
Les Annales Du Disque Monde 5

Au guet !
 Trois soeurcières
 L'art du Disque-Monde
 Mortimer
 Le Guet des Orfèvres
 Sourcellerie
 Mécomptes de fées
 Procrastination
 Timbré
 La carte du disque-monde
 Masquarade
 Nobliaux et sorcières
 Un chapeau de ciel
 Les Ch'tits Hommes libres
 Les annales du Disque-monde
 La Science du Disque-monde
 Pieds d'argile
 La huitième fille
 La Vérité
 Ronde de nuit
 Le Cinquième éléphant
 Accros du roc
 Au Guet !
 Le Huitième Sortilège
 Les annales du disque-monde
 La Huitième Fille
 Les Annales du Disque-monde : Trois soeurcières
 Coup de tabac
 Le Dernier Continent
 Les Petits Dieux
 Le huitième sortilège
 La Huitième Couleur
 Éric
 Pyramides
 Procrastination
 Les annales du Disque-Monde Tome 13 : Les petits dieux
 Jeu de nains
 La couronne du berger
 Va-t-en-guerre
 Monnayé

Les Annales Du Disque Monde 5

Downloaded from tafayor.com by guest

FREDDY ROTH

Au guet ! L'Atalante

Faust, vous connaissez ?... Mais voici Éric, quatorze ans, le plus jeune démonologue du Disque-monde. Hélas, aucun démon - ni succube, hum... - ne répond à son invocation. Dans le cercle magique apparaisse Rincevent et le Bagage - respectivement le mage le plus incompetent et l'accessoire de voyage le plus redoutable de l'univers. Et que veut Éric ? Oh, rien de bien original : l'immortalité, la domination du monde et la plus belle femme de tous les temps. Ce qui entraîne la fine équipe dans un périple étourdissant, de l'empire tézuma des adorateurs de Quetzduffelcoatl, le boa de plumes, aux rivages de Tsort où les Éphébiens guerroient pour sauver la belle Éléonor... Jusqu'à l'aube des temps et la création du monde... Et jusqu'aux enfers, où règne Astfgl, le roi-pédégé de tous les diables. Y a-t-il d'autres romans pour vous en offrir tant ?

Trois soeurcières L'Atalante

Samuel Vimaire est en fuite ; la chasse à l'homme est ouverte. Hier préfet du Guet, duc et ambassadeur d'Ankh-Morpork dans le

mystérieux royaume d'Uberwald (ses forêts de conifères, ses traditions identitaires, ses mines de graisse), il ne lui reste désormais que son astuce naturelle et la culotte tristounette d'oncle Vania. (Laissez tomber.) Il neige. Il gèle. S'il ne traverse pas la forêt pour rejoindre la civilisation, une guerre abominable éclatera. Et des monstres sont à ses trousses. Intelligents. Rapides. Des loups-garous. Ils gagnent sur lui... Voici le vingt-cinquième roman du Disque-monde. On y trouve des nains, des vampires, des intrigues diplomatiques, des héros, de la graisse antique.

L'art du Disque-Monde L'Atalante

Or il advint qu'en ce temps-là le grand dieu Om s'adressa à Frangin, l'Élu : « Psst ! » Frangin s'arrêta au milieu d'un coup de binette et fit du regard le tour du jardin du temple. « Pardon ? » lança-t-il. C'était une belle journée du printemps prime. Les moulins à prière tournaient joyeusement dans le vent qui tombait des montagnes. En altitude, un aigle solitaire décrivait des cercles. Frangin haussa les épaules et retourna à ses melons. Le grand dieu Om s'adressa derechef à Frangin, l'Élu : « T'es sourd, mon gars ? » Une lourde responsabilité attend le jeune novice : prévenir une guerre sainte. Car il est des hérétiques, voyez-vous,

pour prétendre, contrairement au dogme de l'église que le monde est plat et qu'il traverse l'univers sur le dos d'une immense tortue...

Mortimer L'Atalante

On disait que c'était impossible. Une fois de plus, on se trompait. Car la voici. Au bout de longues années de recherche, le Disque-monde a sa carte. Elle prend en compte les expéditions historiques de ses grands explorateurs : le général Roderick Purdeigh, Lars Larsneveu, Ker-Gselzhec Jones, dame Alice Venturi, Ponce da Quirm et naturellement Epigastre Borasse. Désormais les voyageurs disposent d'une vue d'ensemble du Disque, du Klatch aux montagnes du Bélier, de Cori Celesti à la mer Circulaire et de Genua à Bhangbhangduc. Les villes majeures - Hunghung, Pseudopolis, Al Khali et, bien entendu, Ankh-Morpork - sont positionnées avec un soin jaloux sur ce monde que véhicule la Grande A'Tuin à travers l'espace.

Le Guet des Orfèvres L'Atalante

Une société secrète d'encagoulés complotte pour renverser le seigneur Vétérini, Patricien d'Ankh-Morpork, et lui substituer un roi. Enfin une affaire à la mesure du capitaine Vimaire, alcoolique frénétique, et de ses non moins brillants adjoints. Et lorsqu'on retrouve au petit jour dans les rues les corps de citoyens transformés en biscuits calcinés, l'enquête s'oriente résolument vers un dragon de vingt-cinq mètres qui crache le feu. Peut-être la collaboration du bibliothécaire de l'Université ne serait-elle pas inutile. Certes, il a depuis quelque temps été métamorphosé en singe, mais qui a vraiment remarqué la différence ?

Sourcellerie L'Atalante

Octogénaire, borgne, chauve et édenté, Cohen le Barbare, le plus grand héros de tous les temps, réussira-t-il à tirer Deuxfleurs et Rincevent des griffes de leurs poursuivants ? Question capitale, car le tissu même du temps et de l'espace est sur le point de passer dans l'essoreuse. Une étoile rouge menace de percuter le Disque-Monde et la survie de celui-ci est entre les mains du sorcier calamiteux : dans son esprit (très) brumeux se tapit en effet le... huitième sortilège ! La suite de l'épopée la plus démente de la fantasy, avec, dans les seconds rôles, une distribution prestigieuse : le Bagage, l'In-Octavo, Herrena la harpie, Kwartz le troll, Trymon l'enchanteur maléfique et, naturellement, La Mort...

Mécomptes de fées L'Atalante

Le Disque-monde navigue dans l'espace sur le dos de quatre éléphants posés sur une tortue géante (ils étaient autrefois cinq, mais c'est une autre histoire). C'est un monde débordant de magie, un monde de contrastes et d'extrêmes qui va de la métropole grouillante d'Ankh-Morpork, la plus ancienne ville du Disque (aujourd'hui administrée d'une main de fer dans un gant de velours par le Patricien, le seigneur Vétérini), jusqu'au vieil empire du Klatch où il existe quinze mots différents pour désigner l'assassinat. Sans oublier le mystérieux continent XXXX - ou Quatricks, sur lequel rien de ce qu'on a entendu dire n'est vraiment exagéré -, le tout petit royaume de Lancre et l'Uberwald, un pays sinistre où des bruits de collision retentissent dans la nuit. Et puis il y a les habitants. Les sorcières Mémé Ciredutemps, Nounou Ogg, Magrat Goussedail (aujourd'hui reine, bien entendu). Une pléthore de mages, comme l'archichancelier Mustrum Ridculle, le bibliothécaire, Rincevent, l'économiste... Les moines de l'histoire et les vieilles familles de vampires. De grands héros, tels Cohen le barbare et sa Horde d'Argent, Sam Vimaire, le capitaine Carotte et les hommes du Guet municipal... et les gens ordinaires comme Planteur Je-m'tranche-la-gorge, Ron l'Infect, les Igor... et la Mort. Le Disque-monde est peut-être né de l'imagination de son créateur, Terry Pratchett, mais, au fil de la trentaine de romans publiés, il a mené sa propre vie. Le présent ouvrage réunit pour la première fois les illustrations du voyage

personnel de Paul Kidby sur le Disque, en couleurs éclatantes et en noir et blanc raffiné : un bouquet de personnages qui ont gagné le cœur de millions de lecteurs remplis d'admiration dans le monde entier. Voici " L'art du Disque-monde ".

Procrastination L'Atalante

Ankh-Morpork, « Cytée aux mille surprises ». Ouais. Ankh-Morpork, cité du meurtre et du mystère... Qui assassine d'inoffensifs vieillards ? Qui empoisonne le Patricien ? Les brouillards d'automne se sont abattus sur la ville et le Guet enquête sur un meurtrier insaisissable. Le Guet : un catalogue hétéroclite des multiples espèces du Disque-monde; louve-garou, nains, trolls... et le caporal Chicque (probablement humain) - mais doit-on dire C. W. Saint-Jean de Chicque, comte d'Ankh ? - qui fraye avec les aristos. Le Guet : une force qui va. Seuls les golems savent peut-être ce que le Guet ignore. Et les golems ne sont pas vivants. Ce sont des machines animées par les mots du chem dans leur crâne. Golem doit avoir un maître. Dans la nuit brumeuse et menaçante, le commissaire Samuel Vimaire bat le pavé...

Timbré L'Atalante

Le vent, l'orage et les éclairs... Tout cela dans l'horreur d'une profonde nuit. Une de ces nuits, peut-être, où les dieux manipulent les hommes comme des pions sur l'échiquier du destin. Au cœur des éléments déchaînés luisait un feu, telle la folle dans l'œil d'une fouine. Il éclairait trois silhouettes voûtées. Tandis que bouillonnait le chaudron, une voix effrayante criailla : " Quand nous revoyons-nous, toutes les trois ? " Une autre voix, plus naturelle, répondit : " Ben, moi j'ai peut-être mardi prochain. " Rois, nains, bandits, démons, héritiers du trône, bouffons, trolls, usurpateurs, fantômes, tous sont au rendez-vous. Shakespeare n'en aurait pas rêvé autant. Ou peut-être que si ? Mais l'avantage du roman par rapport au théâtre c'est que l'on peut s'autoriser beaucoup, beaucoup plus de personnages. Et même le ravitaillement en vol d'un balai de sorcière !

La carte du disque-monde L'Atalante

C'est une offre qu'on ne peut pas refuser. Qui ne voudrait diriger l'Hôtel des monnaies d'Ankh-Morpork et la banque voisine ? C'est un job à vie. Mais, comme l'apprend Moite von Lipwig, ancien escroc puis ministre des Postes (voir Timbré), la vie n'est pas forcément très longue. Le caissier principal est très probablement un vampire. Il y a quelque chose d'innommable dans la cave (une cave elle-même innommable), et l'Hôtel des monnaies travaille en réalité à perte. Un mage de trois cents ans recherche sa petite amie, on va révéler qu'il est un imposteur, mais la Guilde des Assassins pourrait bien lui s'occuper de lui d'abord. A vrai dire, beaucoup souhaitent sa mort. Oh, et tous les jours il faut aller promener le président. De tous côtés, Moite von Lipwig se fait des ennemis. Ce qu'il lui faudrait, c'est... faire de l'argent !

Masquarade L'Atalante

Pourquoi remettre ni lendemain ce que l'on peut faire le jour même ? Le très très vieux moine Lou-Tsé et son apprenti Lobsang en savent quelque chose puisque c'est à eux qu'incombe la tâche de gérer le temps et de le distribuer au mieux, veillant ainsi au bon déroulement de l'Histoire. Jusqu'au jour où Jérémie, maître horloger d'Ankh-Morpork reçoit une mystérieuse commande pour construire une horloge de verre parfaite. Celle-ci pourra tout simplement arrêter le temps et mettre fin au Chaos. Ah, cela ne serait-il pas le rêve des Contrôleurs que le Disque-Monde insupporte par ses activités incessantes ? Le temps est compté pour Lou-Tsé ! Mais la Mort va s'en mêler, attirant dans son sillage les cinq Cavaliers de l'Apocalypse - oui, c'est une longue histoire...

Nobliaux et sorcières L'Atalante

Sentant venir sa mort prochaine, le mage Tambour Billette organise la transmission de ses pouvoirs, de son bourdon, de son

fonds de commerce. Nous sommes sur le Disque-Monde. La succession s'y effectue de huitième fils en huitième fils. Logique. Ainsi opère le mage. Puis il meurt. Or, il apparaît que le huitième fils est cette fois... une fille. Stupeur, désarroi, confusion : jamais on n'a vu pareille incongruité. Trop tard, la transmission s'est accomplie au profit de la petite Eskarina...

Un chapeau de ciel L'Atalante

Ankh-Morpork, l'opéra... .. immense bâtisse à la topographie complexe, où des silhouettes masquées et des ombres encapuchonnées commettent des atrocités dans les coulisses... .. où mourir sur scène n'est plus une métaphore... .. où des esprits malfaisants en tenue de soirée détournent le destin d'innocentes sopranos. Où... deux vieilles dames au chapeau pointu mangent des cacahuètes au poulailler et, les yeux levés vers le lustre, échangent des propos débonnaires : « Y a un malheur qui s'apprête ou je m'y connais pas. » Mémé Ciredutemps et Nounou Ogg, sorcières ès qualités, viennent passer une soirée culturelle. Il faut donc s'attendre au pire. Le fantôme de l'opéra n'est pas loin.

Les Ch'tits Hommes libres L'Atalante

Assis sur un bloc de pierre, le fantôme du pharaon regardait les deux embaumeurs s'affairer sur sa dépouille. Tout compte fait, on a du mal à se réjouir du spectacle de deux artisans plongés jusqu'aux coudes dans ses entrailles. Quant aux blagues de circonstance... « Maître Aneth, dit le nouvel apprenti, ce boulot, ça remue les tripes mais qu'est-ce qu'on se boyaute ! » Car Teppicymon XXVII est mort et son fils va lui succéder. Pas facile d'hériter du trône quand on est encore un ado et qu'on vient d'achever ses études à la Guilde des Assassins... Vous voilà responsable du lever du soleil comme de l'abondance des récoltes. Et les ennuis vous guettent : vaches grasses, vaches maigres (par 7, bien entendu), sphinx, prêtres fanatiques, crocodiles sacrés et momies vagabondes. Sans compter que la Grande Pyramide a précipité le royaume dans une faille spatiotemporelle.

Les annales du Disque-monde L'Atalante

Aux enfants ordinaires on offre des xylophones. Suzanne, elle, n'avait qu'à demander à son grand-père d'ôter son gilet... Oui, elle avait la Mort dans sa famille. Et il est difficile de grandir normalement quand votre aïeul monte un cheval blanc et manie la faux, surtout quand vous devez reprendre l'affaire familiale pour cause de vacance et que tout le monde vous tient pour la « fée des dents ». Bien plus difficile encore quand il s'agit d'affronter la nouvelle musique - une vraie drogue - qui a fait irruption dans le Disque-monde. Elle n'obéit à aucune loi. Elle transforme les gens. On l'appelle la « musique de rocs ». Elle est rythmée, dansante, mais... Elle est vivante. Et elle ne s'arrête pas.

La Science du Disque-monde L'Atalante

Quand un jeune homme de lettres, Guillaume des Mots, rencontre l'inventeur de l'imprimerie moderne, le nain Bonnemont, le premier journal d'Ankh-Morpork paraît : Le Disque-Monde La presse d'investigation est née. Et si le Patricien est accusé de meurtre, si le Guet patine et si MM. Lépingle et Tulipe, médiateurs à gages d'une organisation occulte de comploteurs, sévissent dans la cité, le journaliste doit payer de sa personne. Entre un vampire iconographe à la fascination suicidaire pour le flash, la concurrence peu loyale d'une presse poubelle et la

grogne du commissaire Vimaire, Guillaume part en quête de la vérité. Laquelle peut blesser et même tuer.

Pieds d'argile L'Atalante

Une société secrète d'encagoulés complote pour renverser le seigneur Vétérini, Patricien d'Ankh-Morpork, et lui substituer un roi. C'est sans compter avec le guet municipal et son équipe de fins limiers. Une affaire à la mesure du capitaine Vimaire - s'il boit, c'est pour oublier les laideurs de la vie - et de ses brillants adjoints. (« Tous pour un ! ») Et lorsqu'on retrouve au petit jour dans les rues les corps des citoyens transformés en biscuits calcinés, l'enquête s'oriente résolument vers un dragon de vingt-cinq mètres qui crache le feu ; on aurait quelques questions à lui poser. Mais peut-être la collaboration du bibliothécaire de l'Université ne sera-t-elle pas inutile : n'arbore-t-il pas aussi une plaque de la DST (Défense simienne du territoire) ?

La huitième fille L'Atalante

Ce pays, on l'appelle le Causse : une succession de collines vertes peuplées de moutons. C'est là que vit Tiphaine Patraque, neuf ans, fille d'une longue lignée de bergers. Elle a décidé qu'elle deviendrait sorcière. Les épreuves ne lui manqueront pas : un monstre dans la rivière, un cavalier sans tête sur le chemin du village... et la disparition de son petit frère. Armée d'une poêle à frire, du livre de magie de sa mère (Les maladies du mouton) et d'une détermination farouche, elle part affronter la reine des fées. Seule ? Non. Miyards ! Avec le concours des Nac mac Feegle, les ch'tits hommes libres à la peau bleue, voleurs, bagarreurs, ivrognes et belliqueux. Ni rwa ! Ni rinne ! Ni djeus ! Ni maets ! Fini de s'faire avwar !

La Vérité L'Atalante

Mortimer court à travers champs, agitant les bras et criant comme une truie qu'on égorge. Et non. Même les oiseaux n'y croient pas. "Il a du cœur", fait son père adossé contre un muret. "Dame, c'est le reste qui lui manque", répond l'oncle Hamesh. Mais à la foire à l'embauche, la Mort le remarque et l'emporte sur son cheval Bigadin. Il faut la comprendre : elle a décidé de faire la vie ; avec un bon commis, elle pourrait partager le travail quotidien, ce qui lui laisserait des loisirs. Un grand destin attend donc Mortimer. Mais... est-ce bien raisonnable ?

Ronde de nuit L'Atalante

Derrière les murs de l'Université de l'Invisible, une expérience périlleuse aboutit accidentellement à la création d'un univers en réduction, un univers absurde fondé sur des règles logiques, un univers où la magie n'a pas cours, où la matière tend à s'agglomérer en sphères pour constituer des étoiles et des planètes, où la vie naissante suit le cours de l'évolution vers l'émergence de l'intelligence, bref un univers insensé : un Globe-monde ! Notre univers. Notre planète, la Terre. Et les mages du Disque-monde, incrédules, en prennent connaissance dans un déroulé accéléré de son histoire. Ponctué par le récit de Terry Pratchett, les chapitres de Ian Stewart et Jack Cohen proposent un parcours argumenté de nos connaissances scientifiques, de la naissance de l'univers à la nature de l'intelligence en passant par l'avènement de la vie et l'« affaire » des dinosaures. Avec humour, finesse et légèreté, impertinence souvent, mais sans esquiver les pierres d'achoppement, ils nous conduisent à travers les questions les plus délicates vers la recherche d'une philosophie de la science qui éclaire le siècle nouveau. De la vulgarisation scientifique sérieuse et rigolote !