

Où aller et pourquoi rester chez soi

Ce chapitre tendra à vous présenter les différents lieux d'intérêt du Disque-Monde, tels qu'ils sont décrits dans les Annales. Vous y trouverez des renseignements plus ou moins authentiques dans la mesure où ces lieux évoluent par le fait de leurs habitants et que Terry Pratchett lui-même n'est pas friand de géographie. N'oublions pas que la cartographie sur le Disque est une science rare et délicate. On part souvent d'une bonne intention, mais on se laisse vite emporter par les baleines que l'on dessine sur les océans, les chaînes montagneuses et les petits rebonds des cimes forestières que pour réaliser au final quelque chose de cohérent.



Bref, les informations ci-après ne sont pas celles d'un atlas, mais plutôt celles d'un guide touristique sans concession.

« Le Disque-Monde offre des panoramas beaucoup plus impressionnants que ceux qu'on trouve dans des univers dus à des créateurs moins imaginatifs mais techniquement plus doués.

Le soleil du Disque n'est peut-être qu'une petite lune en orbite dont les éruptions dépassent à peine la hauteur d'arceaux de croquet, mais ce défaut mineur ne compte guère auprès du spectacle prodigieux de la Grande Tortue A'Tuin, dont finalement la carapace antique et criblée de météores supporte le Disque. Parfois, durant Sa lente progression sur les rivages de l'Infini, Elle tourne Sa tête grande comme un continent pour happer une comète de passage.

Mais le panorama sans doute le plus impressionnant – peut-être parce que la plupart des cerveaux, devant le simple gigantisme galactique d'A'Tuin, refusent d'y croire – c'est la Cataracte sans fin où les mers du Disque déferlent continuellement par-dessus le Rebord pour se jeter dans l'espace. Ou alors l'Arc-en-Bord, l'arc-en-ciel de huit couleurs qui ceinture le Disque, suspendu dans un air saturé de brume au-dessus de la Cataracte. La huitième couleur, c'est l'octarine, due à la dispersion d'une lumière solaire intense sur un champ magique puissant.

A moins, en fin de compte, que le spectacle le plus impressionnant, ce soit le Moyeu. Là, une aiguille de glace verte haute de quinze kilomètres s'élançait à travers les nuages et supporte à son sommet le royaume de Dunmanifestine, le séjour des dieux du Disque. »

- *La huitième couleur*, p.87-88. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.

Al-Khali

Techniquement, il s'agit de la capitale de la *nation* klatchienne, mais le problème des empires désertiques est qu'ils sont constitués d'un peu de cités et de beaucoup de sable, qui ne compte comme propriété d'un empire que parce qu'il faut bien que les marchands le traversent, et qu'il faut compter avec les tribus du désert qui tentent toujours d'imposer un droit de douane de cent pour cent.

Al Khali est une cité ancienne et sophistiquée, à tel point que les fresques des temples sont interdites aux moins de dix-huit ans. Un Seriph y règne. Naturellement, le pouvoir dans le pays tend à n'être la propriété que du Grand Vizir qui, malgré sa petite barbe et ses bonnes manières, cultive un tempérament psychotique.

La cité est dominée par un grand palais, le Rhoxie, ainsi qu'un jardin géant, ou paradis. Les Seriph savent dépenser leur argent. Pas nécessairement avec sagesse, mais assurément avec prodigalité. Le reste n'est qu'un labyrinthe de bazars et de maisons aux murs blancs où le commerce de la Mer Circulaire rencontre celui des caravanes du désert. Le son du marchandage y est permanent alors que les nomades aux yeux

d'aigles passent leur temps à parfaire leur réputation d'imperturbabilité.

Les personnages issus de cette contrée peuvent être des marchands, des nomades d'une espèce étrangère et mélodramatique, ou des rôdeurs de bazar pourris de chance et de tics nerveux. Une seule chose est certaine, c'est que tout habitant de la cité ne disposant pas d'un bon sens du commerce sera sans aucun doute condamné à la pauvreté.

Al-Ybi

Une cité du désert, à quelque distance d'Al-Khali au-delà d'une chaîne montagneuse, qui prétend vouloir conserver son indépendance. Al-Ybi a son propre Seriph. Il semble que ce soit l'endroit où le concept du zéro ait vu le jour. Pour différentes raisons, ses habitants sont généralement de petite taille (ils ont du sang nain dans les veines) et sont plutôt maladifs.

Ankh (L')

L'Ankh est un fleuve puissant qui s'écoule des Montagnes du Bélier jusqu'à la Mer Circulaire et qui arrose la grande cité d'Ankh-Morpork où il devient très léthargique et subit le rythme des marées. Avant même d'arriver à Ankh-Morpork, son cours se ralentit et s'alourdit du limon des plaines ; en aval de la ville, même un agnostique pourrait le traverser à pied. Curieusement, les Morporkiens sont fiers du phénomène. Ils affirment qu'on a du mal à se noyer dans le fleuve, mais qu'on y suffoque facilement.

Suite à des siècles d'accrétions, son lit domine certaines basses terres qui le bordent ; quand les neiges d'hiver gonflent le fleuve, quelques quartiers populaires sont inondés – si le terme d'inondation s'applique à un élément qu'on ramène au filet. Une fois la ville traversée, on le qualifie de liquide uniquement parce qu'il se déplace plus vite que les terrains qui l'entourent.

Il existe paraît-il des rivières magiques dont une seule goutte peut mettre un terme à la vie de qui la boit. Après son passage turbide dans la ville double, l'Ankh pourrait être du nombre. Les citoyens d'Ankh-Morpork prétendent pourtant que l'eau du fleuve est de toute façon

admirablement pure : il ne peut en être autrement, soutiennent-ils, d'une eau filtrée par tant de reins. Des poissons, si l'on peut dire, le peuplent ; ils se sont adaptés au milieu mais on ne possède nulle part leur description vu qu'ils explosent dès qu'on les expose à l'air libre ou à l'eau pure.

On a installé de grandes vannes à la sortie de la ville. On les ferme, ainsi que certaines autres au niveau des ponts municipaux, en cas d'incendie afin d'inonder la cité. Détail éloquent sur le stoïcisme des habitants qui jugent préférable de se mouiller aux eaux du fleuve que de finir brûlés vifs. L'Ankh est sans doute le seul fleuve de l'univers où des enquêteurs peuvent tracer à la craie la silhouette d'un cadavre.

Ankh-Morpork

Principale cité du Disque-Monde. Un chapitre complet lui sera consacré plus loin dans ce livre.



Arc-En-Bord

Arc-en-ciel de huit couleurs qui ceinture le Disque, suspendu dans un air saturé de brume au-dessus de la Cataracte. Près du bord, les sept couleurs mineurs étincellent et dansent dans les embruns des mers expirantes. Mais elles paraissent pâles auprès de la bande la plus large qui flotte à l'écart, sans daigner partager le même spectre.

Suspendu dans les brumes à quelques longueurs au-delà du bord du monde, l'Arc-en-Bord n'apparaît que le matin et le soir quand la lumière du petit soleil en orbite autour du Disque émerge de derrière la masse de la Grande A'Tuin et

frappe le champ magique discal exactement sous le bon angle.

Aurora Corialis

Egalement appelée Aurora Coriolis. Ce sont les lumières du Moyeu. De grands rideaux de feu glacé dont les teintes froides illuminent et colorent les neiges nocturnes de serpentins octarines, bleus et verts qui pendent du toit du monde. Elles sont dues à la décharge colossale de magie libérée par le champ permanent du Disque se mettant à la masse dans les montagnes de glace émeraude du Moyeu.

Autres îles (Les)

Les Îles Brunes et les Îles beTrobi constituent un archipel. C'est l'endroit idéal où se rendre si l'on veut apprendre à surfer, par exemple. Les insulaires de beTrobi sont des gens chaleureux en dehors de leurs guerres tribales. Ils se soucient peu du commerce pourtant florissant entre le Continent Contrepoids et la région de la Mer Circulaire.

Axlande (L')

Ce à quoi les gens associent le plus souvent l'Axlande sont des types larges d'épaules et frimeurs qui disposent de plus de talent à l'épée que de savoir-faire. Ce sont les pays des barbares. On appelle aussi ces territoires les Pays du Moyeu.

Bélier (Les Monts du)



Les Monts du Bélier sont une chaîne de montagnes spectaculairement large qui court depuis le Moyeu jusqu'à la limite de la principale masse de terres du Disque. Toutefois, le nom réfère le plus souvent au pays montagneux que l'on trouve dans le sens du Moyeu par rapport aux Plaines de Sto – un pays de duchés et de royaumes à la taille minuscule et qui ne s'étendent jamais car toute invasion d'un voisin nécessiterait des crampons et des masques à oxygène. Il y a aussi quelques forteresses naines (des mines), et beaucoup de crapauds. S'il y a peu de terrain plat, il y a par contre un abus considérable de terres verticales, de forêts denses, de lacs de montagne et de vallées profondes. Les moutons des Monts du Bélier produisent une laine dans laquelle on peut coudre des vêtements mais aussi des armures d'une qualité proche de celle des cottes de mailles (en tous les cas, elles sont aussi agréables à porter).

Le Disque-Monde est entièrement recouvert de champs magiques, mais les Monts du Bélier percent la bulle de magie rémanente et agissent un peu comme une seringue à son propos. Des décharges de magie pure crépitent sur les sommets puis retombent dans les vallées. Il y a bien entendu quelques effets secondaires. Les feuilles bruissent même lorsqu'il n'y a pas de vent, tout comme les galets, s'ils sont de bonne composition. La plupart des mages et des sorcières du Disque viennent d'ici. On compte d'innombrables poches de Très Haute Mana, certaines intermittentes, d'autres permanentes, et quantité d'occasions de trouver l'un ou l'autre composant de sort. Avec des risques en proportion.

Bhanghangduc

Ce large archipel tropical se situe entre l'Empire Agatéen et Icksicksicksicks. Bien que contrôlé en grande partie par l'Empire Agatéen, il reste la demeure de nombreux oranges-outans.

Bès Pélargic

Il s'agit d'un important port maritime agatéen. La ville compte un quartier dit du Triangle Rouge, dont on sait peu de choses. Il semble qu'en raison du manque d'intérêt de l'empire pour le monde extérieur, les habitants même de ce port sont

perçus comme anormaux par la population agatéenne.

Bord Brûlant (Le)

Si quelqu'un s'amusait à voyager en Klatch en s'éloignant de la Mer Circulaire, ce quelqu'un se retrouverait dans un univers d'aventures baroques. Mines de diamants, cités perdues, royaumes amazones qui attendent le Mâle Parfait, une espèce de grenouille qui crache des fléchettes et probablement l'un ou l'autre scientifique fou dont la fille serait magnifique et pulpeuse et dont le majordome serait un robot. Oh, et des dinosaures. N'oubliez pas les dinosaures.

Bref, le genre d'endroit qui fait envie aux aventuriers comme une boîte de caramels fermée à la glu fait envie aux petits garçons gourmands. Howonda est la partie typiquement « noire » et « mystérieuse » de Klatch, que les cartographes connaissent uniquement par ouï dire. Hersheba est un petit royaume du désert, en bordure de cette région et dont on dit qu'il est gouverné par une reine immortelle. Note : les aventuriers qui visitent ce genre d'endroit finissent toujours par s'impliquer sentimentalement dans l'une ou l'autre relation avec les gens les moins stables du cru, ce qui cause généralement des dégâts volcaniques ou tectoniques à peine deux heures après le lever du rideau.

Les personnages issus de ces lieux tendent à être primitifs. Ce qui ne revient pas à dire stupides. Après tout, c'est en Howonda qu'est apparu M'Bu, le cerveau le plus organisé du Disque-Monde. Toutefois, certaines tribus pratiquent la sauvagerie comme hobby.

Bord Lointain (Le)

Le Disque-Monde jouit de moyens de communication extrêmement performants pour un monde fantastique, mais il n'y a encore ni radio ni voyage aérien (de masse en tous les cas). Du point de vue d'Ankh-Morpork, l'autre côté du Disque reste une terre de mystère et de légende. Le commerce avec ces régions est limité à la petite échelle et passe par une somme incalculable d'intermédiaires. Bien qu'il y ait d'une façon ou d'une autre de plus en plus de

contacts avec l'Empire Agatéen, cela reste une activité marginale sous-développée.

Borogravie (La)

Située au sud de l'Überwald et se résumant à peu de choses près à la très fertile vallée de la Kneck, la Borogravie est un pays pauvre peuplé de gens travailleurs et aussi très naïfs. Il est dirigé par la Duchesse, une personnalité énigmatique dont on est sans nouvelles depuis des dizaines d'années. Certains prétendent qu'elle est morte. Toujours est-il que chaque foyer se doit d'en posséder le portrait devant lesquels les hommes doivent saluer et les femmes effectuer la révérence. La Borogravie est également très pieuse et ses habitants croient pour la plupart en Nuggan, un dieu tyrannique qui publie chaque semaine une nouvelle liste d'abominations. Par ce terme d'abomination, on entend quelque chose qui ne plaît pas beaucoup au dieu. Cela peut être les robes de couleur bleue, les pissenlits, les chats appelés « Minou » ou les bougies de plus de dix centimètres. Le problème, c'est qu'il ne s'est jamais produit qu'une abomination soit retirée du Grand Livre de Nuggan et plus les listes s'allongent, moins les gens sont fervents.

La Borogravie est aussi connue pour ses penchants militaires. Nul ne sait exactement de qui les généraux tiennent leurs ordres, mais les voisins de ce pays ont tous eu à se plaindre, ces dernières années, d'une invasion ou d'une escarmouche de la part des Borograves. Il faut dire que la région est un véritable patchwork de petits états dont les frontières sont définies par les traités dont tous n'ont pas pris connaissance ou dont certains ont été signés sous la contrainte ou en état d'ébriété. L'armée borograve est constituée sur base volontaire, mais la propagande fonctionne généralement bien (rappelez-vous, les habitants du pays sont naïfs). Plutôt bien organisée, elle a au moins le mérite de distraire la populace dans un pays où les principaux sujets de conversation sont la pluie et la récolte des betteraves.

Brunes (Les Îles)

Pays de grosses vagues que les hommes chevauchent sur des planches de bois. A ce qu'on

raconte, le pain y pousse sur les arbres et les jeunes femmes trouvent de petites billes blanches dans les huîtres. Situé quelque part entre la Mer Circulaire et le Continent Contrepoids. Dans la mesure où il existe des échanges commerciaux entre les deux continents, c'est là qu'ils s'opèrent.

Cataracte (La)

Longue chute d'eau sur le vaste pourtour du Disque-Monde, où les mers déferlent continuellement par-dessus le Rebord pour se perdre dans l'espace. Les gens demandent souvent comment l'eau revient sur le Disque. Ils ne devraient pas.

Chimérie (La)

Il s'agit d'un pays désertique que ne mentionne aucune carte. Ce qui ne veut rien dire. Tout ce que l'on sait, c'est que c'est de là que vient le célèbre héros Codice, un aventurier vigoureux et belliqueux, qui ne sait plus lire si on lui coupe l'index et qui porte un pagne par tous les temps.

Col-De-Cuivre

Petit village dans les Montagnes du Bélier, situé à l'ombre du Mont Sauteur et dans la vallée qui suit Trou-d'Ucques.

Continent Contrepoids (Le)

Bien qu'il soit attaché au continent principal du Disque par toute une série d'îles et d'archipels et de bandes de terres étroites, le Continent Contrepoids est généralement considéré comme un territoire distinct. C'est d'ailleurs ce que veulent les gens qui le dirigent. C'est un pays de taille relativement petite par rapport aux autres nations de cette partie du Disque, qui, pour équilibrer le monde sur le dos des quatre éléphants, se doit d'être particulièrement large. C'est pourquoi le Continent Contrepoids a la réputation d'être alourdi artificiellement par de fortes quantités d'or. Ce n'est pas pour rien qu'on l'appelle souvent l'Aurient. Cela reste un endroit mythique car ceux qui y ont été faire un tour en sont revenus sans rien d'autre que l'histoire « d'un gars qui y est arrivé » ou n'en sont pas revenus du tout.

En réalité, s'il est vrai que l'or est présent en abondance sur le Continent Contrepoids, l'équilibre est principalement dû aux forts dépôts d'octefer dans le sous-sol. L'octefer est une matière évaluée par les pratiquants de magie comme plus précieuse que l'or, mais il n'en provoque pas moins une fièvre dévastatrice. Ces dépôts étant le plus souvent enterrés profondément, ils restent relativement préservés du commerce.

Cori Celesti (Le)

Le Moyeu autour duquel s'articule le Disque-Monde est aussi le lieu de résidence des dieux : un pic de pierre grise et de glace verte de plus de dix kilomètres de haut. Des décharges électriques, appelées Aurora Corialis, crépitent tout autour. Le pic, ou à tout le moins l'Aurora, peut être vu de partout sur le Disque. D'autres montagnes s'élèvent alentour. Elles ne sont en rien comparables en taille au Cori Celesti, mais seraient regardées partout ailleurs avec respect.

Dunmanifestine

Séjour des dieux du Disque au sommet du Cori Celesti. Le valhalla en stuc où les dieux affrontent l'éternité dans l'état d'esprit de ceux qui, ailleurs, se demandent comment passer un après-midi pluvieux. Demeure divine classique avec piliers de marbre et surfaces au sol immense impossibles à moquetter.

Eë et le Grand Nef

Le Grand Nef est un vaste désert, qui s'étend depuis le côté Bord de Klatch. Il y fait si sec que les averses y sont négatives. La Cité Perdue de Eë (le lieu où la première pizza du Disque fut créée) est prétendument sise dans le Grand Nef. Ou du moins y commence-t-elle. Eë est un brigadoon, c'est à dire qu'elle change continuellement de place.

Empire Agatéen (L')

La plupart des terres du Disque-Monde sont soumises à la puissance de l'Empire Agatéen, une nation vieille, stable et civilisée où le simple fait

de prendre une tasse de thé nécessite une cérémonie administrative qui peut prendre une bonne heure. La population de l'Empire est estimée à 50 millions, la capitale en est Hung-Hung. L'Empereur du Soleil est considéré comme un dieu. Et c'en est un ! Il ne doit jamais s'excuser de ce qu'il fait. Ni même fournir une explication.

Autrefois, un mur fut édifié qui ceignait le périmètre de l'Empire, pour empêcher les curieux de pénétrer dans la nation au moins autant que pour empêcher les Agatéens curieux d'en sortir. Cette muraille est patrouillée par les Gardes Célestes. L'architecture agatéenne s'inspire des pyramides, qu'ils copient allègrement. Même s'il vaut mieux n'en rien dire une fois sur place. Les ornements dorés sont populaires, du fait que l'or y est aussi fréquent que le cuivre en d'autres endroits. Une autre particularité est que les aventuriers y sont souvent accueillis par des problèmes.

L'Empire incite traditionnellement ses gens à croire que le reste du monde est habité par des fantômes barbares buveurs de sang. Malgré cela, certains parviennent à faire le mur et à ouvrir des restaurants à Ankh-Morpork. L'Empire fut dominé par cinq grandes familles : les Honges, des Sunges, les Tangs, les McSweeneys et les Fangs, qui se sont battues entre elles pour le pouvoir. Leur tendance était de voir les soldats comme les paysans sous la forme de pions dont ils jouissaient. Chacune disposait de sa propre armée et entre elles, on pouvait placer sept-cent mille troupes sur un champ de bataille, faites de samourais, d'artificiers utilisant des canons sophistiqués et d'archers conscrits.

Les choses ont changé récemment ; l'Empire est actuellement dirigé par l'Empereur Cohen, autrefois connu sous le nom de Cohen le Barbare. Comment Cohen, qui a vu défiler dans son existence plus de trésors qu'aucun royaume ne se permet de rêver, est arrivé au pouvoir d'un tel Empire reste à raconter (lire les Annales).

Les visites dans l'Empire Agatéen restent dangereuses et piégeuses. Il faudra déjà aux téméraires réussir à entrer et une fois cela fait, il faudra encore redoubler d'efforts pour sortir de l'or en quantité nécessaire pour financer des projets publics. Ce n'est pas tant la perte en or qui rend furieux les Agatéens, c'est le fait que si un

aventurier réussit à faire sortir des richesses de l'Empire, d'autres viendront après lui et d'autres encore. Aujourd'hui, le territoire est indubitablement plus ouvert, mais de vieilles habitudes de suspicion sont difficiles à chasser.

Il reste une bonne chance que le commerce avec d'autres régions du Disque se répande. Puisque ce que l'Empire peut offrir au monde se limite à de l'or en quantité astronomique, des appareils ménagers inutiles, du bois de poirier savant et peut-être de l'octefer, les possibilités économiques à long-terme sont alléchantes. Le seul port de l'Empire, le seul lieu où le contact avec les étrangers fait presque partie de la routine, s'appelle Bes Pelargic.

Les personnages issus de l'Empire Agatéen peuvent embrasser n'importe quelle profession, même si la plus répandue sur place reste le statut de paysan, de l'espèce la plus traditionnelle. Les guerriers locaux et les ninjas ont une tendance à prendre le monde de haut qui en fait des gens de mauvaise compagnie. La magie y est perçue de telle manière que l'on en use que rarement, de manière isolée et uniquement à des fins pacifiques. D'un autre côté, les marchands agatéens sont capables de faire fortune partout et les prêtres sont très demandés dans le reste du monde afin de faire passer leur esprit d'entreprise dans le reste du Disque-Monde (une fois qu'ils acceptent de se passer de certaines formalités). La culture locale est par ailleurs si riche qu'elle s'exporte assez bien aussi. A noter que le premier agatéen rencontré dans les Annales est aussi le premier touriste du Disque.

Empires de la Jungle (Les)

Le Sens Opposé du Grand Nef est le nom donné à une région boisée du type forêt tropicale. En d'autres termes, en plus des insectes et de la chaleur, les indigènes doivent composer avec des précipitations indigestes. C'est l'endroit rêvé pour chercher des cités perdues, ou du moins des cités que l'on préférerait savoir perdues. Imaginez des pyramides à degrés couvertes de végétation et des tribus qui s'inventeront les systèmes de gouvernement, de religion ou de mariage les plus stupides.

Empire Tézuma (L')



Par exemple, prenez les Tézumas. Ils sont sinistres, irritables et pervers. Ils ont inventé la roue, mais ne s'en servent que comme décoration ou comme bijou. Leurs chariots sont portés par des hommes, deux par embout de l'essieu. Leur musique est aussi douloureuse que leur religion, leur écriture symbolique est maladroitement gravée sur de lourds blocs de granit. Leur artisanat de l'obsidienne, du jade et des plumes est impressionnant. Leur art du jardinage frise l'excellence, mais il ne leur procure aucun plaisir. Cela est dû en partie au démon Quezduffelcoatl, qui rendit un jour visite à leurs dirigeants dans un rêve, se proclama leur dieu et (avec une imagination toute propre aux démons) leur demanda conquêtes et bains de sang. Il faut tout de même admettre à sa décharge que ses suivants se donnent peu de mal à respecter ses directives.

Les Tézumas ont également inventé le chocolat chaud. L'un de ces confort que l'on apprécie vraiment qu'après avoir sacrifié cinquante mille personnes en une seule journée. Après les événements narrés dans *Eric*, les Tézumas n'adorent plus le démon Quezduffelcoatl, mais bien le célèbre bagage de Rincevent.

Ephèbe

Une cité-état ensoleillée, plutôt permissive, où l'on cultive les olives et le raisin et où la pêche constitue un commerce florissant. Ephèbe est aussi un petit pays (population estimée à 50.000 âmes) où la tradition culturelle et intellectuelle est forte.

Les Ephébiens semblent accoutumés à la dispute et au paradoxe. La cité produit ce que le Disque compte de meilleur parmi les philosophes, mais

aussi, il faut bien le dire, ce qui se fait de pire. Et les philosophes passent le plus clair de leur temps à argumenter. Leur tendance à vouloir mettre les métaphores en pratique conduit à voir plus de gens courir, poursuivis par des flèches. Tout ceci concourt à rendre la longévité de la cité difficile à appréhender. Une part de l'explication réside dans le fait qu'une portion congrue des expériences des philosophes débouche sur quelque chose de réellement pratique. Généralement dans le domaine de l'ingénierie du bizarre. Un assaut porté contre Ephèbe reviendrait à affronter des tours de siège montées de miroirs paraboliques réfléchissant la lumière et la chaleur du soleil pour incendier les assaillants, des bateaux bizarrement conçus capables de fendre les flots comme un fil le beurre ainsi que des systèmes tactiques qui apparaissent comme complètement idiots mais qui permettent de remporter des batailles.

Par un paradoxal accident linguistique, on appelle le dirigeant d'Ephèbe le Tyran. Il n'en reste pas moins qu'il est démocratiquement élu pour cinq ans (une fois qu'on écarte les candidatures des femmes, des esclaves, des étrangers, des fous ou de ceux que l'on soupçonne de frivolité). Le Tyran vit dans une citadelle sur le promontoire de plus élevé de la cité et est suffisamment bien équipé que pour contenter l'exigence des politiciens éphébiens.

Ephèbe est l'un des rares endroits sur le Disque où l'on pratique encore l'esclavage. Cependant, après mille longues années, certaines règles ont été mises au point à ce propos. Les esclaves doivent être copieusement nourris trois fois par jour, doivent bénéficier d'un jour de congé par semaine ainsi que des vacances de deux semaines une fois par an. Ils ne peuvent être surchargés ou battus sans permission. Après vingt années de service, ils reçoivent automatiquement la liberté de partir, mais la refusent souvent, sachant qu'ils sont finalement mieux traités que certains de leurs propriétaires. Les esclaves éphébiens se battent sauvagement contre les réformes politiques ou les étrangers qui veulent abroger leur mode de vie ou pire, les libérer.

Les personnages issus d'Ephèbe peuvent disposer de tout un tas de qualités et de défauts. Un penseur qui pose des questions sur tout, un

esclave libéré de force peuvent être des exemples intéressants.

Forêt de Skund (La)

Une vaste aire boisée sise entre les plaines et les premiers contreforts des Monts du Bélier. Le nom de Skund signifie « Ton doigt, fou ! » en ancien dialecte. Cela provient d'un antique explorateur qui a pointé le doigt vers la forêt en demandant « Comment appelez-vous ça ? ». C'est un endroit riche en magie avec des petites et moyennes zones de Très Haute Mana.

Casanabo le Nain s'est fait connaître comme le Comte de la Reine de Skund, mais en réalité l'endroit est relativement inhabité, si ce ne sont quelques bêtes sauvages et surnaturelles (c'est le terrain de jeu de bien des sorcières maléfiques). On y compte juste assez de bûcherons et de petits villages que pour amuser ces dernières. Il y a aussi une petite communauté de prêtres shamaniques qui apprécient fortement les mutations surnaturelles des champignons locaux. Soit Casanabo a usé d'une puissante séduction sur une sorcière peu rétive, soit il passe auprès de ses amis pour un sacré farceur.

Fjords (Les)

Les côtes de ces pays sont des terres froides et gelées, habitées par des gens qui vivent dans de longues maisons et naviguent sur de longues barques. Oui, ils portent des fourrures et des casques à cornes. Oui, ils utilisent plus souvent qu'à leur tour des haches et autres objets tranchants. Oui, ils ont une longue et ennuyeuse tradition de sagas. Quelqu'un a encore des questions idiotes à leur propos ?

Genua

En tant que seul port sur le delta du Vieux, Genua est une ville à tout le moins prospère. On l'appelle parfois le Royaume Magique de la Cité de Diamant. C'est un duché indépendant dont la population est originaire de tous les coins du Disque. Elle a d'ailleurs la variété de tons de peau pour le prouver.

La magie locale est le vaudou et la cuisine locale est issue des mêmes racines éclectiques. Les

cuisiniers de Genua sont généralement exceptionnels, mais les fins gourmets avisés évitent de poser trop de question quant aux ingrédients utilisés (qui sait ce que l'on trouve dans les marais avoisinants ?). La ville est composée de petits bâtiments blancs. Plus on se rapproche du centre, plus les bâtiments deviennent grands et au centre, on trouve un château magnifique et ubuesque dont les sommets des tours ressemblent à des cornets de glace. La blancheur de la ville contraste avec les couleurs des marécages.

Genua a connu de nombreux troubles historiques récemment. Jusqu'il y a peu, le pays était gouverné par le diabolique, si ce n'est charismatique, Baron Samedi, qui vit en binôme avec une sorcière vaudou. Cependant, cette alliance n'était pas assez maléfique que pour ruiner la cité. Le Baron a été destitué par la redoutable Lilith de Tempscire (ou Lilith Ciredutemps, la sœur aînée de Mémé Ciredutemps) et son protégé, le Duc. Lily était déterminée à faire de Genua une ville heureuse et bien organisée en usant de son expérience particulière de la maîtrise des contes de fées. Des gardes dans des équipements de jouet bleus et rouges s'assurent que tout soit propre, même les pavés, et que tout le monde soit souriant. Sous peine d'amendes. Il n'y a rien de tel pour détruire l'esprit humain qu'une année passée à sourire par la force.

A la suite des événements narrés dans *Mécomptes de Fées*, les choses reviennent petit à petit à la normale en Genua, sous le règne de la jeune Duchesse Ella Samedi, qui n'est certainement pas plus mauvaise que la plupart des dirigeants héréditaires. Au moins sait-elle ce que c'est que de partir de rien. Les aventuriers qui visitèrent Genua à l'époque savaient ce que s'attirer des ennuis signifiait. Lorsque de pires destinées avaient des choses plus importantes à faire. Les Genuans savent désormais trop bien ce que cela veut dire que de vivre dans une cité féerique, et réagissent mal si l'on évoque cette période devant eux.

Des personnages issus de Genua peuvent être, disons, des sorcières vaudou, des commerçants ou des cuisiniers. Quelques compétences propres à la région comprennent la navigation dans les marais, la survie dans les marais ou encore la

cuisine. Les Genuans souffrent par contre de terribles phobies : la peur des clichés, des fins heureuses et des communautés souriantes.

Gorunna (La Fosse De)

Faïlle sous-marine dans la surface du Disque, si noire, si profonde et si notoirement maléfique que même les krakens ne s'y risquent qu'avec crainte, et par deux. Dans Gorunna, les poissons des profondeurs évitent d'allumer leur loupiotte naturelle pour autant qu'ils en soient capables et si la chose était possible, ils marcheraient à tâtons. Nul ne sait ce qui se tapit réellement au fond de la Fosse de Gorunna.

Heliodelphilodelphibos chromenos

Ville du Disque-Monde mentionnée dans la chanson *Les Filles De Philodelphus*. On ne sait plus exactement où elle se situe ni même si l'auteur des paroles est finalement mieux informé.

Icksicksicksicks (Quatricks)

Un autre continent mythique du Disque, ainsi nommé car c'est la seule chose que l'on peut lire sur les cartes. Selon la rumeur, Quatricks est un pays de sorciers qui portent du liège sur leurs chapeaux, ne mangent que des prunes, surfent sur la lumière neuve et fraîche du Disque et boivent le plus pur des nectars dorés dans des calices sans fond (du moins, très profonds). D'autres visiteurs parlent d'une vie entièrement onirique mais comment appeler autrement le fait de trouver les plus fins mets dans un désert vide en apparence et de boire de la bière à chaque heure du jour ? Il est dit que le pays est habité par des rats mangeurs d'homme, des scarabées et des chenilles géantes ainsi que par des poulets sans ailes. Mais il n'y a pas de quoi s'inquiéter.

La cité principale en est Bugarup et abrite une Université Magique et une remarquable prison. Car tout est meilleur en Icksicksicksicks que dans le reste du monde. C'est ce que disent les Icksiens.

Jolhimôme

Un pays de deux kilomètres de large sur cent cinquante milles de long, principalement et uniquement constitué des rives du fleuve Jolh ;

son nom signifie d'ailleurs « l'enfant du Jolh ». Durant la saison des crues, le pays est littéralement sous eau. Le Jolhimôme cultive les melons, les céréales et (autrefois) les pyramides. Les pyramides hérissent les champs de blé mais depuis que l'on en construit plus, elles qui représentaient la seule économie du pays, la nation est carrément en situation de banqueroute. Politiquement, le pays ne survit que parce qu'il constitue la frontière entre ses deux puissants voisins : Ephèbe et Tsort.

Il n'en fut pas toujours ainsi. Le Jolhimôme est vieux de sept mille ans et fut autrefois un grand royaume pour lequel même le temps semblait s'être arrêté.

Ce qui fut en fait réellement le cas. Les pyramides ralentissent et stockent le temps un peu comme des dynamos avec le courant électrique. La nécropole du Vieux Royaume, comme on l'appelle, contient des milliers de pyramides, et représente la deuxième plus grande cité du Disque derrière Ankh-Morpark. Les pyramides se chargent du temps nouveau tous les matins et chaque nuit le renvoient en illuminant le ciel de rayons bleutés. En clair, le royaume vit le même jour, encore et encore. Les gens naissent, vivent et meurent, mais de toutes les façons, il ne se passe jamais rien.

Toutefois, depuis les événements narrés dans le livre *Pyramides !*, les choses ont changé. Le progrès est devenu possible, et le premier ordre du commerce a été d'installer un système d'égouts.

Le Jolhimôme est dirigé par un Pharaon déifié ou plus exactement, de nos jours, par la Reine Ptraci Ière, aussi déterminée que ses sujets à enfin faire bouger les choses. Quiconque rencontre la Reine la prendra tout d'abord pour une idiote, avant de se rendre compte à quel point sa façon de balayer tout ce qui pose problème est efficace. Si ce n'est pour l'inondation du royaume à chaque période de crue.

Les personnages issus du Jolhimôme peuvent être des artisans ou de jeunes paysans cherchant à profiter de la nouvelle ouverture du royaume pour aller découvrir le vaste monde ou encore des bâtisseurs de pyramides cherchant un nouveau travail. Il faut avouer que les habitants du Vieux

Royaume ont désormais les pyramides en sainte horreur.

Ker-Gselzehc

Petit pays montagneux où il pleut en permanence, sauf pendant de brèves périodes de bruine et de neige. La pluie est la principale exportation du pays. Il dispose de gisements entiers. Seul le houx y pousse – tout le reste pourrit sur pied.

Les Ker-Gselzehciens sont musiciens mais plutôt rigides, adeptes de la plus pure religion druidique, le Druidisme Strict. Le pays est le centre de l'expertise druidique, et on trouve des bâtisseurs de cromlechs du Ker-Gselzehc partout où des cercles mégalithiques ne fonctionnent pas correctement. Les Ker-Gselzehciens sont aussi connus et redoutés pour leur chant ; en des temps plus belliqueux leurs chœurs de voix mâles et de harpes renforcées dévastaient toutes les régions où ils passaient. La tradition bardique est désormais un peu moins guerrière et culmine lors du concours annuel de musique et de poésie : trois jours de poésie, de chant et de magnifique contrôle de vessie.

Krull

“Krull se révéla une grande île, plutôt montagneuse et fortement boisée, parsemée de jolis bâtiments blancs visibles çà et là parmi les arbres. Le terrain montait graduellement vers le Bord, si bien que le point culminant de Krull le surplombant légèrement. Les Krulliens y avaient bâti leur ville principale, elle aussi baptisée Krull, et comme la majeure partie de leurs matériaux provenaient du Périfilet, les maisons avaient des allures résolument nautiques.

Pour parler franc, on avait habilement assemblé et converti des bateaux entiers en habitations. Trirèmes, dhaws et caravelles émergeaient sous des angles bizarres de tout de chaos de bois. Des figures de proue enluminées et des têtes de dragons axlandaises rappelaient aux citoyens de Krull que leur bonne fortune venait de la mer ; des goélettes et des caraques donnaient une forme particulière aux plus grandes constructions.

Ainsi la ville s'étagait-elle entre l'océan bleu-vert du Disque et la mer cotonneuse des nuages du Bord, tandis que les huit couleurs de l'Arc-en-Bord se reflétaient sur chaque fenêtre et sur les nombreuses lunettes télescopiques de la foule des astronomes locaux. »

- *La huitième couleur*, p.229-230. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.

Ce royaume insulaire est l'une des seules masses de terre à border le Disque d'aussi près. Krull entretient quelques rapport avec le reste du Disque-Monde, mais c'est une nation secrète qui se suffit à elle-même. La capitale de Krull (qui s'appelle fort justement Krull) est sise sur le point le plus élevé de l'île, qui en surplombe le Bord même. La vue y est imprenable. Mais aussi perturbante.

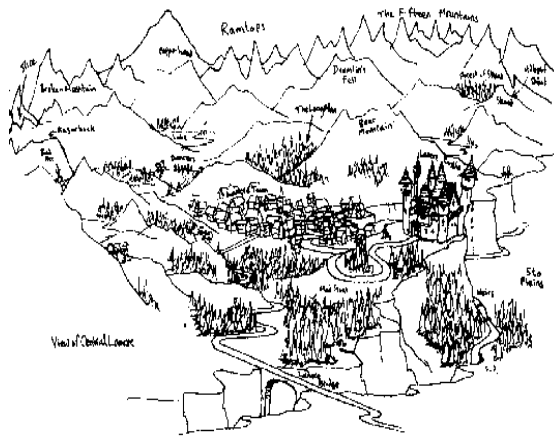
Les Krulliens affichent une attitude pragmatique pour la plupart des domaines qui touchent à la recherche, comme la magie, mais affectionnent certains domaines parmi lesquels on compte l'*astrozoologie*. Le monarque de Krull se fait appeler l'Archastronome. Lui et ses conseillers les plus proches sont tous des sorciers de haut niveau. Les Krulliens permettent aux femmes de pratiquer la magie et retirent un grand intérêt des hydrophobes de bon niveau. Les Krulliens arrogants sont connus pour leur rapport particulier au Destin avec qui ils commercent allègrement.

Ku (Le continent perdu de)

Le Pays Perdu légendaire du Disque-Monde se trouve à deux pas de l'Océan du Bord, entre Icksicksicksicks, le Continent Contrepoids et les Fjords. Il a coulé il y a des siècles, mais sombra pendant trente ans. Dès lors, les habitants, qui mirent longtemps avant de s'en rendre compte, eurent le temps de quitter les lieux sans rien laisser derrière eux en matière de trésors ou de technologies magiques. Si certains d'entre eux se sont laissés pousser des branchies et ont décidé de rester dans leur foyer, recouvrant les dômes de leurs maisons de cristal et de nacre, le fait n'est pas connu.

Lancre

Un royaume dans les Monts du Bélier, côté Plaines de Sto, dont la population, composée d'humains, de nains et de trolls, ne dépasse pas cinq cent personnes. On peut donc considérer que c'est un petit royaume, même aux normes d'un monde fantastique, mais il semble que ses habitants aient le don pour devenir célèbres en dehors de leurs frontières. Par exemple, le pays a produit plus que sa part de puissants sorciers. Les sorcières locales ne sont pas mal non plus, mais elles n'ont pas le goût des voyages.



La géographie de Lancre ne permet pas réellement l'urbanisation. Il y a trop de pics glacés que même les nains trouvent inhospitaliers, et trop de forêts sombres au cœur desquelles la seule chose dont on puisse être sûr, c'est que l'on est observé par des dizaines de petits yeux teigneux, ou pire, par des dizaines de petits yeux teigneux impairs. Ou pire encore, par de gros yeux teigneux surmontant de grandes dents qui ne le sont pas moins. Ajoutez à cela une quantité incroyable de pierres dressées, de ravins, de cols montagnards piégeux accompagnés de ponts de corde à l'allure peu engageante ainsi que des portails vers d'autres dimensions. Tout cela donne l'impression que Lancre aurait dû être plus grand, mais s'est trouvé pour une raison ou une autre, rapetissé.

La plupart des Lancastriens humains vivent dans la ville de Lancre. Ville est un bien grand mot, mais c'est le lieu d'habitation le plus peuplé de l'endroit, ce qui lui octroie certains des privilèges des cités, comme les Proclamations Urbaines. L'une d'elles annonce d'ailleurs que tout colporteur ou artiste itinérant doit se trouver hors des portes de la ville à la nuit tombante. Il en va ainsi dans la plupart des villes, d'ailleurs. Mais

comme il n'y a pas, à Lancre, de mur pour accueillir les portes de la cité, ils se contentent de rentrer une fois la nuit tombée. Il y a une taverne (« Le Crapaud et le Buisson ») et une auberge (enfin, un endroit où on loue des lits pour la nuit).

La rivière Lancre est un affluent de l'Ankh, peu profond mais très rapide. Autour de la ville, ce ne sont que rapides et cascades, mais plus haut dans les montagnes, il y a des flots plus calmes. Près de la ville, le pont de Lancre l'enjambe sur la route qui divise la forêt en deux et où les voyageurs de passage peuvent se faire agresser sans encombre.

Sur un promontoire rocheux au-dessus de la ville se tient le Château de Lancre, bien plus grand et imposant que ce dont la ville aurait besoin d'un prime abord. Il est en tous les cas trop grand que pour être entretenu correctement par ses gens. La première tâche quotidienne est de recenser les parties du château qui se sont écroulées pendant la nuit. Les habitants du château sont actuellement au nombre de quatre : madame Scorbic, la cuisinière, Spriggins le majordome, Millie Chillum la bonne et Shawn Ogg, dont les fonctions et les titres seraient trop longs à énumérer. Le reste du personnel comprend Hodgesouille le fauconnier et monsieur Brooks, le concierge.

Le château dispose assurément d'une certaine atmosphère, du genre que l'on obtient lorsque l'architecte veut en rajouter sans disposer du budget nécessaire. Les cavernes dans le promontoire ajoutent encore à cet effet (il est dit que toutes ont une connexion secrète avec le château). Les donjons officiels sont trop courts et tombent à court de monstres, de trésors et de pièges (même s'ils ne manquent paradoxalement pas d'engins de torture, achetés par le dernier propriétaire, le peu regretté roi Felmet), mais quiconque pénètre les cavernes sous le Château de Lancre peut rencontrer n'importe quoi.

En dehors de la ville, Lancre compte quelques villages. Par exemple, il y a Trouduc, le lieu de naissance d'Eskarina Smith, la seule fille à avoir été admise à l'Université Invisible. Les chemins autour de Trouduc ont été littéralement pavés de poteaux indicateurs en bois et tous les arbres sur un rayon de deux kilomètres autour du village ont été marqués de signes distinctifs afin que

personne ne s'é gare dans la neige lorsqu'elle tombe dru. C'est l'un des exemples d'ingéniosité des gens du cru dans les Monts du Bélier. Il y a aussi Brume Glissante, Razorback et Slice.

Ah oui, Slice. Mieux vaut vous mettre en garde. Slice est située dans une coupe rocheuse de la montagne. Les autres Lancastriens tendent à rouler des yeux et à déglutir bruyamment lorsqu'ils parlent des habitants de Slice. Ce village est connu pour abriter la Place du Rocher et du Solide (The Rock And A Hard Place) et le Lieu où le Soleil ne Brille Jamais (c'est en réalité un trou dans la roche assez profond dans lequel les villageois plongent parfois une corde avec un seau et remontent des objets tels que des instruments de musique, des outils et des travaux dont personne ne veut).

Sites Magiques

Les Danseurs: Dans les Monts du Bélier, à quelques kilomètres sur un sentier battu depuis la ville de Lancre, se tiennent huit grandes pierres dressées en cercle. Ces pierres sont de matière météoritique extrêmement ferreuse. Leur agencement n'a rien de magique ni d'astronomique. Leur cercle n'est d'ailleurs pas parfait. Trois d'entre elles portent un nom : Le Flûtiste, Le Tambourineur et le Sauteur. Ces noms n'ont aucune signification (vous en doutiez ?).

Il est dit que lorsque la pluie tombe, elle tombe d'abord à l'intérieur du cercle avant d'inonder l'extérieur et que lorsque les nuages obscurcissent le soleil, la lumière y reste un peu plus longtemps qu'ailleurs. En réalité, cet endroit est un portail entre le Disque-Monde et le monde des elfes. Les pierres agissent comme une barrière protégeant le portail. Elles sont extrêmement magnétiques, et le magnétisme n'est pas une science très connue sur le Disque. Tout au plus, quelques mages y prêtent-ils une oreille distraite.

Depuis les événements narrés dans *Nobliaux et Sorcières*, les Lancastriens connaissent le rôle joué par les pierres et en prennent grand soin. Ceux qui parlent d'aller y jeter un œil, comme des visiteurs curieux ou des aventuriers, par exemple, se font poursuivre jusqu'aux portes de la ville, s'ils ont de la chance et ne se font pas rattraper avant.

L'Homme En Long: Il s'agit d'un groupe de trois monticules funéraires en pleine forêt : deux

monticules ronds au pied d'un plus long. Autrefois, les gens se réunissaient autour de l'Homme En Long, construisaient des échoppes de confiseries, buvaient du frottis (une sorte de cidre fermenté qui rappelle le goût de la pomme en automne et celui du diméthyl d'hydrazine avant qu'on ne le recrache) et se mettaient des chapeaux à cornes sur la tête. On ne sait plus s'il s'agit d'un ancien rite mystique ou s'il s'agit d'une fête de bienvenue.

Au pied du plus long monticule se tiennent trois pierres irrégulières, marquant l'entrée d'une caverne. A l'intérieur, on trouve un rocher qui porte la représentation d'un homme cornu et une inscription runique (en Ogham). La traduction édulcorée en est : « Hé, vise l'ampleur ! ». La caverne donne également sur le réseau souterrain des grottes de Lancre ainsi que sur une autre entrée vers le Pays des Elfes. Cette dernière en est peut-être la voie d'accès la moins dangereuse, car elle mène directement à la Cour Royale.

La Pierre Debout : Une pierre de taille humaine taillée dans un roc bleuté qui se tient au centre de la lande. Quand bien même est-ce un spécimen unique, il ne peut être dénombré. Lorsqu'un visiteur s'approche ou se montre trop curieux, la pierre passe subrepticement derrière l'intrus. Si une armée de mathématiciens passe par-là, elle ira se réfugier d'elle-même dans les fourrés. C'est sans doute un effet secondaire de la forte concentration de magie ou la preuve de l'existence d'une zone de Très Haute Mana, ou alors le rocher est-il tout bêtement timide.

Les Personnages et Lancre

Même si de nombreux romans de Terry Pratchett se déroulent dans les environs de Lancre, cet endroit n'est pas un terrain fertile pour des aventures à l'ancienne. En termes purement humains, c'est un étang d'eau morte. Les problèmes occasionnels qui peuvent y survenir sont immédiatement pris en charge par la congrégation locale de sorcières. Ceci dit, c'est un endroit intéressant à visiter et on peut même imaginer qu'il devienne le lieu d'une aventure si, par exemple, l'Université Invisible y dépêche une mission afin de demander conseil à Mémé Ciredutemps, ou prouver que cette dernière est digne de confiance. Cependant, les personnages

issus de Lancre sont légion sur le Disque. Leur donner le nom de Ogg peut se défendre.

Leshp

Cité mystérieuse engloutie sous les flots de la Mer Circulaire et dont on n'entend plus que les légendaires gongs de cuivre, qui ne sonnent qu'en cas de tempête. Une fois, la cité a franchi les trois cent brasses qui la séparent de la surface grâce à la pression d'un gaz émis dans une caverne sous-marine par des champignons.

Llamedos

Un petit pays montagnard dans le sens du Moyeu par rapport au Pays de l'Herbe Octarine, habité par des gens austères ayant un penchant pour le Druidisme Strict, les chorales mélancoliques et une forme toute personnelle de football. Il pleut en permanence en Llamedos, sauf lorsqu'il bruine ou qu'il neige. L'eau est d'ailleurs la principale richesse d'exportation du pays, en plus des constructeurs de cercles de pierre. La seule plante qui y pousse bien se trouve être le gui. Le reste pourrit sur pied.

Les techniciens du druidisme local peuvent se trouver partout sur le Disque, édifiant ou entretenant des cercles de pierre. En d'autres temps, les Llamedais étaient des gens belliqueux, passés maîtres dans l'art de l'assaut en chœur, mais de nos jours, ils préfèrent prendre sur eux, estimant que le reste de la population du Disque présente trop de risques de Tentation Pécheresse (se dit des gens qui ne croient pas au Druidisme Strict).

Les voyageurs issus de Llamedos peuvent être des druides désireux de répandre les bienfaits de la religion ou l'informatique des pierres ou encore des curieux qui veulent se laisser tenter par le péché. La plupart des habitants de Llamedos ont l'oreille musicale. C'est l'usage qu'ils en font qui est généralement désastreux.

Malaba

Petit royaume du désert côté Bord du Klatch, quasiment sur la frontière plus ou moins vague des terres d'Howonda. On le prétend gouverné par une reine qui vit éternellement.

Mer Circulaire (Autour de la)

La Mer Circulaire s'étend à peu près à mi-chemin entre le Bord et le Moyeu, et se répand ensuite dans l'Océan du Rebord. Son nom lui va plutôt bien, à défaut d'être original. Elle est bordée par quantité de nations et de cités commerçantes.

Côté Bord de la Mer Circulaire, on trouve le continent de Klatch. Ce nom en réfère à un ancien empire autrefois puissant et réduit à une région (toujours substantielle) dominée par la ville d'Al-Khali. Mais les habitants d'Ankh-Morpork ne se sont jamais souciés de faire la distinction entre l'empire et la région, utilisant le mot « klatchien » comme terme générique pour « étranger ». Klatch est un continent de déserts torrides, de jungles impénétrables, et de toute une série d'occasions d'aventures au sens classique du terme.

Les humains de Klatch ont une peau sombre qui peut aller jusqu'au bleu-noir. Leur cuisine est à base de curry, de poisson bouilli, de riz, de sauces contenant une foule d'ingrédients variés. Selon les standards des Plaines de Sto, elle est exotique et féroce-ment épicée. Elle est très appréciée à Ankh-Morpork. Leur café est remarquable lui aussi.

Le continent de Klatch traverse actuellement une période de troubles. Ses dirigeants tentent de le propulser (avec force cris et heurts, bien entendu) dans le siècle de la Roussette. Les tribus les plus éloignées, dont la loyauté était des plus fortes, tentent désormais de faire bande à part. Celles situées plus proches regardent avec envie la grande cité d'Ankh-Morpork, se demandent pourquoi on s'y amuse tellement et se disent qu'il serait peut-être bon d'aller y tenter sa chance dans l'une ou l'autre aventure taillée pour de rapides chameliers dont les fontes sont pleines de piastres morporkiennes.

Montmouton

Un village des Monts du Bélier où se tient la foire d'embauche annuelle de la Veille du Porcher. Très petit, il ne s'étend guère au-delà des quatre côtés d'une place pavée où se dresse une tour d'horloge ornementale, bordée de boutiques qui

assurent tous les services nécessaires à la communauté agricole.

Océan Déshydraté

Sur le Disque, l'eau se présente sous un quatrième état inhabituel, dû à la chaleur intense combinée aux effets dessiccatifs de la lumière octarine ; elle se déshydrate en laissant un résidu argenté, comme du sable fluide, dans lequel une coque bien conçue peut évoluer sans peine. A ce qu'on dit, on y trouve des poissons très étranges. L'eau déshydratée peut être très facilement reconstituée si on y ajoute de l'eau. L'Océan Déshydraté se trouve en plein milieu du Grand Nef.

Chulan Cutash

Regroupement à peine civilisé, pour ne pas dire barbare, d'une centaine de maisons à environ vingt-cinq kilomètres de Lancre, qui passe pour une grande ville aux yeux des Lancriens. Elle n'a qu'un seul abord, car trop petite pour en posséder plusieurs, constitué d'une auberge et d'une poignée de maisons, propriétés d'allergiques aux contraintes de la vie urbaine. La place est pavée et sur un côté s'alignent les temples des déités les plus exigeantes du Disque. On y trouve un tout petit port fluvial sur l'Ankh supérieur, où de larges gabares à fond plat cognent doucement contre les quais.

Olive-Oued

Une vieille forêt battue par les vents, un temple et quelques dunes de sable à une quarantaine de kilomètres sens direct d'Ankh-Morpork, sur une langue de terre où les eaux de la mer Circulaire se mêlent à celles de l'océan du Bord. Une légende prétend que les dieux y ont détruit une ville pour un crime innommable commis contre eux ou contre l'humanité, et vu que les dieux (et l'humanité) en commettent à tout bout de champ sans écoper de la moindre punition, il a dû s'agir d'un méfait particulièrement terrible.

Olive-Oued a un temps eu les faveurs de créatures des dimensions de la Basse-Fosse qui ont essayé de se servir de la magie locale pour s'introduire dans le monde réelle alors qu'on y réalisait des images animées.

Omnia

Un pays aride sur la côte klatchienne d'une population estimée à deux millions. Omnia est dirigée par l'Eglise du Grand Dieu Om, ou de manière plus exacte, Omnia est l'Eglise du Grand Dieu Om. Sa ville principale, Kom, est dominée par la Citadelle, un complexe religieux qui s'étend sur des kilomètres. La Citadelle comprend des dortoirs, des cuisines, des réfectoires, des jardins, des baraquements et des tours. Il y a aussi quelques escaliers, et tous ceux qui existent sont larges et peu pentus de manière à favoriser leur accès aux personnes âgées. On compte aussi tout un tas de cellules, de couloirs souterrains méconnus, de salles secrètes ainsi que les Chambres de la Quisition.

Le Grand Temple de la Citadelle est un bel exemple de la taille que peuvent donner des architectes à un bâtiment s'ils n'ont pour limites que les lois de la gravité et la force de compression, non l'argent ou la raison. Son vaste dôme retient les Cornes Dorées d'Om, ses portes ont cent pieds de haut, pèsent quarante tonnes chacune et sont renforcées de bronze. Sur les battants sont inscrits les 512 Commandements d'Om en lettres d'or massif. Le Grand Temple fait face à la Place des Lamentations, une aire à ciel ouvert de 200 mètres de long où les pratiquants se rassemblent.

Jusqu'aux événements narrés dans *Les Petits Dieux*, l'arme principale de l'Eglise était la Quisition, dont le but est d'éradiquer l'hérésie. C'était un corps suspect, car il y avait en réalité un peu trop d'hérésie. Après tout, Om ne châtierait pas ses croyants sans une bonne raison, non ? L'armée d'Omnia, la Légion Divine, porte des armures d'écailles, et lors des grandes occasions, des manteaux jaunes et noirs. Bien qu'il leur arrive parfois de défendre Omnia (à bonne distance de ses murailles), les Légionnaires passent le plus clair de leur temps à chasser les hérétiques à l'intérieur même du pays.

La Quisition a presque éliminé tous les forgerons compétents du pays (le travail du fer étant une profession lors de laquelle s'exercent quantité de petits rituels quotidiens, rendant la chose hérétique). Aucun Omnien ne peut fabriquer

d'arme ou quelque objet de métal que ce soit qui ne soit de qualité médiocre. Les Légionnaires peuvent disposer d'un meilleur équipement, probablement fabriqué il y a longtemps par un des derniers bons forgerons, ou pris sur le butin d'une précédente conquête. Depuis l'accès au pouvoir de Frangin, les choses ont évolué favorablement, mais le gros du travail reste encore à faire.

L'Eglise du Dieu Om a changé ses manières de façon significative depuis que Frangin est devenu le Cénobiarche, mais Omnia reste une théocratie, comme ces gouvernements qui parviennent à des changements majeurs sans assassiner l'ancienne hiérarchie. On préserve plus ou moins les apparences. On ne peut pas dire pour autant que la foi en Om soit moins forte aujourd'hui. Le Dieu est apparu devant ses fidèles et les armées des assiégeants et a fait la preuve de son pouvoir, après tout.

Rappelons tout de même que le règne de Burtha en tant que Cénobiarche représente cent ans de changements graduels. Les inconscients qui estiment que le moment est venu de prendre la Citadelle de force ou de railler l'existence du Dieu au sein même de son temple risquent fort de rencontrer un destin à base de chaînes et de fers chauffés à blanc. En réalité, depuis que les Omniens ont perdu leur goût des grandes croisades belliqueuses, la foi en Om est crainte de plus en plus loin de la Citadelle, car les gens redoutent par dessus tout la visite d'un prêtre de Om à la mallette riche en arguments et en dépliants qui ferait du porte-à-porte.

Les Omniens passent cependant toujours pour être des fanatiques et seront donc la plupart du temps mal perçus, intolérants et colériques. La Légion Divine produit de bons combattants, des troupes entraînées régulièrement et résolues, estimant la cause gagnée puisque Om se bat à leur côté. Plus souvent contre de modestes paysans que contre des armées nombreuses, d'ailleurs. Bien entendu, on compte un grand nombre de missionnaires issus de cette contrée.

Crohäi (Péninsule d')

Habitat des pygmées mangeurs d'éponges qui vivent dans des maisons coralliennes, du côté

Bord de Klatch. Pour plus de renseignements, consulter l'ouvrage du général Roderick Purdeigh, *Ma vie parmi les pygmées mangeurs d'éponges qui vivent dans des maisons coralliennes*, dans lequel il traite longuement du double problème de l'indigestion et du mal de crâne quotidiens.

Pays du Pourtour (Les)

De retour sur le plancher des vaches, dans le sens du Moyeu par rapport aux Plaines de Sto, on trouve une autre région agricole, un rien plus sauvage, de collines rondes se transformant peu à peu en contreforts montagneux. Ces terres, moins peuplées, sont connues sous le nom du Pays de l'Herbe Octarine, en raison de sa nature magique et pastorale.

Périfilet (Le)

Krull a installé, des milliers de kilomètres de chaque côté de l'île, un ensemble de filets, de cordes et de barrages sur les eaux le long du Bord. Tout ce qui est irrémédiablement attiré par le Bord finit donc capturé dans ces filets, ce qui fournit une source de trésors inestimable à la nation krullienne.

Le Périfilet est surveillé constamment par des esclaves, d'anciens marins capturés à qui l'on a coupé la langue, qui tiennent des postes de guet à espace régulier le long du Bord. Ce travail rapporte énormément aux Krulliens, ce qui explique qu'ils peuvent se consacrer exclusivement à la recherche sans avoir à se soucier du reste.

Cet état de chose a également eu un impact sur l'architecture en Krull. La plupart des bâtiments sont en effet construits à partir de pièces de récupération captées par les filets du Périfilet. Coques de navires, ponts, mâture, cabines constituent le décorum des villes krulliennes.

Les Krulliens se déplacent peu en dehors de leur île, mais certains sorciers curieux, des étudiants ou des marins peuvent visiter le reste du Disque. Ils souffriront généralement de voir des gens plus habillés qu'eux, se montreront arrogants, mais conserveront leur amour des études et leur sens de l'honneur. Physiquement parlant, certains

habitants de Krull ont une peau noire comme la nuit et des cheveux argentés comme la lune. Même selon les standards du Disque, c'est là une apparence exotique.

Plaines de Sto (Les)

Les habitants des Plainnes de Sto se considèrent volontiers comme les plus sophistiqués du Disque pour la bonne raison que leur civilisation est plus ancienne, leur technologie est la plus avancée (à l'exception des Agatéens qui sont des étrangers et qui ne comptent donc pas), qu'ils voyagent plus (mais tout de même moins que les barbares du Moyeu, mais ils ne comptent pas) et qu'ils sont les plus ouverts d'esprit (sauf avec les étrangers, les barbares et les gens qui posent trop de questions).

Les Plainnes sont riches, dans le sens agricole du terme, et bien peuplées. La terre noire a été déposée au fil des siècles par les crues de l'Ankh et est hautement fertile. On y récolte notamment d'excellents choux.

Les Plainnes sont un patchwork de royaumes minuscules et de cités-états. Pour que les Plainnes portent bien leur nom, on n'y a élevé peu de montagnes et les rivières s'en écartent. Les frontières en sont de fait relativement conceptuelles. Elles changent dès que quelqu'un estime que son armée est plus forte que celle de son voisin ou signe un contrat de mariage royal ou glisse une petite commission à l'un des agents de la Société Géographique Royale, qui n'est la plupart du temps qu'un simple chevalier à la retraite qui sait plus ou moins lire une carte.

La région est économiquement dominée par Ankh-Morprok, sa ville et son port le plus large. Mais Ankh-Morprok ne se soucie pas de son autorité au-delà de ses propres murs. Pourquoi le ferait-elle ?

Les habitants des Plainnes de Sto ne retirent aucun caractère transmissible de leur lieu naissance ou d'habitation, si ce n'est qu'ils sont relativement endurants à la maladie s'ils vivent près de l'Ankh. Il faut dire que les autres sont morts depuis longtemps.

Plainnes du Vortex (Les)

Juste à côté des steppes se trouvent des territoires plus fertiles où les gens ne se livrent pas à des passe-temps aussi barbares que l'élevage des chevaux, préférant l'agriculture et le sacrifice humain. Les Plainnes du Vortex sont la seconde patrie du druidisme (après Llamedos) et l'on y compte le plus grand nombre de cercles de pierre par habitant. Les autochtones se voient d'ailleurs souvent proposer d'investir dans des mises à jour fréquentes de leur cercles de pierre, mais le problème est que personne n'a encore trouvé le moyen de faire de l'argent avec les vieux cercles en les refileant, par exemple, à ses employés pour qu'ils travaillent aussi de chez eux.

Les natifs des plainnes ont tout des personnes qui vivent en parfaite harmonie avec des prêtres experts dans le maniement de la faucille et de la culture du gui et du lierre. Ils restent toutefois moins cosmopolites que les habitants de Llamedos.

Pseudopolis

Aussi connue sous le nom de Psephopolis, la Porte du Pays de l'Herbe Octarine (du point de vue des Plainnes de Sto). C'est l'endroit rêvé pour tout habitant d'Ankh-Morprok qui désirerait fuir dans un endroit lointain (à peu près 500 kilomètres) et agréable, sans pour autant s'en trouver dépaysé.

Quirm

Une belle petite ville dans une région vinicole avec vue sur l'Océan du Rebord, avec des fleurs dans des parterres le long de ses rues et sa célèbre horloge florale. Ses habitants ne sont pas particulièrement lents, mais ils sont dévoués à l'idée de la lenteur. La plupart des gens qui y vivent ont eu des aventures, mais ils ont consciencieusement décidé d'y mettre un terme. La plupart des gens se rendent à Quirm pour y mourir, car après quelques années passées là, la mort ne peut plus apporter la moindre surprise.

Les aventuriers en visite à Quirm se feront d'abord offrir un verre de vin local. Ensuite ils se feront décorer d'une couronne de fleurs et se verront proposer une table en terrasse. S'ils ne comprennent pas tout de suite la situation, ils se verront narrer des choses du style « Bon. Vous

êtes venus ici. Vous avez fait ça. Allez le faire ailleurs ».

Quirm est en outre célèbre pour son fromage.

Rabotepin

Village en altitude dans les montagnes du Bélier, à huit cent kilomètres de la mer qui a néanmoins réussi à développer une industrie prospère de vidage, de fumage et de conserve de poisson à partir des pluies très fréquentes que connaît le secteur. Les villageois ne voient aucune raison de se plaindre de l'étrange phénomène tant qu'ils peuvent en tirer de bons harengs saurs.

Rebord et les Océans du Pourtour (Le)

Dans le sens du Bord et autour de la Mer Circulaire s'étend une vaste étendue océanique embellie par des archipels. Quelques navires voguent par-là mais la majeure partie en reste inexplorée. C'est un endroit plein de baleines, de serpents de mer, de bateaux fantômes ainsi que de mers brumeuses infestées de pirates morts-vivants.

Régions du Sens Opposé (Les)

De larges régions du Disque, dans le sens opposé de la rotation par rapport à la Mer Circulaire et au Klatch, n'ont pas bénéficié d'une grande couverture dans les Annales du Disque-Monde. Le pays montagneux à l'extrémité sens moyen, le Klatchistan, est sans nul doute un pays chaud de passes rocheuses et de plaines, où le banditisme, les querelles et les sentinelles vigilantes tapies derrière des rochers sont légion. Plus loin, il y a une terre tempérée de plaines et de collines. La plupart de ces contrées sont agréables, au sens féérique du terme, avec de jolis bois et de petites exploitations fermières. Les Os de Troll, Rammerock et les Montagnes de la Lame, aux confins de cette région, sont un sérieux défi aux géologues. Les Os de Troll, par exemple, sont si hauts qu'ils rivalisent presque avec les collines du Cori Celesti. On y trouve bien entendu des trolls, des nains et une communauté peu commode de moines rébarbatifs.

Scilla (Les Tétans de)

Chaîne de montagnes à huit sommets, visible de Zemphis à Ankh-Morpork. On s'est beaucoup interrogé sur la dame en question.

Scrote

Toute petite ville agricole à environ un jour de cheval boiteux d'Ankh-Morpork. La disposition classique – un croisement qu'entourent un grainetier, une taverne, une écurie de louage. Trois vieux sont assis devant la taverne, et trois jeunes flemmardent devant l'écurie de louage en rabâchant qu'ils vivent dans un trou et qu'ils vont se tirer dès qu'ils auront touché l'argent de la récolte de choux, et on peut être sûr que dans cinquante ans, on verra trois vieux devant la taverne.

Scrote n'est célèbre que pour son maire, feu Jacques Cloupe. Jacques Cloupe est devenu maire de Scrote il y a environ cent cinquante ans, mais il est mort à son poste peu après. Les habitants n'avaient pas le temps ni l'argent pour une autre élection si près de la première : au bout d'un an, ils se sont aperçus que la durée pendant laquelle Jacques avait occupé sa fonction coïncidait avec une période de prospérité générale : il n'avait pas levé d'impôts, détourné les fonds destinés à réparer les routes ni touché le moindre pot-de-vin. Ils l'ont donc réélu. Sans interruption jusqu'à aujourd'hui.

Steppes (Les)

Les grandes steppes froides au pied du Moyen sont le domaine des nomades appelés « Gens du Cheval ». Ils mangent de la viande de cheval, du fromage de cheval et de la soupe de cheval et boivent de la bière fine. Ils vivent dans des yourtes (des tentes) chauffées à la graisse de cheval, puisqu'ils ont pu s'aérer en suffisance durant le jour, les yourtes ne sont pas ventilées. Certains élèvent le yok (semblable au yak, mais en plus lourd). C'est là le portrait d'une tribu barbare commune, sans intérêt pour qui ne fait pas partie de la tribu. Tous ces gens sont doués pour l'équitation, le maniement des armes de base que sont l'épée et l'arc et favorisent un sens de

l'honneur très particulier. Ces tribus produisent aussi quelques sorcières compétentes, de l'ordre shamanique, et quelques conteurs d'histoires.

Sto Lat et Sto Helit

Ses habitants considèrent Sto Lat, une cité protégée par de larges murailles à une vingtaine de kilomètres dans le sens du Moyeu d'Ankh-Morpork, comme un endroit tranquille. Mais sa reine actuelle, Kelirehenna, dite Keli, Protectrice des Huit Protectorats et Impératrice de la Mince Bande de Terre vers le Moyeu de Sto Kerrig, peut compter sur une destinée de grande unificatrice politique dans la région. Fort heureusement, elle est plutôt du genre à le faire par la parole.

Le duché adjacent de Sto Helit lui est politiquement subordonné. La Duchesse actuelle, Susan, vit à l'étranger, mais garde un œil sur les affaires courantes du duché grâce à un réseau d'informateurs. Elle est la petite fille de la Mort, alors on fait ce qu'elle dit.

Trigonocéphale (Mont)

Une des montagnes les plus impressionnantes de la chaîne du Bélier, en bordure du royaume de Lancre ; la montagne ainsi que ses monts et contreforts voisins, abritent à la fois des nains et des trolls. C'est là qu'a été élevé Carotte Fondeurenferson.

Trou d'Ucques

Village du royaume de Lancre dans les montagnes du Bélier. Ce n'est pas un grand village, et on ne l'aurait pas vu sur une carte des montagnes. On le voit à peine sur une carte du village. C'est une petite communauté qui se serre les coudes comme les mailles d'une chaussette de pêcheur au chalut, où les portes d'entrée de servent qu'aux jeunes mariées et aux cadavres, et celles de derrière ne sont jamais verrouillées.

La vallée qu'occupe Trou-d'Ucques domine un paysage de montagnes et de contreforts de moindre altitude. De ce point de vue, le regard porte jusqu'au bout du monde. Durant les longs hivers enneigés, les routes qui sortent du village sont bordées de planches afin de réduire la formation des congères et d'empêcher les

voyageurs de s'égarer. Tous les dix arbres, on taille dans l'écorce des jalons sur une distance de près de trois kilomètres. Plus d'une vie fut sauvée grâce au dessin d'encoches que les doigts découvraient à tâtons sous la neige collée aux troncs.

Tsort

Tsort se développe sur les rives du fleuve Tsort et bien qu'elle soit approximativement aussi ancienne qu'Ephèbe, passe pour l'une des nations les moins sûres d'elles de la Mer Circulaire, empruntant bon nombre de manières et d'habitudes à ses plus proches voisins. Le problème est que les Tsortiens compensent ce manque de confiance en eux de manière très classique : en tentant d'enfoncer autrui dès que l'occasion s'en présente.

L'un des moments clés de l'histoire de Tsort fut l'incendie monumental infligé à l'ensemble du territoire par les armées d'Ephèbe après une longue bataille à l'époque d'Elenor de Tsort. Les Tsortiens n'ont pas oublié ces moments d'humiliation, et les Ephébiens se chargent d'ailleurs de les leur rappeler dès que faire se peut. La cité de Tsort a probablement subi des dommages conséquents à cette époque et sa reconstruction se déroula en plusieurs phases, ceci expliquant sans doute le voisinage de nombreux styles architecturaux différents. Les Tsortiens s'approprièrent même l'idée de la pyramide du Jolhimôme. Ils réalisèrent toutefois l'œuvre la plus monumentale (et persistante) du Disque ce faisant.

La Grande Pyramide de Tsort nécessita soixante ans de travail et la vie de milliers d'esclaves lors de sa construction. Elle contient 1.003.010 blocs de pierre et sa hauteur plus sa longueur divisées par la moitié de sa largeur vaut exactement 1,67563 (il existe un tas de chiffres symboliques associés à la Grande Pyramide, mais la plupart sont aussi parlants que douze chiffres pris au hasard). Elle est percée de passages secrets, réputés contenir l'ensemble de la Sagesse Tsortienne. Il y a aussi des pièges et bien entendu des gardiens, momifiés ou pas. Des heures d'amusement en perspective pour ceux qui veulent tâter de la vie d'un pillier de tombe (et de sa mort aussi).

Les dieux tsortiens sont nombreux, variés et la plupart du temps empruntés aux cultures et religions voisines. Certains semblent avoir été constitués au hasard de morceaux laissés par les autres déités.

Les personnages tsortiens peuvent émaner de la structure d'un pouvoir impérial dynamique, mais seront généralement de mauvaise fréquentation.

Überwald



Celui qui franchirait les Monts du Bélier infestés de nains, en s'éloignant de Lancre dans le sens inverse de la Rotation, arriverait dans un pays de sombres pinèdes et de montagnes déchiquetées dont les versants sont hérissés de châteaux à l'allure peu engageante et dont l'architecture abuse des tourelles et des donjons. Il serait difficile de percevoir toute forme de centralisation du pouvoir en Überwald, celui-ci est partagé entre les différents barons et margraves de la région. Une grande majorité de ces aristocrates sont par ailleurs assez... surnaturels.

Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris et pour qui un cliché reste une référence solide, Überwald est l'équivalent de notre Transylvanie sur le Disque-Monde, avec un accent germanique dans les noms et la langue et un goût prononcé pour le gothique dans les arts comme dans les histoires.

La plupart des Überwaldiens sont des gens étonnamment normaux, selon les standards du Disque (même les Loups-Garous), mais le stéréotype a été érigé en religion dans ces contrées. La plupart des aristocrates y sont assoiffés de sang, même s'ils ne sont pas tous des

vampires, et comptent autant d'ennemis qu'ils ont de parents, ont une sérieuse tendance à la paranoïa, à l'intolérance (envers les morts-vivants et/ou les aristocrates) et à la scotophobie (la peur des ténèbres, rien à voir avec les cornemuses). Igor est un prénom populaire auprès des paysans et un championnat de Jonglerie de Cervelle se tient chaque année.

Il faut garder à l'esprit que l'on trouve dans les recoins les plus profonds de ce pays des communautés au sein desquelles *ne pas* se transformer en loup les nuits de pleine lune passe pour étrange...

Vieux Fleuve (Le)

Le fleuve qui a pour nom « le Vieux » prend sa source dans les montagnes d'Überwald, mais les quitte on ne peut plus tôt, et c'est bien compréhensible. Il descend alors rapidement vers le plateau en contrebas et ne ralentit qu'une fois en sécurité. Il devient alors un cours d'eau large et fréquenté, emprunté par des bateaux à roues (mus par des trolls dans les cales) et fournit du travail à toute une communauté de joueurs professionnels, qui écument les tavernes embarquées.

Le Vieux pénètre la Mer Marécageuse par un delta traître et spongieux.

Wyrnberg (Le)

“On l'appelait le Wyrnberg et elle surplombait de près de huit cent mètres la vallée verte ; une montagne immense, grise et posée à l'envers.

A sa base, elle ne mesurait pas plus de vingt mètres de diamètre. Puis elle s'élevait à travers des nuages accrochés à ses flancs, s'incurvait gracieusement vers l'extérieur comme une trompette au pavillon dressé en l'air avant d'être tronquée par un plateau d'au moins quatre cent mètres de large. Une forêt miniature le recouvrait, dont les frondaisons cascadaient par-dessus bord. On y voyait des constructions. On y trouvait même une petite rivière qui se jetait dans le vide en une cataracte tellement fouettée par le vent qu'elle arrivait au sol sous forme de pluie.

On y apercevait des entrées de cavernes à quelques mètres en dessous du plateau. Elles avaient l'air grossièrement taillées, régulières, si bien qu'en cette claire matinée d'automne le Wyrnberg flottait au-dessus des nuages comme un pigeonnier géant.

Dont les « pigeons » auraient une envergure légèrement supérieure à quarante mètres. »

- *La huitième couleur*, p.135. Terry Pratchett, éditions Press Pocket, 1997.



C'est le centre de la Région de Très Haute Mana et a priori un endroit étrange et peu recommandable. Plus encore a fortiori, d'ailleurs. Quiconque s'approcherait assez près du Wyrnberg sans encore pouvoir y déceler la nature pervertie de la physique locale devrait tout de même déceler un indice révélateur : le Wyrnberg est une montagne à l'envers d'à peu près vingt mètres au sol pour se terminer par un plateau large d'à peu près un quart de kilomètre, un bon quart de kilomètre plus haut. Sur le plateau poussent une petite forêt, quelques bâtisses, un lac et une rivière qui se répand en contrebas comme une fine pluie. En bas, la montagne est percée de cavernes qui attisent la suspicion par leur régularité, comme si elles avaient été creusées artificiellement.

Pour ceux qui se rapprochent encore, le danger viendra du fait que le Wyrnberg est habité. Et que ses habitants ne sont pas très polis. La bonne dose de magie du lieu a permis à une culture plus médiévale-fantastique que partout ailleurs sur le Disque de se développer. Une culture qui peut vivre sans forme sérieuse d'économie. Une

culture qui se laisse diriger par des guerrières en jupon, une culture toute en muscles et en cottes de mailles ridiculement obscènes. C'est aussi une culture de dragons.

Le champ magique de l'endroit permet à tout esprit créatif doté de suffisamment d'imagination d'y concevoir des dragons. Les dragons ainsi invoqués font clairement partie de la race noble, même s'ils sont relativement petits et comestibles. Les Chevaliers Dragons du Wyrnberg s'en servent comme montures pour partir à la guerre.

Enfin, dans les limites territoriales de la montagne puisque s'ils s'en éloignent trop, il n'y a plus assez de magie pour maintenir les dragons dans la réalité et ceux-ci disparaissent. Combattre un Chevalier-Dragon est chose délicate sur le Wyrnberg, mais le fait que la cavalière porte rarement une armure complète, lui préférant des bandes de cuir savamment déposées sur leurs formes féminines, rend la chose plus abordable. D'autant plus qu'il suffit d'assommer un Chevalier-Dragon pour faire disparaître son dragon sous lui, n'étant plus en mesure d'être imaginé par lui.

Un personnage qui tenterait de donner vie à son propre dragon sur le Wyrnberg devrait en être capable à condition d'être plus rêveur que matérialiste. Disons que les désirs les plus fous ont une chance d'exister dans ce domaine. Pas les autres. Mais l'expérience est tout de même profitable et parle en faveur des autochtones.

Le rocher du Wyrnberg est percé de couloirs, de salles et de cavernes. En son centre, une vaste grotte constitue la Chambre des Dragons. Des milliers d'anneaux de fer permettent aux animaux de s'y tenir à l'envers et aux Chevaliers-Dragons dotés de bottes à crochets de s'y déplacer la tête en bas.

Le Wyrnberg est une monarchie dont le monarque le plus récent se trouve être Liessa Wyrmbidder, qui a assassiné son père, le sorcier Greicha Premier (même si ce dernier refuse de mourir depuis tout ce temps). Peu à peu, les lourdes lois sexistes qui régissent le lieu ont été aménagées afin de permettre à Liessa une liaison avec le héros barbare Hrun. On suppose que celui-ci a régné un temps avec elle avant de

reprendre la route, à la manière des héros barbares.

Peu de gens du Wyrnberg partent vivre ailleurs, mais s'ils le font, il peut s'agir de bons guerriers ou de magiciens puissants. Le champ magique moindres du reste du Disque peut leur jouer des tours pendables et les rend en règle générale trop confiants en eux-mêmes.

Zemphis

Ville close sur l'Ankh à la jonction de trois routes commerciales (outre le fleuve). Elle est bâtie autour d'une gigantesque place qui tient de l'embouteillage exotique permanent et du village de tentes.

Zlobénie (La)

Pays voisin de la Borogravie, la Zlobénie est dirigée par un prince aux larges moustaches et portant un monocle. Peu de gens se soucient de ce micro-état en dehors de ses habitants et des Borograves qui veulent régulièrement l'envahir. L'armée zlobène est toutefois particulièrement bien organisée.