le mur. On le considère comme la plus ancienne partie de la cité. Citons ici un extrait du guide touristique publié par la Guilde des Marchands :

« Les Ombres sont un réseau folklorique de vieilles allées et de rues pittoresques, où l'aventure et la romance guètent derryère chaque coin et où rayonnent encore les cris des

temps passés, les visages ryan des habitants alors qu'ils vaquent à leurs occupations secrètes ».

Ce que les visiteurs voient réellement, c'est un labyrinthe de petites rues venteuses, certaines assez larges que pour passer à deux de front, parcourues de gens qui semblent toujours regarder ailleurs, de dieux dont personne ne se rappelle, des voleurs indépendants conscients du fait que la Guilde des Voleurs elle-même n'ira jamais leur chercher des noises en cet endroit, ainsi que des gens de toutes les descriptions impossibles vendant toutes sortes de choses que l'on regrette d'avoir achetées.

Le visiteur moyen voit tout cela pendant à peu près dix minutes, avant que quelqu'un d'armé ne lui bloque définitivement le champ de vision. S'il a de la chance.



Plusieurs témoignent du fait que visiter les Ombres seul constitue une forme efficace de suicide. Et il y a certainement un fond de vérité là-dessous (surtout après la tombée de la nuit). Cependant, il reste qu'il y a là certains endroits typiques que l'on se doit de visiter, même lorsqu'il fait noir. Les Ombres ne peuvent être aussi dangereuses qu'on le dit. Pas loin, cependant.

Obtenir quelque objet complètement illégal mais nécessaire à la bonne marche d'une aventure obligera certainement les personnages à une promenade des les Ombres. Les gens capables de

déceler le danger, dotés d'un sixième sens, par exemple, s'en tireront avec un rude mal de tête.

La Rue de la Mélassière

A l'extrémité côté bord des Ombres, la rue de la Mélasse ou de la Mélassière court depuis le grand marché à bétail de la cité jusqu'au Quai de la Perle. Ce n'est pas une aire complètement désolée – il y a beaucoup de petits commerces – mais elle est très, très pauvre. La seule industrie du coin est un atelier d'exploitation. Les habitants de cet endroit sont généralement trop honnêtes que pour emprunter les routes traditionnelles qui mènent à la réussite, alors ils restent pauvres.

Le fleuve Ankh

L'Ankh prend sa source dans les Monts du Bélier et s'écoule presque toujours en direction du bord vers la Mer Circulaire. Sur sa route, il collecte les sédiments des plaines et lorsqu'il atteint les murs de la cité, il est encore relativement propre. A l'intérieur des murs, il collecte toujours bien quelques sédiments, mais surtout toute forme de déchets solides créés par la nature et la civilisation. Lorsqu'il quitte enfin la ville, il a la consistance du plastique fondu. Les citoyens d'Ankh-Morpork sont assez fiers du fait qu'il est difficile de se noyer dans l'Ankh. Il reste toutefois possible de s'y étouffer.

Il y a tant de dépôts dans le lit de la rivière qu'il y a des endroits où il est plus élevé que le sol de la ville. Lorsque l'eau de la fonte des neiges vient grossir son cours, au printemps, ces quartiers sont alors inondés, même si l'effet est plutôt celui de gravier que l'on jetterait sur un sol sale.

Les portes en aval de la rivière ainsi que certaines portes sur des ponts peuvent être fermées afin d'inonder délibérément certaines parties de la cité, en cas d'incendie. C'est ce que les administrateurs de la cité appellent un choix difficile. Ou peut-être pas, après tout. Cela dépend de l'administrateur. Et de la proximité de sa maison du lieu de l'incendie ou de la rivière.

La pureté de l'eau de l'Ankh est défendue bec et ongles par les habitants de la cité. Après tout, n'a-t-elle pas été filtrée par les reins des citoyens depuis des générations ? Une certaine forme de

vie s'y est même développée. Une espèce de poisson y vit, mais il est difficile de l'étudier car il explose une fois sorti de son environnement naturel.

La rivière n'est toutefois pas la source en eau potable de la cité. Il y avait autrefois un viaduc rue des Eaux, mais il a été bouché il y a des années de cela. Des vestiges en sont encore visibles. L'eau est tirée des puits, qui doivent être profonds étant donnés les besoins. Vous a-t-on déjà dit que la résistance des habitants aux maladies tenait du miracle ?

Le Port

Ankh-Morpork est un port fluvial, à quelque distance des côtes, mais surtout une ville commerçante. Les bateaux d'un certain tonnage, tels que ceux conçus à peu près partout sur le Disque-Monde, éprouvent quelques difficultés à rallier la ville, puisque le vent y est généralement rare. Ses partenaires commerciaux se situent tout autour de la Mer Circulaire, même s'il est vrai que quelques marchands s'aventurent plus loin, jusque dans l'Océan du Rebord.

L'Île des Dieux

Techniquement parlant, l'Île des Dieux fait partie de l'Ankh, mais elle est en vérité définie par un méandre important de la rivière ; mais d'anciens vestiges datant d'une période urbanistique antérieure de la cité, ainsi que les restes d'une jetée appelée « la Coupée », suspendue au-delà, en font finalement une île.

De nos jours, il s'agit du centre culturel de la cité. En son centre, et en fait le véritable centre de la cité, se trouve le Pseudopolis, à l'extrémité de la Large Rue basse. C'est peut-être le plus beau quartier de la cité. Dame Ramkin y possède un manoir, qu'elle a confié au Guet lorsque celui-ci a vu ses anciens bâtiments détruits. Le Pseudopolis est conçu comme une vaste place, avec l'imposant bâtiment de l'Opéra en son centre. Tout près, sur le fleuve, se trouve le Dysque, son plus prestigieux théâtre (qui ressemble un peu au *Shakespeare's Globe* de Londres), foyer de la célèbre troupe de Vitoller, qui comprend le compositeur génial Hwel le Nain ainsi que le formidable acteur Tomjon.

Ankh

La moitié la plus chère de la cité jumelle est plus étendue que Morpork. Les gens qui paient de si fortes sommes pour y vivre peuvent également s'assurer qu'ils soient les seuls à pouvoir en profiter. Ankh comprend un très joli parc (le Parc aux Cachettes), ainsi que les jardins apothicaires (où des plantes médicinales sont cultivées), près de la rivière. Il y a aussi un champ de courses. Du côté moyen, le mont de Tump, avec ses anciennes ruines, domine les fortifications de la cité.

Le Palais du Patricien

Le Patricien règne depuis l'ancien Palais d'Hiver des Rois d'Ankh, sis dans le quartier au bout de la Rue Large (Le Palais d'Été se trouve à l'extérieur de la ville, afin que l'on puisse y profiter de l'air chaud de l'été sans suffoquer et s'écrouler. Il n'est pas très utilisé par le Patricien qui s'est rendu compte qu'il ne pouvait pas tourner le dos trop longtemps aux affaires de la cité).

La plus grande part du bâtiment sert de bureaux aux clercs, qui s'occupent des affaires administratives de la cité ainsi qu'à récolter les informations du réseau d'espionnage de Vétémini. Lorsqu'il veut travailler seul, le Patricien occupe le Bureau Oblong. La plupart des réunions officielles et des réceptions se déroulent dans l'ancienne Salle du Trône, qui contient toujours le Trône d'Or des Rois d'Ankh.

Le seigneur Vétémini n'utilise pas le trône, préférant s'asseoir sur une chaise de bois plein au pied de celui-ci. C'est bien entendu symbolique. Mais aussi parce que le trône peut s'écrouler sous le trop grand poids des rayons du soleil.

Les donjons du palais sont toujours opérationnels, ainsi que tout l'équipement standard. Les mimes de rue y sont suspendus par les pieds dans un puits aux scorpions, faisant face à une pancarte (inversée pour en faciliter la lecture) où il est écrit « Apprenez votre texte ». Le reste de cellules est relativement humain. Vétémini n'aime généralement pas enfermer ses prisonniers, préférant en disposer d'une autre manière, et s'en débarrasser définitivement s'il le peut. Mais s'il doit garder quelqu'un, il préfère de loin le faire

sur base d'une sorte d'arrangement mutuel, ce qui rend les mauvais traitements contre-productifs.

Le palais compte bien entendu son lot de passages secrets et autres effets traditionnels, mais tous furent installés ou aménagés selon les désirs du Patricien actuel. Lui seul saurait les trouver et s'y retrouver. L'aire du Palais est splendide. Elle comprend un zoo, un jardin aux oiseaux, une écurie de chevaux de course... et les Jardins. Ceux-ci sont le chef-d'œuvre de Bougre-de-Sagouin Jeanson.

La Garde du Patricien

Pour ce dont l'Histoire se souvient, les Rois ou les Patriciens d'Ankh-Morpork ont toujours financé une Garde du Palais pour des questions de sécurité. Ces gardes se chargent aussi de toute mission confiée par leur employeur (et bénéficient tous d'un pouvoir légal, plus important même que celui du Guet puisque les gens savent qu'il convient encore moins de se mettre en travers de leur chemin).

Le seigneur Vétériani a donc préservé la tradition et ses gardes sont exceptionnellement imposants (pensez aux matamores d'un parrain de la mafia, dans les films, ou à des gens musclés que vous n'aimez vraiment pas, et donnez-leur une armure). De plus, Vétériani les paie très bien, et leur fait passer le message qu'il est prêt à surenchérir sur toute promesse de corruption.

Pourtant, depuis les événements narrés dans *Au Guet !*, ce service a été quelque peu discrédité. Bien que Vétériani sache que toute personne assez puissante que pour l'avoir inquiété s'y connaît suffisamment en politique que pour ne pas semer le trouble. Puisque le Guet a repris peu ou prou la fonction de maintien de l'ordre dans la cité, le Patricien les a plus ou moins tous remerciés (généreusement, pas besoin de se mettre à dos des gens qui connaissent bien le palais).

L'Ordre et la Loi

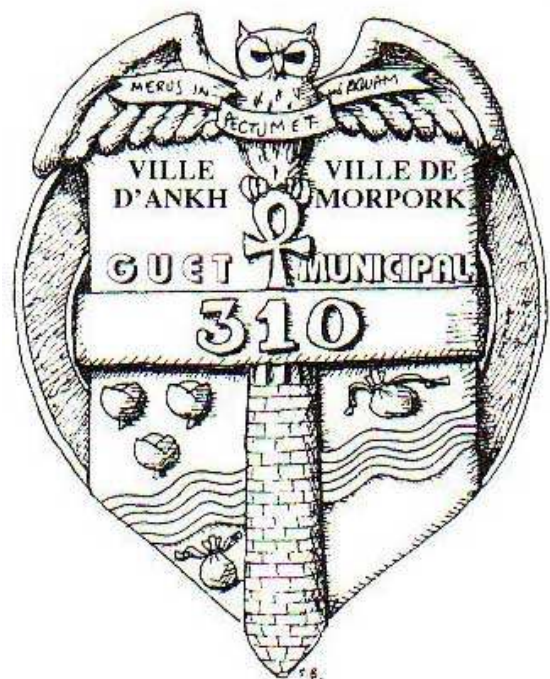
Le Guet

Il y a des années, il y avait quatre corps dans les forces d'Ankh-Morpork : la Garde du Palais ou la Garde du Patricien, est décrite ci-dessus.

Les Particuliers de la Rue du Câble étaient un groupe d'investigateurs renommés et une sorte de police secrète. Le Guet de Jour et le Guet de Nuit constituaient de petites patrouilles, dont la fonction consistait à attraper les criminels, stopper le trafic, raccompagner les ivrognes et ce que les forces de police actuelles appellent un « contrôle animal ».



Avec le temps, les Particuliers se sont dissous (leur ancien quartier général est aujourd'hui occupé par une fabrique de friandises naines) et les deux unités de patrouille se révélèrent toutes relativement insuffisantes. D'un côté, elles ne pouvaient accomplir correctement leur travail, à leur propre dam. De l'autre, les Guildes s'occupaient généralement elle-mêmes d'une certaine régulation des délits.



Lorsqu'il devint Patricien, le seigneur Vétérini n'a pas essayé d'inverser ce processus. En réalité, il a structuré le contrôle des délits par la Guilde des Voleurs, a guidé les autres guildes vers une nouvelle forme d'efficacité et a délibérément nommé des personnes douteuses au Guet (ivrognes et désespérés) pour éviter que des groupes armés en rue ne commettent quelque excès de zèle.

Toutefois, le bref problème de l'invasion d'un dragon permit au Guet de Nuit d'être renfloué et le seigneur Vétérini commença à se servir d'une manière différente de Vimaire. Il invita les représentants des minorités à intégrer le Guet nouvelle formule (trolls, nains et loups-garous), en espérant que cela capterait les préoccupations de ses membres. Etrangement, l'effet pervers fut différent : chaque représentant du Guet s'estimant d'abord un agent de l'ordre avant toute autre chose. Lorsque cette faction déjoua un complot attentant à sa vie, le Patricien décida de ne plus lutter contre le courant et dissout le Guet de Jour, qui n'avait d'ailleurs jamais servi qu'à démanteler un petit gang d'adolescents, nomma Vimaire à la fonction fraîchement renouvelée de Commandant du Guet et le charismatique Carotte Fondeurenferson au rang de capitaine, les intégrant tous les deux dans ses desseins politiques.

Le Guet a poursuivi son recrutement, et compte maintenant de nombreux postes subsidiaires en plus de son QG à Pseudopolis, le Guet des Orfèvres. On dénombre à présent une trentaine de membres, nombre en augmentation (une aventure policière peut avoir pour héros une groupe d'aventuriers fraîchement engagés). On y trouve une forte proportion de non-humains et d'immigrants de la première génération, peut-être parce qu'ils ont plus besoin d'un travail que les natifs de la cité, par définition plus impliqués dans le réseau familial des faveurs de la ville, et sont moins regardants de la qualité de ce travail (le Guet a encore une réputation à reconquérir). Peut-être aussi parce que Vimaire les pense moins facilement corripibles. Le Commandant Samuel Vimaire a par ailleurs réactivé les Particuliers de la Rue du Câble en tant qu'unité en civil et a également recruté un alchimiste.

Le Patricien observe tout cela d'un œil en apparence bienveillant. Vimaire contrebalance

l'arrogance de l'aristocratie et le pouvoir grandissant des guildes. D'un autre côté, le cynisme de Vimaire peut amener ses recrues à témoigner moins de respect pour les droits des masses à une certaine liberté d'action. Non que le seigneur Vétérini apprécie les droits de l'homme, mais il sait qu'il ne faut jamais regarder de trop près aux activités du peuple. Les décisions de Vimaire sont équilibrées par l'idéalisme du capitaine Carotte, qui croit fermement aux droits de l'homme puisque ceux-ci sont inscrits dans la Loi.

L'Équipement Du Guet



Une armure standard au Guet comprend une cotte de mailles, un plastron d'acier et un casque de fer et de cuivre. Les hommes du Guet portent aussi des pantalons de cuir et des bottes par temps froid ou des sandales par bon temps (ou encore des bottes de fer pour les nains, bien entendu). Une cape à rebord en cuir est également de circonstance lorsqu'il pleut. Ceci n'est bien sûr que théorique, puisque le Guet s'équipe dans les Armureries de la Cité, sur les principes de la Protection, du Bon Usage et de Ce Pourquoi On Paie, pas nécessairement dans cet ordre.

Cet équipement est parfois bien pratique mais également encombrant en cas de course. Des petits malins s'en rendent souvent compte et usent alors de la bonne vieille tactique de la fuite en riant à gorge déployée. Bien entendu, cela ne vaut pas pour tous les membres du Guet. Lorsque le capitaine Carotte ou Angua s'en mêlent, c'est autre chose. Même chose s'il s'agit d'un troll armé d'une bonne arbalète. Et il faut aussi garder à l'esprit que quelques membres du Guet connaissent tous les raccourcis...

Des membres du Guet en service peuvent porter des petites matraques ou des épées. Il est difficile d'empêcher les représentants de la communauté naine d'opter pour leur hache personnelle sur le lieu du travail. En cas d'émeute, on peut également les doter de piques ou également d'arbalètes si le budget le permet et pour ceux qui savent s'en servir.



Les Lois

Ankh-Morpork n'est pas une ville à court de lois ; c'est plutôt qu'elle en a accumulé pendant près de deux mille ans. Alors on n'en respecte plus la plupart. La seule personne capable de se souvenir de toutes les lois est le capitaine Carotte Fondeurenferson, du Guet, qui a étudié le code par cœur avant de se rendre compte que cela ne servait pas à grand chose.

Il existe également de nombreuses lois de guildes, principalement de nature consensuelle. En plus de ce que le Patricien appelle la Justice Naturelle. Ce qui signifie que si quelqu'un s'empare de quelque chose, c'est légal. Sauf si une victime porte plainte et demande réparation. En quel cas

c'est illégal. La punition étant proportionnelle au degré d'illégalité. Il y a aussi une série de lois liées à l'Université Invisible, seule compétente en matière de magie. Des pénalités pour les contrevenants sont édictées par l'Archichancelier lui-même à ce propos.

En parlant de pénalités, les criminels arrêtés par le Guet se voient généralement sanctionnés de pénalités personnalisées, et l'on peut faire confiance au capitaine Carotte pour rendre celles-ci utiles à la communauté. Bon nombre de vieilles dames voient ainsi leur intérieur réaménagé presque toutes les semaines.

Les Cours et Tribunaux

Toute personne arrêtée par le Guet a le droit de faire appel auprès du Patricien. Ce qui n'est pas toujours très sage, puisque celui-ci n'aime pas qu'on lui prenne trop de son temps, mais il est juste, d'un point de vue ironique, et estime que des jugements subjectifs forcent chacun à rester sur ses gardes.

Des cas étranges et ceux que le Guet juge de la sécurité de la cité, lui sont évidemment relatés. Bien sûr, il en aura déjà entendu parler auparavant (son service d'information est extraordinaire, plus qu'un service d'espionnage, c'est un réseau de personnes qui croient, parfois naïvement, qu'il les paiera cher pour des informations). Les autres cas aboutissent généralement aux tribunaux des guildes, qui sont aussi formels que les guildes sont riches (mais les maîtres de guildes apprécient le pompeux et le sentiment qui ressort de l'exercice du pouvoir).

Toute personne prise dans l'engrenage de la Justice peut faire appel à l'un des membres de la Guilde des Avocats si elle le désire. C'est particulièrement recommandé pour les affaires civiles, surtout depuis que les tribunaux des guildes héritent de presque tous les cas. Les membres de la Guilde des Voleurs regardent les avocats avec une admiration baignée de terreur, car ceux-ci parviennent à s'enrichir nettement plus tout en étant nettement moins honnêtes, et bénéficient en plus d'une meilleure position sociale. Les Juges sont des avocats âgés, rémunérés par le Patricien. Ces salaires représentent en quelque sorte une invitation à rendre service en

retour et ils sont donc soumis à la bonne volonté du Patricien lui-même.

Les Punitions Majeures

Il y a une petite prison à Ankh-Morpork, surtout pour y détenir temporairement les cas étranges. Mais la cité porte un regard tout médiéval sur les prisons : on y dort aux frais de la princesse et elles jouent le rôle d'écoles pour criminels. On préfère alors quelques sentences bien plus spectaculaires. Un châtiment traditionnel était d'accrocher les criminels aux pieds du Pont de Cuivre à marée basse, et de les décrocher le lendemain. On utilisait aussi des potences publiques, afin de dissuader les honnêtes gens de perpétrer quelque crime. Dans ce monde comme dans le nôtre, cela ne sert évidemment à rien, si ce n'est à fournir un bon divertissement aux masses populaires. Une potence tient toujours dans le Parc aux Cachettes, à Ankh, et une poupée y est pendue, pour faire joli et pour donner le change aux corbeaux.

Cela ne veut pas dire que l'on applique plus la peine de mort à Ankh-Morpork. La sentence est toujours la même pour les voleurs indépendants et pour ceux que le Patricien estime dangereux, mais c'est plus informel. Les crimes les plus graves de nos jours sont de menacer la cité, de continuer à commettre des meurtres après que l'on se soit fait dire qu'il ne fallait pas, d'être d'une stupidité excessive sans être un troll et de pratiquer le théâtre de rue.

Les Forces Armées

Aussi étrange que cela puisse paraître, Ankh-Morpork ne dispose d'aucune armée régulière. Le Guet n'est là que pour assurer l'ordre (et l'ancienne Garde du Patricien n'était là que pour défendre... le Patricien). Rien de plus ne semble nécessaire. Un vieil adage de la cité prétend que tout barbare souhaitant envahir la ville est le bienvenu. Il achètera sûrement un souvenir ou l'autre avant de repartir.

C'était peut-être vrai autrefois, mais de nos jours, les Plaines de Sto sont si peuplées qu'une armée ne parviendrait pas à atteindre les murs de la cité sans passer par des tas de cultures de choux sur le chemin.

Les autres cités et duchés de la région représentent une autre menace, mais en vérité, les Plaines de Sto connaissent peu de mouvements martiaux ces temps-ci. Il y a tout simplement trop de commerce et chacun sait que l'on ne peut rien vendre à un cadavre, même si c'est un ancien partenaire en affaires et un cousin.

L'ancien système militaire traditionnel d'Ankh-Morpork était essentiellement féodal. La cité comptait un grand nombre d'aristocrates et chacun pouvait, pour une raison ou pour une autre, lever une petite armée (de ce fait, la royauté se résumait souvent à un jeu malsain d'alliances dangereuses et de faveurs coûteuses). La Milice, qui pouvait être levée sur ordre royal, tenait plus du maintien de l'ordre que d'autre chose. Comme la plupart des lois et des traditions d'Ankh-Morpork, celles-ci sont tombées dans l'oubli et l'insécurité plutôt que d'être proprement abrogées. La nature essentiellement libérale de la cité dissuade toute personne de maintenir une troupe en place. Les hommes en mourraient d'ennui.

Les Guildes

Ankh-Morpork contient quelque trois cent guildes selon la définition médiévale du terme. L'activité des guildes est très large : elles contrôlent ceux qui pratiquent le type d'activité qu'elles concernent, mais aussi ceux qui souhaitent s'investir dans cette activité, qui le Patricien peut engager ou licencier parmi eux, où elles peuvent exercer, les prix qu'elles peuvent émettre, quels standards appliquer aux productions, la qualité et la publicité des biens ou des services proposés, et à peu près tout ce à quoi les administrateurs peuvent penser.

Les guildes sont généralement bien perçues. Surtout par ceux qui ont reçu leur carte de membre. Les guildes réclament en général un pourcentage sur les revenus (dix pour cent sont la moyenne) et fournissent en échange une protection pour leurs membres contre la compétition déloyale, l'espionnage industriel, ou tout crime ordinaire. Une guilde de bonne taille est presque une société à elle seule. Plusieurs membres d'une guilde n'ont aucun contact en dehors de leur profession.

Il est essentiel pour tout visiteur de savoir que les guildes protègent assidûment leur territoire contre toute forme d'individualisme. L'indépendance dans une profession régie par ailleurs par une guilde est impardonnable. En ce compris les activités lucratives que sont le crime, l'assassinat et la mendicité. Les guildes possèdent leur propre code de lois et se font justice elles-mêmes.

La grande majorité des écoles d'Ankh-Morpork appartiennent à une guilde. Et pas seulement parce que toute connaissance avancée dans un domaine précis peut-être considérée comme propriété privée d'une guilde. La plupart des hôpitaux le sont aussi, afin de veiller à la santé des membres et de leurs familles.

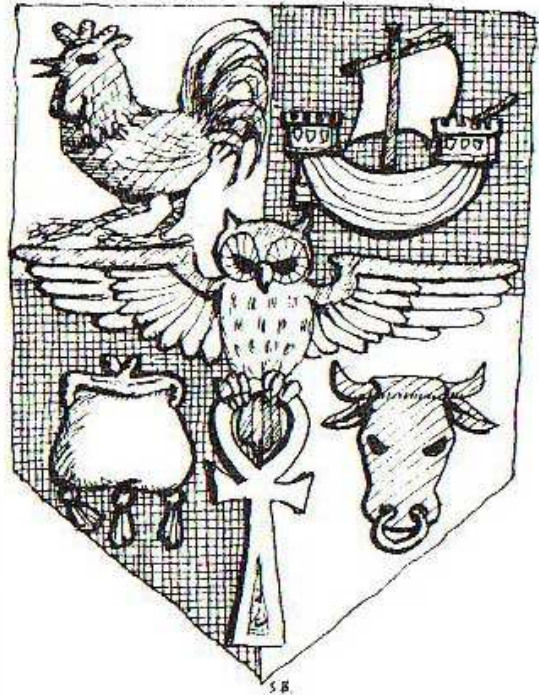
Les guildes commerciales ordinaires

Une grande part des guildes ne traite que d'une activité commerciale sans histoire – petites manufactures artisanales avec peut-être un petit développement industriel. Les bouchers, les boulangers, les coiffeurs et les plombiers ont tous leur guilde. Il est bon de rappeler le niveau technologique de la cité. Ainsi, la Guilde des Graveurs se charge de l'imprimerie, puisque les caractères mobiles n'ont pas encore été inventés (ou plus exactement, furent volontairement laissés de côté en vertu d'un arrangement entre l'Université Invisible et le Patricien). Certaines guildes ont également quelque chose de pompeux. Ainsi, la Guilde des Embaumeurs compte aussi bien dans ses rangs des fossoyeurs que des pilliers de tombes.

La plupart des guildes forment leurs futurs membres dès l'enfance (c'est le cas des Assassins et des Clowns, par exemple), d'autres ne jurent que par l'expérience sur le terrain (les couturières, dont la guilde n'a par ailleurs rien avoir avec des aiguilles et du fil). Les écoles des guildes sont généralement de bonnes écoles et les gens qui en sortent sont compétents dans leur métier et prennent soin de leur image. Ainsi, la Guilde des Embaumeurs enseigne aux petits fossoyeurs la philosophie, l'humour morbide et la ventriloquie (alors que celle des Plombiers apprend à ses membres à ne pas prendre la vie trop au sérieux et à savoir faire patienter). D'autres, au contraire,

développent plutôt la pratique du racket (c'est le cas dans la Guilde des Musiciens).

La Guilde des Marchands

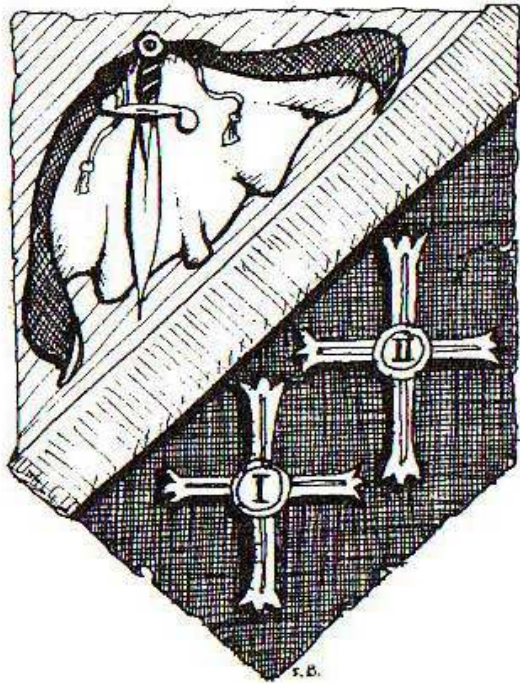


Aussi étrange que cela puisse sembler, la Guilde des Marchands est la plus récente des guildes de la cité. Il était une fois des gens impliqués dans l'achat et la vente de biens divers et qui ne s'intéressaient pas aux guildes, n'y voyant que des tentatives d'établissement de monopoles, corruption et de coups dans le dos. Alors vint le tourisme et des marchands plus malins que les autres se décidèrent à trouver un avantage dans l'alliance des forces en présence. L'un des arguments les plus forts de cette union venait de la nature héroïque de plus en plus présente, qui se résumait le plus souvent sur le Disque à du brigandage avec une longue épée.

Toute personne désirant s'établir commercialement ne devrait pas rencontrer trop de difficultés avec la Guilde des Marchands. Dès qu'un commerce à temps plein s'installe quelque part en ville, son propriétaire se voit invité à rejoindre l'association. Bien que certains membres influents tentent de retourner le système à leur avantage, il n'est généralement pas impossible de rester non-affilié. Mais quiconque tente de voler

les marchands de la Guilde sera traité avec moins d'égards.

La Guilde des Assassins

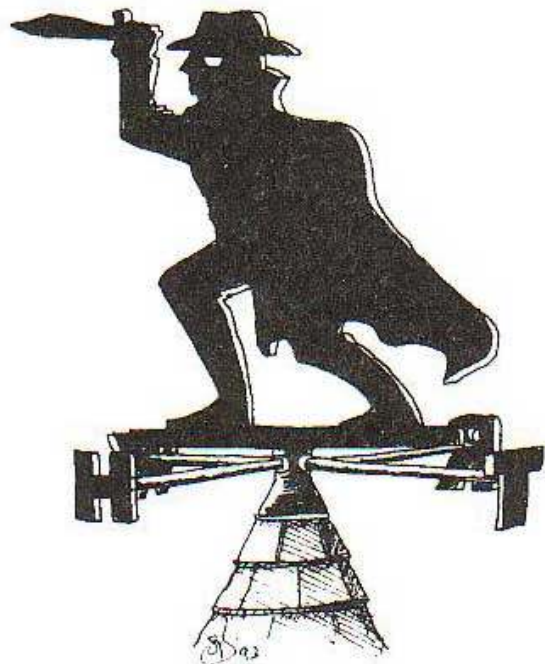


La Guilde des Assassins a connu de nombreuses évolutions, mais sa forme actuelle est assez récente, principalement modifiée selon les désirs du Patricien. Elle a un somptueux siège rue du Filigrane, un bâtiment spacieux qui ressemble à un club pour gentilshommes, mais qui contient la meilleure école du Disque. Son enseigne représente un homme indistinct dans un long manteau. L'horloge de la tour peut être entendue de presque partout dans la cité, signe que qui que vous soyez, où que vous soyez, il peut y avoir un assassin derrière vous.

Bien que le côté soigné de la guilde ne date pas d'hier, il n'a pas toujours existé et les premiers membres n'en étaient jamais que de vulgaires coupeurs de gorges. Les véritables assassins détestaient déjà ces gagne-petit, mais il n'y a plus de nos jours que les Assassins. En réalité, le seigneur Vétériani a dû convaincre ces véritables artistes que le nom de leur profession était souillé. Bien entendu, éliminer les membres de sa propre guilde, même de rang inférieur, n'est pas dans le style de ces messieurs et il a donc fallu que le Patricien s'emploie à résoudre ce problème, ayant l'effet d'une tornade dans un champ de blé.

De nos jours, n'importe qui peut trouver des tueurs pour quelques pièces dans les Ombres, mais ceux-ci n'oseraient jamais se qualifier d'Assassins. Même les représentants de la Guilde des Voleurs savent que si un cambriolage tourne au meurtre, certains membres de la Guilde des Assassins pourraient trouver à y redire et venir faire leurs adieux. Question de démarcation. Mais une fois de plus, cela ne correspond pas à leur image de gentilshommes. C'est sans doute un bruit qu'ils font courir pour décourager les maladroits, encouragés par le Patricien. En fait, les Assassins se soucient peu des meurtres ordinaires, quoiqu'ils les considèrent comme pur amateurisme. Eux, ce sont les assassinats rémunérés qu'ils monopolisent.

A l'intérieur de leur siège se trouve l'une des plus belles bibliothèques de la cité, dont les collections propres à l'activité professionnelle concernée sont insurpassables (anatomie, poisons, armes à lames escamotables, la Mort et les études sur la Mort). En réalité, la guilde propose la meilleure éducation du Disque-Monde. Un Assassin doit se sentir chez lui dans tout environnement social, et doit être capable de remplir son devoir avec goût autant qu'avec compétence technique.



Seul un novice sur quinze en moyenne devient réellement un Assassin. La plupart sont envoyés à l'école uniquement pour y recevoir l'éducation. Les fils d'Assassins morts ne paient aucun frais

d'inscription. Les étudiantes ne sont pas acceptées, bien que la guilde reconnaisse que quelques-uns des meilleurs Assassins sont des femmes et que le corps professoral compte quelques représentantes.

La Guilde des Assassins est sans doute (et de loin) la plus chique. Les membres y sont toujours habillés en noir (les professeurs portent une bande pourpre). Être mal habillé à l'heure de tuer quelqu'un est aussi grave que de bâcler le travail, mais pas aussi grave que de ne pas être payé. La Guilde est très claire là-dessus : « on ne tue pas seulement pour un peu d'argent... C'est un tas d'or ou c'est rien ». La guilde propose des tarifs relativement élevés (en rapport avec le prix qu'ils attribuent à la vie humaine). Un Assassin qui travaillerait gratuitement contreviendrait à l'un des fondements de la guilde.

La Guilde des Assassins pratique un grand éventail de tarifs, mais n'est jamais bon marché, pour les raisons évoquées ci-dessus. Le minimum absolu semble être de cent piastres ankh-morporkiennes. Le dernier prix portant sur la tête du Commandant Vimaire est de vingt mille piastres, mais depuis les blessures occasionnées à différents Assassins émérites, ainsi qu'un nez cassé pour le chef de la guilde lui-même, ce prix ne cesse de grimper. Ces prix semblent être prohibitifs, mais il y a beaucoup de gens riches à Ankh-Morpork.

En regard, le prix de la tête du Patricien est d'un million de piastres ankh-morporkiennes. Cela reflète aussi bien l'opinion de la guilde selon lequel il devrait rester en vie que leur avis sur la difficulté de s'en débarrasser. Il paraît même qu'ils seraient prêts à augmenter la somme s'ils obtiennent la garantie qu'il *reste* mort.

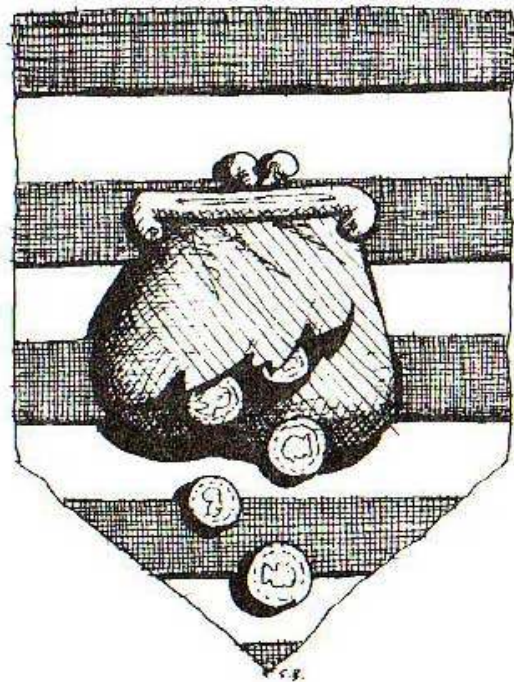
Les membres de la Guilde des Assassins se saluent d'une manière parfaitement reconnaissable. Ils posent le pouce de la main droite, recourbé, sur les deux doigts les plus proches, tendus, et apposent le tout contre leur tempe.

La Guilde des Voleurs

« Une corporation éminemment respectable qui constituait en fait le principal service chargé de faire respecter la loi en ville. En voici la raison :

on avait fixé à la Guilde un quota annuel équivalent à une quantité socialement acceptable de vols, agressions et assassinats ; en retour, elle veillait d'une façon radicale et définitive à ce que le crime non officiel soit non seulement rapidement jugulé, mais aussi garrotté, découpé, démembré et dispersé de par la cité dans un assortiment de sacs en papier. La mesure passait pour éclairée en même temps qu'économique, sauf aux yeux des mécontents qui se faisaient *vraiment* agresser ou assassiner et refusaient d'y reconnaître leur devoir de citoyen, et elle permettait aux voleurs de la cité de structurer décentement leur métier, avec examens d'entrée et déontologie, tout comme dans les autres professions – auxquelles, le fossé n'étant de toute façon pas très large, il avait vite fini par ressembler. »

- *La huitième fille*, p.131, note en bas de page.
Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1998.



La Guilde des Voleurs, Cambrioleurs et Métiers Assimilés, tout comme la Guilde des Assassins, est une organisation récente de gens pratiquant un vieux métier. Elle émane de nombreuses associations criminelles, gangs qui ont sévi dans la cité depuis des générations, mais sa forme actuelle, une fois de plus, fut fortement inspirée par le seigneur Vétérini.

Celui-ci est parti de l'idée que si Ankh-Morpork doit connaître le crime, autant que ce soit un crime organisé. Il a proposé à différentes personnes un système basé sur un nombre respectable de crimes, cambriolages, vols à l'étalage et autres délits, une sorte de taux socialement acceptable d'insécurité pour la population. Ces personnes ont accepté, se disant qu'elles reviendraient par après à leur ancienne méthode si jamais ça ne rapportait pas assez. Elles réalisèrent alors que pendant ce temps, le Patricien avait récolté leurs noms et leurs adresses, ainsi que celles des membres de leurs familles, de leurs maîtresses ainsi que les restaurants qu'ils fréquentaient. Il était trop tard. Elles ne furent pas arrêtées, s'étant elles-mêmes prises au piège. Elles devinrent grasses et s'instituèrent en piliers de la communauté. La frontière entre commerce et criminalité avait toujours été tenue à Ankh-Morpork. Elle venait tout simplement de disparaître.

Les victimes reçoivent toujours, individuellement ou par groupes, un reçu pour « service rendu » fourni par l'administration de la guilde. Les quotas sont équitablement répartis, de manière à ce que chaque membre de la guilde touche quelque chose. Les crimes non-rentables sont interdits (comme s'attaquer à un commerce en faillite, par exemple) et tous les citoyens ne peuvent être volés de plus d'une certaine somme chaque année.

Plusieurs citoyens s'arrangent pour perdre une somme convenue à un endroit convenu, de manière à réunir leur quota facilement. Certains s'arrangent pour se faire agresser alors qu'ils transportent une horrible décoration de jardin reçue la Nuit du Porcher, de manière à passer le reste de l'année sans encombres. D'autres, moins prévoyants, acceptent difficilement le crime comme un devoir civique. Mais on ne peut pas s'attendre à moins d'une société relativement libre.

Bien entendu, les initiatives criminelles et indépendantes de voleurs présentent un certain danger pour ce système. La guilde se charge généralement rapidement et efficacement de ces inconvénients. D'une manière qui dissuade tous les indépendants et les étudiants en anatomie. Tout cela a tendance à s'uniformiser, à se ritualiser, même. Bien entendu, en tant que

guilde, la Guilde des Voleurs compte sur son propre système éducatif et de promotion. Et ils sont assez doués dans leur domaine.

Le crime désorganisé en ville

Tous les crimes d'Ankh-Morpork ne sont pas sanctionnés par la Guilde des Voleurs ; tant que le hors-la-loi ne s'en prend pas à des personnes trop argentées, ou ne leur laisse pas la possibilité de porter plainte, au choix, il est possible de passer une vie d'indépendant sans histoires. Il y a aussi quelques nouveaux arrivants, des idiots ou des inadéquats qui feraient mieux de se faire prendre par le Guet avant que la Guilde ne s'en mêle.

Et bien sûr, de temps en temps, un esprit supérieur fait son apparition et vole tout et n'importe quoi aux yeux et à la barbe de tout le monde. Et sévit un petit temps.

La Guilde des Mendiants



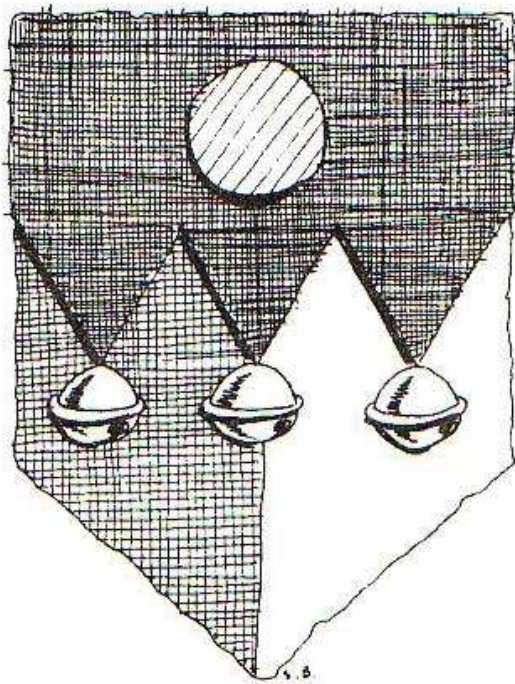
Il s'agit de la plus ancienne guilde de la ville. Elle en est aussi, prétend-t-on, la plus riche, puisque son principe fondateur est de ne pas payer pour ce que l'on peut avoir en le demandant. En fait, la Guilde des Mendiants est probablement plus vieille de plusieurs siècles que toutes les autres. Elle date peut-être de cinq minutes après que le premier affamé se soit présenté en ville avec juste un peu moins d'argent que ce qu'il lui fallait pour se sustenter.

La guilde se divise en une succession nombreuse de rangs et divisions distinctes (Lépreux, Crieurs de Coins de Rue, Gens qui ont Besoin d'une ou

deux Piécettes pour aller Boire le Thé, etc.). Le dirigeant actuel de la guilde n'est autre qu'une femme, la Reine Molly, une personne sèche mais finalement de bon cœur qui, de part sa position élevée au sein de la hiérarchie de la confrérie, ne mendie pour rien d'autre que des banquets à la nourriture riche et les spiritueux rares.

D'une certaine façon, l'activité de mendiant est divisée en deux catégories. Les « on mendie » et les « on mendie pas ». Ceux qui mendient, pas besoin d'un dessin pour les comprendre. Les autres sont ceux qui n'en ont pas besoin, parce qu'ils ont un charisme particulier, une odeur indéfinissable ou quelque chose comme un aspect odieux. Les « on mendie pas » dans les soirées mondaines rapportent généralement bien.

La Guilde des Fous



La Guilde des Fous et Drilles et le Collège des Clowns est en réalité ce qui doit être le siège de guilde le plus sinistre du Disque-Monde, sobre et silencieux sauf parfois lorsque l'on fouette un étudiant qui découvre que mourir n'est jamais plus facile que quand on étudie la comédie. Quel contraste avec le bâtiment stylé et dernier cri qui abrite la Guilde des Assassins, juste à côté. On y apprend les règles les plus dures sur ce qui est drôle et ce qui ne l'est pas et on y regarde l'humour original comme presque

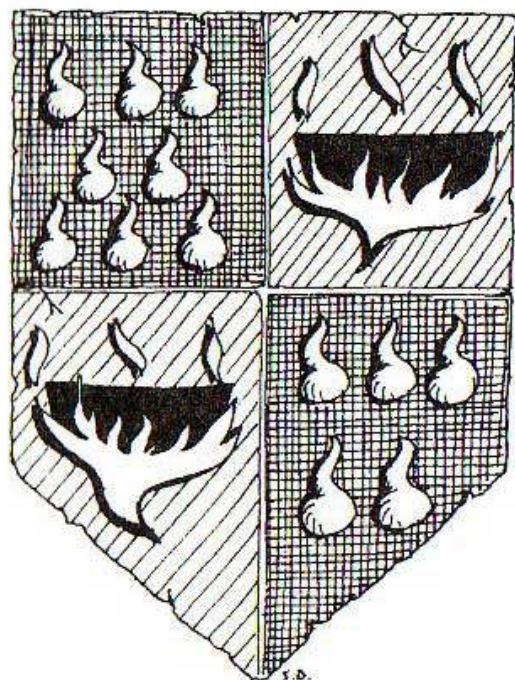
blasphématoire. Seuls les plus grands clowns peuvent inventer des blagues.



Les visiteurs insoucians doivent observer les détails que les étudiants considèrent comme les symboles de leur art (seaux au-dessus des portes, fleurs de boutonnière truquées), même s'ils sont un peu prévisibles. Les cérémonies de la guilde, même les enterrements, bénéficient de leur lot de gags entendus et éculés.

Le président de la guilde est connu sous le nom de Docteur Leblanc, même si l'on ne sait pas en finalité si c'est le nom d'un clown célèbre ou le titre exact de la fonction.

La Guilde des Alchimistes



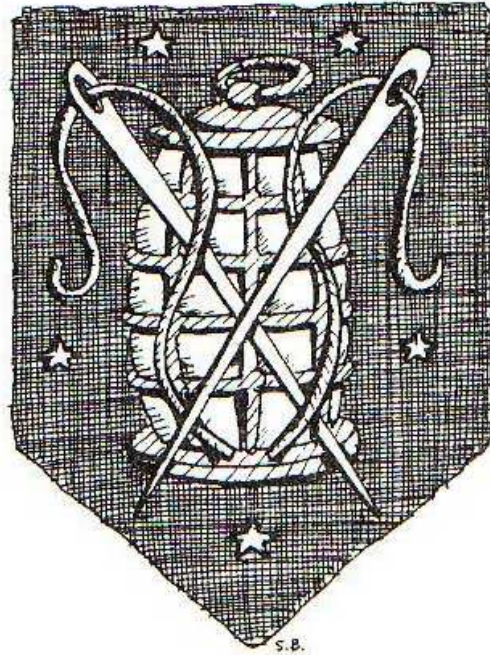
Le siège de la guilde, situé rue des Alchimistes à Ankh-Morpork, est toujours neuf. Il a connu quatre destructions par explosion et autant de reconstructions en l'espace de deux ans – sans salle de démonstration lors de la dernière, un choix qui devrait, espère-t-on, se révéler judicieux à long terme.

Cette guilde, toute petite et méprisée, se consacre en grande partie à aider les veuves et les orphelins des alchimistes qui en ont pris un peu trop à leur aise avec le cyanure de potassium, ou qui ont distillé le jus de certains champignons intéressants et bu le résultat. A vrai dire, il n'y a pas tant que ça de veuves et d'orphelins : les alchimistes ont du mal à entretenir des liens avec autrui suffisamment longtemps, et les femmes s'attachent difficilement à des hommes qui tapissent désormais le plafond.

Les alchimistes se montrent par ailleurs peu coopératifs ; chacun est un solitaire qui travaille dans des officines obscures ou des caves à l'abri des regards afin de décrocher le gros lot : la pierre philosophale, l'élixir de vie ou, à défaut, de grosses sommes d'argent. Leurs efforts sont toujours restés vains, mais ils ont réussi à inventer le celluloid et le pop-corn (ou, comme ils le dénomment, l'octocellulose et les grains sauteurs, à la base de l'éphémère industrie cinématographique concentrée autour d'Olive-Oued), passant à côté de l'énergie nucléaire, des ordinateurs et de l'électricité. L'unique talent que les alchimistes se sont découverts, c'est la capacité de changer l'or en moins d'or.

Ce sont dans l'ensemble des individus maigres, atteints de conjonctivite, affichant l'expression vague que donne une exposition prolongée au mercure en ébullition (d'où l'expression « bête comme un alchimiste », pour les mêmes raisons qu'ont dit « travailler du chapeau » à propos des chapeliers, une autre profession qui, trop souvent, se trouve physiquement en présence de mercure en mentalement en orbite autour de Jupiter). Ils souffrent aussi d'une certaine nervosité permanente – due au fait qu'ils ne savent jamais ce que leur réserve le creuset sur lequel ils travaillent.

La Guilde des Couturières



Une des plus jeunes guildes de la ville bien que ses membres pratiquent le deuxième plus vieux métier du monde (le plus vieux est celui des tailleurs de silex, une confusion à l'origine d'un grand nombre de méprises embarrassantes dans toutes les carrières du multivers).

Car il convient de préciser que la guilde n'a pas pour but de soutenir les travailleuses qui gagnent tant bien que mal leur vie grâce à leur talent dans le maniement du fil et de l'aiguille. Mais on trouve le terme « couturière » plus correct que celui dont on se sert pour désigner de jeunes femmes à l'affection, disons-le franchement, négociable.

Une enquête de la Guilde des Marchands sur les commerces des quartiers des quais de Morpork a recensé neuf cent quatre-vingt-sept femmes qui avouaient exercer le métier de « couturière » et deux aiguilles.

Comme pour la Guilde des Musiciens, le siège de la guilde dans la rue Apic n'est qu'administratif ; elle ne dispose pas à proprement parler d'école, l'apprentissage se faisant principalement sur le tas. Elle veille à la qualité des prestations fournies, s'occupe de certains secteurs précis de médecine préventive et surtout d'investissements financiers. La présidente actuelle de la guilde est madame Rosemarie Paluche.

La Guilde des Effeuilleuses



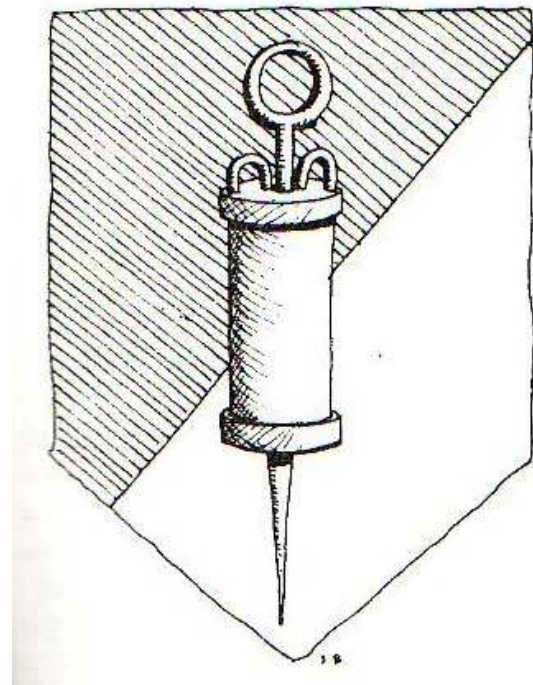
Officiellement Guilde des Ecdysiastes, Bayadères, Cancanistes et Interprètes de danses exotiques, cette petite guilde principalement humaine et exclusivement féminine se situe rue Cigalle, dans le quartier Cigalle. Ses membres sont des travailleuses, surtout aux heures des repas ; Ankh-Morpork reste à bien des égards une société conservatrice qui trouve parfaitement normal de se déshabiller pour de l'argent, alors qu'elle trouverait immoral qu'on le fasse gratuitement.

Les nains n'en comprennent pas le concept car retirer le moindre vêtement sauf en cas d'extrême urgence leur est tout à fait étranger, aussi la guilde ne compte-t-elle pas de naines chez elle. Les trolls, quant à eux, représentent une partie minime mais essentielle des adhérents, bien que leur manière de vivre, à savoir leur tendance à se balader plus ou moins nus en toutes circonstances, et leur conception particulière de la nature du temps amènent leur strip-teaseuses à davantage s'habiller au fil de la danse, d'où de

fréquentes émeutes à l'enfilage du quatrième manteau.

La présidente à vie de la guilde – et, pour tout dire, l'ensemble du bureau à elle seule – est miss Dixie Va Va Voum, aujourd'hui officiellement retirée de la scène avec Edouard le serpent, mais qui prend encore une part très active dans le programme de formation de la guilde. Son spectacle d'adieux au Caf'Sconse, rue des Brasseurs, a provoqué trois crises cardiaques, une émeute et cinq incendies différents ; comme elle le répète à ses stagiaires, « ce qui compte, ce n'est pas ce que vous avez, mais ce que vous en faites ».

La Guilde des Embaumeurs



Guilde ancienne et internationale qui entretient des liens fraternels avec d'autres villes des Plaines de Sto et même avec les pays de Klatch. Les historiens des guildes font remonter ses origines au premier être à la démarche hésitante qui a laissé tomber un fémur de mammoth et un bouquet de fleur sur un congénère dans une tombe peu profonde puis fait payer aux descendants une grosse portion d'ours.

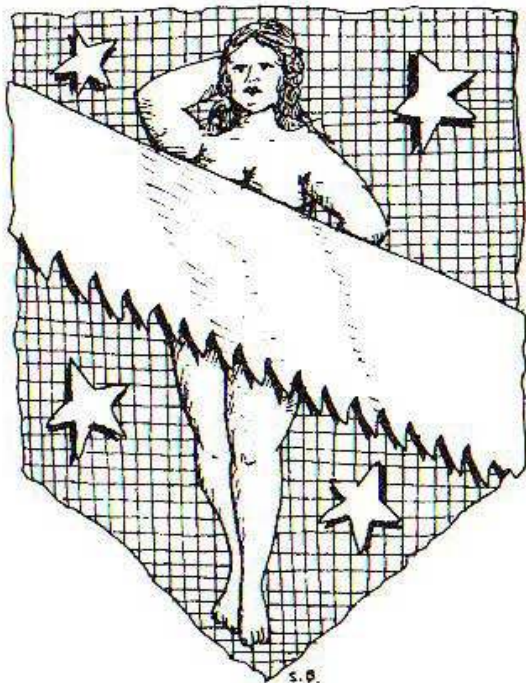
Comme c'est souvent le cas, la guilde est désormais l'organisme officiel qui regroupe un grand nombre de disciplines voisines, telles que croque-mort et fossoyeur. A la différence des

autres guildes, beaucoup de ses membres exercent au sein de son bâtiment, si bien qu'on reconnaît facilement la guilde par nuit noire à ses odeurs de camphre et de formaldéhyde.

L'embaumement est toujours populaire en ville, nombre d'habitants restant profondément convaincus qu'on peut l'emporter au paradis. Comme la guilde recèle quelques experts en la matière, on enterre à Ankh-Morpork beaucoup de défunts qui ont l'air en meilleure santé que de leur vivant, mais ce n'est pas un grand exploit.

L'école d'apprentissage des fossoyeurs mérite qu'on s'y arrête parce qu'elle propose des classes de papotage et saillie de cimetièrre. Dans les cimetièrres surpeuplés d'Ankh-Morpork, on exhume souvent d'anciens titulaires lorsqu'on creuse de nouveaux trous et, conformément aux traditions antiques de leur profession, les apprentis fossoyeurs apprennent la philosophie morbide, la récitation humoristique et – au cas où ils tomberaient sur un crâne particulièrement bien conservé, la ventriloquie.

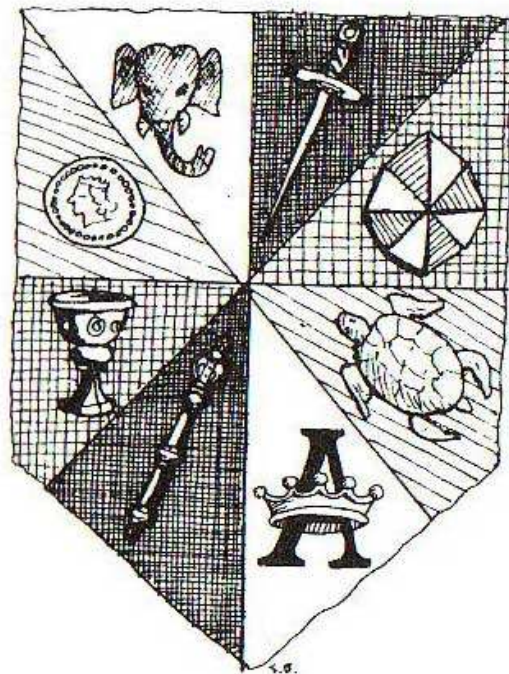
La Guilde des Illusionnistes



Les illusionnistes ont de tout petits locaux à côté, hélas, de l'Université Invisible à Ankh-Morpork, mais il s'agit à vrai dire plutôt d'un club

d'amateurs – il n'existe pas d'illusionnistes professionnels, vu que la discipline tient davantage du passe-temps à l'usage de mariages et banquets pour des hommes respectables qui exercent un autre métier durant la journée. Ils sont portés sur la rigolade et l'embonpoint, équilibrés, ont tendance à rouler les r, boivent de la bière et, en dehors des exclamations habituelles du genre « et voilà ! » émaillent leur conversation de termes comme « il y a plusieurs lunes » et « à mon grand dam ». Ils s'affichent en compagnie de femmes maigres et tristes en collants pailletés qui se plantent des plumes inconvenantes dans les cheveux ; on n'imagine pas d'illusionniste sans une femme de ce type (par exemple : l'incroyable Bonko et Doris). Et ils mettent les mages en rogne parce qu'ils se rendent compte de leur médiocrité dans la hiérarchie magique, ne cessent de raconter des blagues et leur donnent des claques dans le dos. Ils ont beaucoup de succès à Ankh-Morpork – savoir qu'un prodige est dû à l'artifice et à la dextérité fascine beaucoup plus que la vieille magie rébarbative.

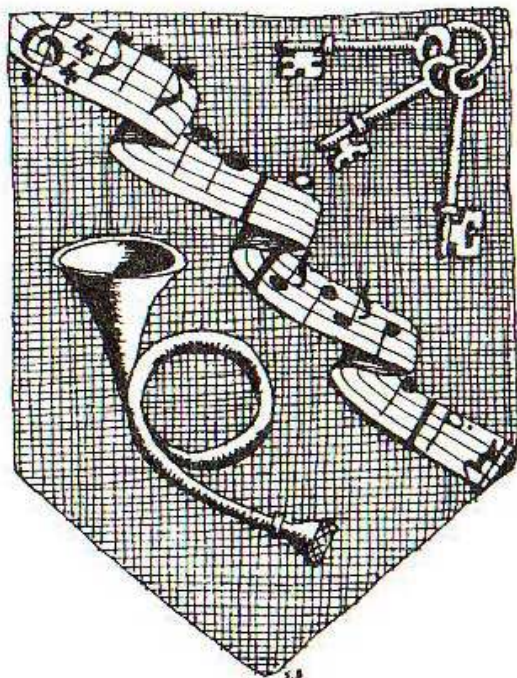
La Guilde des Joueurs



Le bâtiment de la guilde se trouve dans la rue des Alchimistes. Le président actuel (choisi par le tirage d'une carte au sort) est Scrote Jones.

La guilde compte peu de membres parce qu'elle est limitée aux joueurs professionnels. Elle existe essentiellement pour faire respecter les règles sur les cartes biseautées, les dés pipés, les boules de billard rabotées, etc. Notez qu'elle n'interdit pas ces pratiques. Elle se borne à régulariser la taille des marques, le poids des dés et le fini du rabotage (comme ils recourent tous à ces pratiques, autant dire qu'une partie entre deux joueurs professionnels les met sur un pied d'égalité et devient du coup une question de talent et de chance). La guilde surveille aussi de près la quantité d'argent qu'un membre soutire à un non-membre (un « pigeon ») à n'importe quel jeu ; selon les propres termes de Scrote Jones, « si on veut gagner sa vie en gardant les moutons, on évite de les tondre entièrement au premier coup ». On trouve à Ankh-Morpork beaucoup d'amateurs qui n'ont pas l'air de connaître les règles de survie fondamentale en matière de jeu (ne jamais trouver la Dame, ni jouer aux cartes contre des adversaires qui portent des noms de ville, ni à n'importe quel jeu contre quiconque s'appelle Doc).

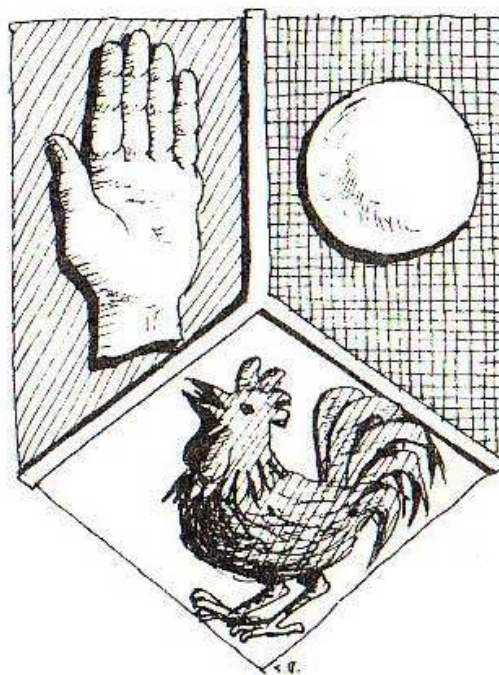
La Guilde des Musiciens



La guilde occupe un tout petit local dans la ruelle Montmeurtre à Ankh-Morpork (deux pièces exiguës et sombres au-dessus d'un salon de coiffure). Dans la salle aux murs bruns, un

écriteau dit : « Pour votre confort et votre agrément, prière de ne pas fumer ». A la différence de la plupart des autres guildes, elle n'offre ni enseignement, ni assistance sociale, mais s'occupe aussi activement qu'énergiquement de prélever des cotisations très élevées et d'imposer des taxes prohibitives sur les concerts. Un musicien n'est pas obligé d'appartenir à la guilde. D'un autre côté, il n'est pas obligé non plus de respirer ni de voir des deux yeux. Autrefois la plupart des membres de haut niveau pratiquaient la musique, mais leur seul contact avec la Muse se limite aujourd'hui aux notes qu'on obtient en cognant très fort sur un crâne humain.

La Guilde des Plombiers



Les locaux de la guilde se trouvent dans l'allée des Plaideurs à Ankh-Morpork. Ankh-Morpork ne dispose pas pour l'instant d'un système d'égouts opérationnel, et l'eau douce, autrefois acheminée par aqueduc de montagnes lointaines, est désormais pompée dans des puits peu profonds. Nul ne sait pourquoi la ville ne baigne pas dans un bouillon de culture microbienne ; on a émis l'idée que les siècles ont généré une très grande résistance au sein de la population et aussi que les germes n'attaquent pas les habitants par sympathie.

La guilde creuse des puits, installe les tuyauteries des maisons et vide les fosses d'aisance (les cagoinсандriers : petit groupe d'hommes d'élite mais solitaires qui sont toujours incroyablement récurés et impeccablement habillés quand ils ne sont pas de service mais ne se font visiblement pas beaucoup d'amis).

La croyance veut que les plombiers pratiquent une forme spécialisée du voyage dans le temps ; en effet, ils ne comprennent pas le concept d'« aujourd'hui » car, à leurs yeux, « tout de suite » équivaut à « la semaine prochaine, peut-être dans une quinzaine ».

Le président de la guilde est C.H. Toilettes (le seigneur Charles Toilette), de la rue Caliminou. Il a de fait inventé le système qui porte son nom (et remplacé de plus en plus l'invention plutôt rudimentaire de Guillaume de Latrines). Ce système génial nettoie merveilleusement à grande eau, mais hélas sans grande précision. Les habitants d'Ankh-Morpork ressemblent un peu aux chats sur le plan des questions sanitaires et de l'élimination des déchets : si on ne les voit pas, il n'y en a pas, et s'ils sont chez le voisin, c'est son problème.

La guilde n'a pas d'école de formation, elle privilégie le système de l'apprentissage et se montre un chef de file dans ce domaine. Les jeunes apprennent à porter des sacs, à reconnaître une pince multiple d'une clé de douze et à ne jamais faire le jour même ce qu'on peut faire la semaine prochaine, peut-être dans une quinzaine.

La Guilde des Archéologues

Il existe bien entendu sur le Disque des hommes et des femmes passionnés par le passé et qui peuvent passer un temps considérable à dégager de la terre un peigne en os datant de dix mille ans. Mais ces gens sont trop occupés par leurs fouilles qu'ils n'ont pas le temps de mettre une guilde sur pied. Tout au plus ne constituent-ils qu'une petite portion des membres de la Guilde des Archéologues d'Ankh-Morpork, La véritable activité de la guilde est de collecter, d'étiqueter, de classer et d'enfermer derrière de lourdes portes piégées les richesses du monde ancien. Les personnes chargées de collecter ces objets sont des fonctionnaires parfaitement préparés, équipés

et entraînés pour des missions délicates partout sur le Disque où un vieux temple en ruine, un réseau de cavernes, une cité engloutie ou un antique manoir isolé renferme des reliques précieuses.

La guilde occupe une maison cossue de la rue Ettercap à Ankh-Morpork, mais compte des succursales partout sur le Disque et même dans l'empire Agatéen, même s'il s'agit plus dans ce cas de figure d'une cousine lointaine que d'une véritable sœur. La présidente actuelle en est Lara Cronk, une jeune aventurière qui n'a pas froid aux yeux et aux jambes non plus étant donnée sa tenue vestimentaire. Elle ne revient en ville que le temps d'étiqueter, de classer et d'enfermer derrière de lourdes portes piégées ses dernières trouvailles.

Une rumeur prétend que les archéologues blasés tentent de trouver des reliques précieuses au sein même de la guilde, en franchissant divers pièges et lourdes portes. Peu importe la bouteille, pourvu qu'on ait l'ivresse !

La Guilde des Chiens

Peu connue, il est vrai. La Guilde des Chiens n'arbore pas de blason, même orné d'un petit bout de tissu écossais et n'affiche aucune devise. Elle est dirigée par l'Aboyeur en Chef et ne comprend que des membres qui ont été de « vilains chiens » ; chacun d'eux doit avoir fui son maître. Elle régit les autorisations de visite de poubelles, les permanences d'aboiements de nuit, les droits de reproduction et les roulements pour les hurlements. Il est dit que certains membres travaillent patte dans la main avec la Guilde des Mendiants.

La Guilde des Combattants du Feu

Cette guilde défunte n'a pas vécu assez longtemps pour trouver une devise ou un blason. Elle fut décrétée illégale par le Patricien suite à de nombreuses plaintes. Le souscripteur d'un contrat auprès de la guilde avait sa maison protégée contre le feu. Malheureusement, le génie populaire d'Ankh-Morpork s'était vite manifesté et les combattants du feu avaient pris l'habitude de passer en groupe chez les clients potentiels et de lancer tout haut des commentaires du genre :

« Ca a l'air drôlement inflammable ici » et « Suffirait d'une allumette qu'on laisserait tomber sans faire gaffe et bonjour le feu d'artifice, vous voyez ce que je veux dire ? » Suite à la dissolution de la Guilde des Combattants du Feu d'Ankh-Morpork, le nombre d'incendies a considérablement diminué.

Manger, boire et dormir



Ankh-Morpork fait beaucoup pour les visiteurs. Il y a énormément de chambres libres pour passer la nuit, de restaurants et d'endroits où boire un bon verre ou s'adonner à une bonne bagarre (celle-ci est parfois comprise dans le prix du couvert). Vous trouverez ci-après quelques établissements intéressants. Certains, comme le Tambour Rafistolé, font d'excellents lieux de rencontre.

Le Tambour Rafistolé

Le Tambour Rafistolé, rue du Filigrane, est une véritable institution à Ankh-Morpork (si « institution » signifie un endroit où l'on crie beaucoup et où les gens ont des idées farfelues à propos de la réalité). C'est une auberge bien établie. Elle fut de nombreuses fois ravagée par les flammes mais toujours fut reconstruite. A une certaine époque, on connaissait le Tambour

Rafistolé sous le nom de Tambour Cassé, mais un nouveau propriétaire, après une reconstruction, décida de lui donner son nom actuel non sans un certain sens de l'humour.

Le Tambour s'ouvre directement sur la rue, mais la porte en est gardée par un troll. Il est bordé par l'arrière par la rivière Ankh. Des escaliers descendent dans la salle principale, remplie de la fumée de générations de clients, et le sol en est jonché de paille, de bois cassé et de cafards écrasés. Il y a aussi quelques chambres raisonnablement insalubres à louer à l'étage.

Le Tambour sert une boisson identifiée comme étant de la bière. On peut également demander de la nourriture, même si cela paraîtra suspect. En fait, le centre d'intérêt principal du lieu est sa clientèle. On prétend que si vous y passez assez de temps, les plus grands héros du Disque vous y voleront votre cheval. C'est aussi le lieu de sortie traditionnel des étudiants de l'Université Invisible qui se rassemblent dans un coin sombre et passent la nuit à boire en espérant que leurs chapeaux pointus les protégeront des ennuis.

Il faut savoir que le Tambour cultive ce décorum particulier. Il y a presque tous les soirs des bagarres, mais elles font partie de l'ambiance. Il arrive même que des gens y soient tués, mais jamais par intention. Les enfants n'y courent généralement pas le moindre risque, si ce n'est celui d'apprendre de nouveaux mots, tout comme les jeunes filles, qui ne peuvent y perdre qu'une chose. Toute rixe ne concerne que les adultes consentants (même si entrer dans le bar peut être perçu comme preuve de consentement). Il y a aussi des soirées calmes, généralement après qu'un incident (invasion barbare, attaque d'un dragon) ait donné assez de distractions à tous pour un petit bout de temps. A ces moments-là, le tenancier place même des bols de cacahuètes sur les tables. Ceci ne concerne évidemment pas le Bibliothécaire qui jouit de certains privilèges.

Le Tambour a connu bien des propriétaires. En fait, dès que l'un d'eux tente d'une manière ou d'une autre de redécorer le lieu, il faut s'attendre à une passation proche. Il est difficile de changer quelque chose sur le Disque qui est restée là depuis assez longtemps que pour développer sa propre personnalité. Le propriétaire actuel en est Hibiscus Dunelm. L'une des erreurs de Dunelm a

été de vouloir y organiser des soirées thématiques. Les clients ont rapidement considéré que toute personne montant sur la scène était une cible potentielle, le Bibliothécaire et sa réserve de cacahuètes en premier, et le lieu est désormais sur la liste noire de toutes les associations culturelles de la cité.

Les Bières

Cet établissement est l'un des plus sûrs des Ombres. On l'appelait auparavant la Couronne et la Hache. Aujourd'hui, il n'a plus vraiment de nom au sens strict du terme. Les Bières, c'est plutôt une sorte de surnom. Il n'y a même aucune enseigne ou signe distinctif en extérieur. On pense que ceux qui doivent le trouver le trouvent et les autres pas.

Sa spécialité est de servir ceux qui, pour une raison ou une autre, ne seraient pas servis dans les autres bars : morts-vivants, loups-garous et autres personnifications anthropomorphiques, de la Fée des Dents aux Croquemitaïnes. On y sert également des choses que l'on ne verrait pas dans les autres bars. Le barman, Igor, met un point d'honneur à garder en réserve tout ce dont ses clients peuvent avoir besoin, dans le cadre strictement moral des lois de la cité. Igor est assez fantaisiste que pour décorer les verres des boissons qu'il sert, même si les décorations ne conviennent pas à toutes les occasions. Il est cependant toujours possible de s'y faire servir un jus de fruit classique ou un bon remontant. Tous les clients ne boivent pas du sang. On n'y sert pas à manger, sauf de petites choses sur le pouce dont il vaudrait mieux ne pas parler.

Igor lui-même semble être humain, malgré une surabondance capillaire et une petite tendance à loucher sur une grosse verrue au milieu du visage. Ainsi que le fait qu'il tienne le bar ouvert vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Il a édicté quelques lois internes pour la viabilité de l'établissement. En gros, cela dit « pas d'usage excessif de capacités surnaturelles et pas de bagarre ». Les gens « normaux » qui y rentrent en ressortent souvent en courant. Mais ceux qui restent ne s'exposent à rien de plus grave que quelques regards froids. Les clients réguliers ne sortent d'ailleurs presque jamais à la suite des occasionnels pour leur faire part de leur goût

prononcé pour la chair humaine, sauf bien entendu s'il y a eu offense. Il y a même un client « normal » parmi la clientèle régulière des Bières. Une vieille femme complètement aveugle du nom de Miss Gammage. Celle-ci ne s'est pas rendu compte que le bar avait changé depuis les années de sa jeunesse et est devenue la mascotte de l'endroit.

Bars trolls et bars nains

Puisque la population non-humaine d'Ankh-Morpork va croissante, certains établissements se sont ouverts pour subvenir à ses besoins. Les bars nains sont assez semblables à ceux des humains, si ce n'est que les plafonds y sont plus bas (la plupart des nains étant nés dans des mines, cela doit les faire se sentir chez eux). Les personnes mesurant plus d'1m70 doivent y marcher courbées. On y sert de la bière en grande quantité et le mobilier y est assez solide, puisque les haches volent tous les soirs. Les humains n'en sont pas rejetés, mais ils seront observés avec amusement et si, au hasard de leurs conversations, ils utilisent les mots « court », « petit » ou « bas », les clients réguliers considéreront qu'il y a insulte raciale et que cela doit être puni l'arme au poing. Si un troll y fait son entrée, l'enquête conclura à un suicide.

Les trolls boivent des minéraux fondus ou liquides et se droguent au soufre. Dès lors, les débits de boisson trolls sont des endroits bien chauffés. Ce sont également des endroits à l'architecture rudimentaire et les humains qui y entrent se croiront dans une caverne au pied d'un volcan en éruption. Les bars trolls ne servant aucune boisson qu'un quidam pourrait consommer, les non-trolls qui y entrent doivent être perdus ou en affaires, et seront observés avec un mélange de dédain, de hargne simulée et de curiosité.

Les bars humains les plus larges de la ville servent parfois des boissons trolls, même si les quantités sont moindres. Les trolls et les nains sont acceptés conjointement dans ces établissements. Leur présence engendre souvent des catastrophes, mais leur refuser l'entrée serait probablement pire encore.

Le Seau

Le Seau, tenu par M. Frometon, ne connaît pas beaucoup de succès, même s'il ne souffre d'aucun défaut majeur. Il sert une mauvaise bière et quelques autres boissons mais pas de nourriture. En fait, c'est peut-être le seul endroit du Disque-Monde où l'on ne tentera pas de tromper le client.

Le fait est que c'est le bar traditionnel des représentants du Guet, qui aiment à prendre un verre dans un endroit calme qui fait crédit. Comme sa clientèle est paisible et ne casse pas le mobilier, M. Frometon n'est pas contraire. Les clients qui ne font pas partie du Guet y trouveront un endroit reposant, sauf s'ils amènent de quoi se distraire avec eux. Y venir pour rencontrer des agents du Guet serait très mal perçu, les membres du Guet étant présents ne se considérant pas comme en service. Mais cela entraînera plutôt un silence gêné qu'une bagarre. Délivrer un message urgent est accepté, mais n'en attendez aucun merci en retour.

Le Gritz

Le Gritz est un hôtel, pas un bar. Son chiffre d'affaire est basé sur ses chambres et son restaurant réputé, où l'on ne sert pas de boissons (sauf pour accompagner le repas, bien entendu). En fait, pour aussi distingué qu'il soit, l'endroit est réservé à une clientèle de trolls. La décoration est essentiellement minérale et le sol est d'argile ou de sable, selon les endroits.

La Tête de Troll

Quelque part dans les Ombres, la Tête de Troll est une taverne dont l'enseigne est une *véritable* tête de troll, suspendue à une pique. Les clients en seraient refusés au Tambour Rafistolé et peuvent s'occuper personnellement de tout troll qui aurait à se plaindre de l'enseigne. Les Ombres comptent d'ailleurs un grand nombre de ces endroits glauques où ce que la pègre fait de pire se retrouve pour discuter affaires. En fait, toute personne qui s'y rend pour de bonnes raisons ne devrait pas y être inquiétée. Ces endroits sont là pour ça après tout. Les autres ressortiraient avant que la porte ait terminé de s'ouvrir.

L'Antre à Côte de Harga

Sham Harga, avec ses mains dodues et son tricot de corps bien rembourré, est une monumentale réclame ambulante pour ses produits à haute teneur en féculents. Il tient depuis de nombreuses années une gargote dont il a assuré le succès en souriant tout le temps, en n'accordant jamais de crédit et en ayant compris que ses clients désirent des repas correctement équilibrés entre les quatre groupes d'aliments : sucre, amidon, graisse et morceaux grillés croustillants.

Son établissement, l'Antre à Côtes, se trouve sur les quais. Il ne compte probablement pas au nombre des établissements majeurs de la ville, vu qu'on y sert des clients qui préfèrent la quantité à la qualité et démolissent les tables quand ils ne l'obtiennent pas. Le menu *Tout-ce-que-vous-pouvez-avaler-pour-une-piastre* est célèbre partout où règnent les gros appétits et gargouilles les panses volumineuses.

La graisse de la poêle a sa propre histoire géologique. Des restes de vieilles saucisses et des nodules de races porcines depuis longtemps éteintes s'y trouvent toujours quelque part. De même que la cafetière n'est jamais nettoyée – le café ressemble à du plomb fondu, mais il faut lui reconnaître un avantage : une fois qu'on l'a bu, on éprouve le soulagement indescriptible d'avoir atteint le fond de la tasse. Normalement, les seules décorations de l'établissement s'affichent sur le tricot de corps de Harga qui tient alors lieu de menu officieux.

Les chiens de la ville ont aussi remarqué que Sham Harga sort ses ordures à minuit. Ses clients seraient bien étonnés si on le leur disait. Ils s'imaginent qu'il les cuisine.

Les Jardins du Curry

Restaurant klatchien d'Ankh-Morpork sis à l'angle de la rue de Dieu et de la ruelle du Sang. L'écriteau sur la porte de service annonce : *Jardins du Curry. Entlée de les cuisines – Accès interdit. Pour toux le monde pareil.* Lorsque la Mort est de passage en ville, il aime à s'y arrêter pour y déguster un plat typique.

Vrille

Vrille est un nain au célèbre regard pénétrant qui tient un café-brasserie-traiteur dans la rue du Câble à Ankh-Morpork. L'établissement était au départ réservé aux nains mais, poussé par le devoir civique, le sens de la fraternité entre toutes les espèces pensantes et l'envie de leur soutirer leurs piastres, Vrille s'est aussi lancé dans la restauration pour trolls. Spécialité : rat au fromage frais.

La Pension de Madame Cake

Sise rue de l'Orme à Ankh-Morpork, la pension de madame Cake n'est pas à proprement parler un établissement officiel. On n'y sert pas à manger, sauf si l'on est invité à la table de la propriétaire, on n'y sert pas à boire, sauf si c'est madame Cake qui invite, et on n'y trouve pas si facilement que cela un lit pour la nuit. Ce qui vaut au domicile privé de madame Cake le statut de pension, c'est que les minorités mystiques de la ville y trouvent un endroit calme où l'on n'est pas très regardant sur les dents saillantes et les touffes de poils. En gros, madame Cake, médium de son état, offre le gîte aux loups-garous, aux morts-vivants et aux rejetés du tout Ankh-Morpork. La propre fille de la voyante, Ludmilla, est une louve-garou. Ceci expliquant peut-être cela. Les poignées des fenêtres sont faites pour pouvoir être actionnées par une simple pression de la patte.