

ГДЕ Я?

«Тотошка, по-моему,
мы уже не в Оксфорде».

Поразительно: как же много всего произошло с тех пор, как я в последний раз редактировал вступление к «Путеводителю».

Моё вступление к первому «Путеводителю по Плоскому миру» гласило: «Шесть лет назад я был госслужащим и играл в любительском театре (ну, это и до сих пор так)». Да, здесь, в общем, ничего особо не изменилось. Зато изменилась уйма других вещей. Как многим из вас известно, я влетел в Плоский мир кувырком, точно прислонился к ненадёжной старой калитке в садовой стене и внезапно оказался в волшебном королевстве, полном снега, фавнов и дружелюбных львов. Я на это не рассчитывал, но несказанно рад, что так вышло.

Я открыл для себя Плоский мир, когда искал, что бы инсценировать в нашем любительском драмкружке. Мы оказались первыми — вообще первыми в мире, — кто адаптировал книги Терри Пратчетта для сцены. Когда я в 1990 году впервые написал Терри с просьбой поставить «Вещих сестричек», я даже не подозревал, что, остановив выбор на этой книге, я принял невероятно важное решение. До сих пор помню, как мы взволновались, когда автор (в те времена он был для нас *мистер* Терри Пратчетт) вдруг позвонил мне — сам, лично — и сказал, что хотел бы посмотреть наш спектакль. А вдруг ему не понравится? Вдруг он больше не разрешит нам инсценировать свои романы?

«Вещие сестрички» добились такого успеха, что с тех пор мы поставили спектакли ещё по шестнадцати книгам «Плоского мира» (и это только пока!). Большинство наших адаптаций были опубликованы (и ещё две выпустило Издательство Оксфордского университета), их ставят любительские театры по всему миру: в Австралии и Зимбабве, в Индонезии и на Бермудах, во Фран-

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ, СТИВЕН БРИГГС

ции и в Финляндии, в Южной Африке и в Соединённых Штатах. Даже в Антарктиде, представляете? Отчисления от продажи билетов — десятки тысяч фунтов — передаются в Фонд спасения орангутанов.

Однако вернёмся в 1992 год. Как-то раз, когда я работал над второй пьесой по Плоскому миру, я сказал Терри Пратчетту, что по книгам у меня сложилось впечатление, будто у Анк-Морпорка есть определённый облик. Терри не был так уж в этом уверен: как он объяснил, он просто помещает здания и улицы туда, куда требует сюжет. Я сказал, что в нашем мире их помещают туда, куда требует История, и что, несомненно, карту Анк-Морпорка можно нарисовать. Терри ответил: ну ладно, давай. В результате в 1993 году вышли «Улицы Анк-Морпорка» — вероятно, первая на свете карта, попавшая в список бестселлеров.

Споры и постоянный поиск отсылок в процессе работы навели меня на мысль о том, не создать ли справочник по Плоскому миру.

Так родился «Путеводитель».

С тех пор мой маленький послужной список разросся: в него входят три карты, сценические обработки восемнадцати книг Терри («Вещи сестрички», «Мор», «Стража! Стража!», «К оружию! К оружию!», «Маскарад», «Carpe Jugulum. Хватай за горло!», «Пятый слон», «Правда», «Интересные времена», «Ночная стража», «Ноги из глины», «Дамы и господа», «Держи марку!», «Делай деньги!», «Пехотная баллада», «Незримые академики», «Джонни и мертвецы», «Изумительный Морис и его учёные грызуны»), шесть ежедневников, поваренная книга и графический роман. Есть ещё «Вся мудрость Плоского мира», которая напечалит поклонникам о любимых эпизодах, а новичкам поможет сориентироваться в мире Терри. Странное ощущение испытываешь, когда друзья возвращаются из заграничной поездки и рассказывают, что видели карты в книжном магазине в Мюнхене, «Путеводитель» — во французском аэропорту или, внезапно, одну из пьес — в Зимбабве.

И ещё страннее время от времени получать небольшие посылки от Колина Смита (нашего с Терри агента) с переводами всего вышеперечисленного. Поваренная книга на немецком, «Путеводитель» на французском, ежедневник на болгарском, карта Анк-Морпорка на польском...

Несколько лет назад я начитал пару строчек для альбома Дейва Гринслейда «Из Плоского мира»... по совершенно счастливой случайности: я всего лишь забрёл на студию переодеться Смертью для рекламной фотосессии. От этих двух строчек («Черепаха Двигается» и «И всё-таки Черепаха Двигается») я перешёл к записи полноценных аудиокниг для Isis Publishing. Это *колоссальная* ответственность. Заменять профессионального актёра (Найджела Плэйнера), у которого есть верные поклонники среди любителей аудиокниг, и без того волнительно, а мне к тому же было прекрасно известно, что Терри и его семья первыми получают все записи. Сейчас я также записываю полные версии романов о Плоском мире для американского издательства Harper Audio, да и для британского Random House тоже кое-что записал.

Кроме того — опять-таки по счастливой случайности, — я начал продавать читателям Терри всякую атрибутику по Плоскому миру. Всё началось с шарфа Незримого Университета, а потом появились значки, футболки, брелоки для ключей, полотенца, фартуки и так далее. К сожалению, жизненные обстоятельства вынудили меня оставить эту маленькую подработку.

До знакомства с Терри я совсем не пользовался интернетом, но теперь меня буквально не оторвать от почты и Фейсбука¹, которые на девяносто пять процентов заменили мне бумажную переписку. И всё же, к большому неудовольствию Терри, этот «Путеводитель» основан на материалах, записанных на старомодных каталожных карточках.

Плоский мир был очень добр ко мне, и я с радостью пользуюсь каждой редкой возможностью увидеться с читателями Терри: на конвентах, встречах в магазине Бернарда Пирсона в Уинкентоне, на презентациях книг, когда у меня получается увязаться за издателями. Так странно видеть людей, которые носят созданные мной футболки или протягивают для подписи ежедневники, карты, игры, которые я помогал делать. Ни на что на свете бы это не променял.

¹ *Здесь и далее:* 21 марта 2022 г. деятельность социальных сетей Instagram и Facebook, принадлежащих компании Meta Platforms Inc., была признана Тверским судом г. Москвы экстремистской и запрещена на территории России.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ, СТИВЕН БРИГГС

Об этом дополненном издании

Когда я в последний раз редактировал «Путеводитель» (кажется, в 2002 году), то чувствовал себя Первым Законней-Некуда — могильщиком на кладбище Мелких Богов (см. «Ночная стража»). Мне пришлось перенести некоторых персонажей с главного кладбища (из «Путеводителя») в склеп (в каталог), чтобы вместить всех новых героев. Таким образом мы потеряли некоторое количество персонажей, от которых по сюжету требовалось только подхватить остроту или стукнуть Ринсвинда по голове. Кое-кто, впрочем, удержался — мы с Терри питаем слабость к третьестепенным актёрам в театре жизни. В эту обновлённую версию вошли почти все статьи из первого «Путеводителя». Не забыли мы и о материалах из ежедневников-дневников по Плоскому миру: я с удовольствием изучал заметки оттуда, и было бы жаль, если бы они пропали, поскольку ежедневники по натуре своей преходящи... они вянут, как сирень на исходе своего срока.

Ещё я по просьбе издателя вернул часть оригинального вводного материала. В связи с этим хочу заметить, что каталог, с которого в 1992 году начался самый первый «Путеводитель по Плоскому миру», по-прежнему доступен и читабелен, как и много лет назад. А вот извлечь текст «Путеводителя» из электронного хранилища информации (якобы самого современного) в те же девяностые оказалось непростой задачей. Технологии, говорите?

Стивен Бриггс
Октябрь 2012

ПРИМЕЧАНИЯ:

Если слово или название выделено заглавными буквами, то подробнее о нём можно прочесть в отдельной статье. Регулярно встречающиеся отсылки, например к Анк-Морпорку, матушке Ветровоск и Незримому Университету, никак не отмечаются.

Если слово упоминается лишь в одной-двух книгах, это отмечено в конце статьи.

В «Путеводителе» используются следующие сокращения:

БЗ — Безумная звезда

ВВ — Вор времени

- ВЗГ — Ведьмы за границей
ВС — Вещие сестрички
ВлС — Владения Смерти
ГЗ — Господин Зима
ДГ — Дамы и Господа
ДГВ — Дневник Гильдии Воров (2002)
ДГС — Дневник Городской Стражи (1999)
ДГУ — Дневник Гильдии Убийц (2000)
ДГШ — Дневник Гильдии Шутов (2001)
ДД! — Делай деньги!
ДК — Движущиеся картинки
ДМ! — Держи марку!
ДНУ — Дневник Незримого Университета (1998)
ДТ — Дело табак
ИВ — Интересные времена
ИМЕУГ — Изумительный Морис и его учёные грызуны
КПМ — Карта Плоского мира
КО — К оружию! К оружию!
МУС — Мор, ученик Смерти
М!!!! — Маскарад
МБ — Мелкие боги
МЖ — Мрачный жнец
ММР — Море и мелкие рыбки (рассказ)
МСН — Маленький свободный народец
МТ — Мост троллей¹
НА — Незримые академики
НиГ — Ноги из глины
НПМ — Наука Плоского мира*
НПМ2 — Наука Плоского мира — 2*
НПМ3 — Наука Плоского мира — 3*
НС — Ночная стража
П — Патриот
Пи — Пирамиды
ПБ — Пехотная баллада
ПГ — Последний герой

¹Короткий рассказ, опубликованный в сборнике «После короля». Формально это история не про Плоский мир, но она вошла в первый «Путеводитель» и заслужила право остаться.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ, СТИВЕН БРИГГС

ПК — Последний континент
ПКНЯ — Поваренная книга нянюшки Ягг
Пр — Правда
ПЦП — Платье цвета полуночи
ПШ — Посох и шляпа
ПЭ — Пятый элѐфант
РМ — Роковая музыка
СС — Стража! Стража!
СХ — Санта-Хрякус
ТЖ — Театр жестокости¹
ТЗ — Творцы заклинаний
ТПЛ — Туристический путеводитель по Ланкру
ХЗГ — Хватай за горло!
ЦВ — Цвет волшебства
Ш! — Шмяк!
ШПН — Шляпа, полная неба
Э — Эрик

* На самом деле, сюда включено весьма небольшое из серии «Наука Плоского мира» — она лишь условно каноничная. По большей части персонажи, встречающиеся только в этих книгах, в «Путеводитель» не вошли.

¹ Рассказ, опубликованный в журнале У. Г. Смита «Книжная полка», который ныне стал библиографической редкостью.

ПЛОСКИЙ МИР
ОТ А ДО Я



А'Туин, Великая Черепаха. Космическая черепаха, которая несёт на спине Плоский мир. Относится к виду черепах галактических и достигает в длину десять тысяч миль; это единственная черепаха, попавшая на диаграмму Герцшпрунга-Расसे-ла. Почти такого же размера, как Диск на её панцире. Пол неизвестен.

Она покрыта коркой льда от замёрзшего метана, изрыта кратерами от попаданий метеоритов, до блеска отдраена астероидной пылью; глаза у неё — как древние моря, затянутые слизью. Мозг А'Туина — размером с континент, и в нём, словно сверкающие ледники, движутся мысли.

А'Туин громаден, как миры. Терпелив, как камень. Великий А'Туин — единственное создание во Вселенной, которое точно знает, куда направляется. На его спине стоят Берилия, Тубул, Великий Т'Фон и Джеракин — четыре огромных слона, на плечах

которых покоится Плоский мир. Крохотные солнце и луна вращаются вокруг них по замысловатой орбите, обуславливая смену времён года; хотя, вероятно, это единственное место во множественной Вселенной, где слону время от времени нужно приподнять ногу, чтобы пропустить солнце.

После событий, описанных в «Безумной звезде», вокруг Великого А'Туина стали кружиться восемь маленьких черепашек, каждая — с четырьмя слонятами и крошечными дисками, окутанными дымом вулканов. Впоследствии они отправились в собственные космические путешествия.

Волшебники пытались проникнуть в сознание А'Туина, дрессировали морских и сухопутных черепах, чтобы понять, что такое черепаший разум. Впрочем, хотя они и выяснили, что сознание Великого А'Туина громадно, они так и не догадались, как медленно он думает.

Аббат, или Настоятель

За тридцать лет они выяснили лишь, что Великий А'Туин чего-то ждёт.

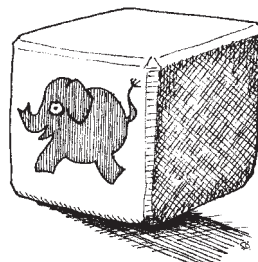
Люди спрашивают: как движется Диск на спинах слонов? Что есть Черепаха? С тем же успехом можно спросить, как пахнет жёлтый цвет. Просто... так устроено.

Аббат, или Настоятель. Четыреста девяносто третий аббат ИСТОРИЧЕСКИХ МОНАХОВ — сморщенный старик, которого мы впервые встречаем в «Мелких богах». А во время событий «Вора времени» этого милейшего доброго человека всю беспокоят зубы, да и ходит он с трудом. Дело в том, что к тому моменту он заново родился.

Хотя психологически ему около девяносто лет и он необыкновенно умён, аббат так и не овладел искусством циклического старения (в просторечье — бессмертия). В результате он вынужден добиваться долголетия обходным путём, через последовательные перерождения. Короче говоря, аббат ходит кругами, в то же время сохраняя память обо всех своих прежних жизнях. В «Воре времени» он младенец, хотя его уже отлучили от груди (учитывая обстоятельства, это было непростым испытанием для всех) и перевели на менее постыдную пищу, в частности сухарики.

Он перемещается по монастырю Ой-Донг на спине одного из

прислужников, зачастую в вышитом чепчике, чтобы не простудиться. Его речь представляет собой нечто среднее между разумными изречениями мудрого и очень старого человека и детским лепетом, если младенческое тело берёт верх. Широкий ассортимент игрушек служит ему оружием против непослушных собратьев, и немало монахов пало жертвой резинового яка, деревянного жирафа или большого деревянного кубика, скорее всего непреднамеренно запущенных маленькой пухлой ручонкой. Вполне может быть (боже упаси), что аббат, совсем недавно вынужденный мириться с покровительством окружающих и ором на ухо, использует пору младенчества как желанную возможность отыгаться.



Абоквалиписис. Неторопливый конец света. Торжество ЛЕДЯНЫХ ВЕЛИКАНОВ. Тайная Чаёвня Богов. Легенда гласит, что настанет время, когда заточенные богами Ледяные Великаны вырвутся на свободу и спустят-

ся с гор на гребне смертоносных ледников, чтобы вернуть прежние древние владения; они уничтожат очаги цивилизации, оставив мир лежать обнажённым и замёрзшим под жуткими холодными звёздами, и даже само Время покроется льдом. Ну, так говорят. Легенды Плоского мира недостоверны в этом вопросе, как и во многих других, — на то их и называют легендами.

Предвестниками Абокралиписиса — если это не просто интересная сказочка, которую кто-то сочинил, переев грибов, — станут ужасный правитель и жуткая война, и прискачут четыре зловещих всадника (СМЕРТЬ, ВОЙНА, ГОЛОД и ЧУМА). Затем в мир прорвутся существа из ПОДЗЕМЕЛЬНЫХ ИЗМЕРЕНИЙ... опять. Один раз всё это чуть не случилось, но было отложено, потом отсрочено, отчасти потому, что у Четверых Всадников украли лошадей, когда они зашли в таверну перекусить.

Нечто вроде полномасштабного Абокралиписиса грозило миру в книге «Вор времени»: тогда Четыре Всадника внезапно перешли на сторону человечества (зачем убивать единственных существ, которые в тебя верят?), а также к ним присоединился давно забытый Пятый Всадник, КАОС, который ушёл из-за творческих разногласий задолго до того, как Всадники прославились.

Абракасас. Эфебский философ, также известный как Абракасас Агностик, или Уголёк Абракасас, потому что в него пятнадцать раз попадала молния. Это наводит на мысль, что быть агностиком — значит иметь завидную силу духа, не говоря уж о крепости черепа. Незадолго до пятнадцатого попадания он сказал: «И они думают, что, если постоянно колотить меня по голове, я в них поверю?» Автор трактата «О Религии», а также человек, который нашёл (и снова потерял) Затерянный Город И. Его легко можно узнать по запаху палёных волос. [МБ]

Абрим. Великий визирь АЛЬ-ХАЛИ. Высокий угрюмый волшебник с длинными тонкими усами, в тюрбане, из которого торчит остроконечная шляпа. Некогда его не приняли в Незримый Университет, заявив, что у него проблемы с психикой. Учитывая очевиднейшее душевное равновесие большинства членов преподавательского состава Незримого Университета, можно лишь удивиться этому исключительно случаю. Одержимый ШЛЯПОЙ АРККАНЦЛЕРА, Абрим погиб в магической битве. «Не доверяй великому визирю» — популярная на Плоском мире поговорка, которая помогла многим искателям приключений прожить подольше. [ПШ]

Аврора кориолис

Аврора кориолис. Центральное сияние. Громадные завесы холодного огня, которые озаряют полуночные снега и окрашивают их в ОКТАРИНОВЫЙ, зелёный и синий цвета. Причина этого явления — сильный выброс фоновой магии Диска, заземляющейся в зелёных льдах Пупа.

Агантя. Королева Скундская. Одна из тех, кто появляется в книге лишь на крохотное мгновение. Гном КАЗАНУНДА утверждает, что получил титул графа, оказав королеве маленькую услугу; но, поскольку Скунд почти полностью занят лесом и практически не заселён (не считая королевской семьи), это, выражаясь терминологически, ложь. [ДГ]

Агатовая империя. Столица: Гункунг. Главный и единственный порт: БЕС ПЕЛАРГИК. Население: около пятидесяти миллионов. Древняя, хитроумная и очень, очень богатая империя на ПРОТИВОВЕСНОМ КОНТИНЕНТЕ, которую также называют «Ариент» из-за богатых запасов золота. Некогда ею управлял Император-Солнце, которого подданные считали богом (то есть тем, кто может мгновенно убить тебя без всякого повода и не извиниться). После событий, описанных в «Интересных временах», империей некоторое время управлял Чин-

гиз КОЭН. Агатская архитектура преимущественно тяготеет к приземистым пирамидам. Вся империя обнесена стеной примерно двадцати футов в высоту, абсолютно отвесной с внутренней стороны. В недобрые старые времена ее охраняла Небесная Стража в тяжелых сапогах, которыми можно было ломать пальцы неизлечимо любопытным. Лестницы и высокие деревья вблизи стены решительно не поощрялись.

В стране только один порт, поскольку империя не одобряла контактов с окружающим миром сверх минимально необходимого. Считалось, что гражданин Агатовой империи должен быть счастливейшим из смертных, и старое правительство не хотело, чтобы его подданные в этом разуверились; следовательно, необходимо было распространять убеждение, что повсюду за пределами империи простирается варварская пустыня, населённая ордами призраков-вампиров. Прелести жизни под властью подлинного варвара-завоевателя, возможно, заставят агатцев высунуться за пределы стен.

Агги, Джордж. Старший почтальон Агги — дряхлый старик-почтальон с жестяной ногой и медалью в честь того, что он пережил пятнадцать собачьих укусов и всё ещё в строю. Председатель анк-

морпоркского Ордена Добровольного Общества Работников Почтовой Службы и член Братства Ордена Почты. [ДМ!]

Ад. Адов по определению бесчисленное множество — теоретически у каждого разумного живого существа есть личный Ад. Так или иначе, люди — впечатлительные стайные существа (одно из знаменитых определений гласит, что Ад — это другие люди). Ад обычно выглядит в соответствии с их ожиданиями, а ожидания людей часто зависят от того, что они читали и видели, поэтому у обитателей берегов КРУГЛОГО МОРЯ есть некое общее, согласованное представление об Аде. Достаточно полно он описан в «Эрике», где тупые демоны бессмысленно подвергают развоплощённые тела физическим мучениям и где царят вой и скрежет зубовный (результат даровой раздачи скверных зубных протезов тем, кто умер беззубым).

Ужасающая скука этого места усугубляется ещё и тем, что демонам недостаёт воображения. Например, в Ад ведёт зловещая дверь с табличкой, которая гласит: «Чтобы работать здесь, не обязательно быть „проклятым“, но это помогает!!!» Три восклицательных знака и кавычки во круг слова, которое явно не нуждается в выделении, — это само по себе кошмарно. Ещё на двери

висит молоток, чёрный и ужасный, да ещё и привязанный так, что им нельзя воспользоваться. Рядом — кнопка звонка, при нажатии на которую раздаётся весёлый мотивчик. Для человека с музыкальным слухом Ад начинается прямо здесь.

Как вы, наверно, ожидаете — точнее, именно потому, что вы этого ожидаете, — широкая лестница в Ад вымощена благими намерениями, которые высечены в камне. См. также ДЕМОНЫ. [Э]

Азраил. Тот, Кто Притягивает К Себе Всё И Вся, Смерть Вселенных, начало и конец Времени. Он — повелитель СМЕРТИ, хотя неясно, является ли Смерть независимым существом или всего лишь одним из аспектов целого. Азраил так громаден, что в реальном пространстве его длину можно измерить лишь в терминах скорости света. Глаза Азраила на тёмном печальном лике столь велики, что сверхновая звезда — лишь блик на его радужке. Он выступает хранителем совершенных часов, где берёт начало само ВРЕМЯ. Другие часы показывают время, а эти часы диктуют Времени, что оно такое. [МЖ]

Аймор. В своё время был величайшим анк-морпоркским вором и одним из последних независимых главарей шайки до слияния

Алиса, или Принцесса

той с ГИЛЬДИЕЙ ВОРОВ. Его штаб-квартира находилась в падающей башне на пересечении Заиндевелой улицы и Мёрзлого переулка. [ЦВ]

Алиса, или Принцесса. Тринадцатилетняя девочка, которая работает в клик-башне 181. [ДМ!]

Альберт. Слуга СМЕРТИ — см. МАЛИХ, АЛЬБЕРТО.

Альбрехтсон, Альбрехт. Кандидат на трон Короля-под-Горой в УБЕРВАЛЬДЕ. Альберт — большой традиционалист, он носит конусообразные кожаные плащи, которые предпочитают глубинные гномы. Ему не по нраву реформы в мире гномов, и он был бы счастлив, если бы Анк-Морпорк сгорел дотла. [ПЭ]

Аль-Иби. Ничем не примечательный город в Клатчской пустыне, в фольклоре известный как место, где преступники, по их словам, всегда находились в момент преступления. Серифа Аль-Иби некогда прокляло малообразованное божество, и всё, к чему сериф прикасался, обращалось в ЗОЛТА — маленького гнома. Это было самое интересное событие в истории Аль-Иби. А ещё, говорят, именно здесь изобрели ноль. Вот и всё, что нужно знать о возможностях вечернего времяпрепровождения в Аль-Иби. [ВЗГ]

Альфонс. Матрос с «Безымянного», торгового судна, принадлежащего семейству ЧИДДЕРОВ. Этот корабль главным образом предназначался для того, чтобы перевозить грузы с места на место, никого при этом не беспокоя — особенно тех, кто помышляет о прибыли. Выглядело купеческое судно крайне медлительным, что часто заставляло пиратов предпринимать действия, о которых они затем жалели. Сам Альфонс покрыт таким количеством поучительных татуировок развратного свойства, что, строго говоря, его следовало бы целиком обернуть в бумагу и маркировать 18+. [Пи]

Аль-Хали. Город на пупстороннем побережье КЛАТЧА. В целом похож на Анк-Морпорк, только вместо глины — песок. Считается Воротами на загадочный Клатчский континент. Храмовые росписи Аль-Хали известны повсюду, во всяком случае, среди знатоков (экскурсии отправляются каждый час от статуи ОФФЛЕРА с площади Девятисот Шестидесяти Семи Наслаждений¹, однако к участию допускаются только мужчины старше восемнадцати и замужние женщины).

Также город славится своим ветром, который дует из не-

¹ Клатчцы очень дотошны в том, что их интересует.

вообразимых пространств пустынь и земель, что лежат ближе к Краю. Несильный, но настойчивый ветерок несёт «ароматические послания, состоящие из стужи пустынь, вони от львиных стай, гниющего в джунглях компоста и кишечных газов антилопы гну».

Дворец серифа, РОКСИ, занимает почти весь центр города — это сердце искусственного рая, который создал сериф КРЕОЗОТ в стремлении жить жизнью разума. Покровитель города — Оффлер, бог-крокодил, популярное божество на континенте. [ПШ, П]

Аманита. См. ДЕ МОН, АМАНИТА.

Амония. Королева, правившая ЛАНКРОМ три часа. На свадебной вечеринке гости играли в прятки, Амония спряталась в огромном сундуке на чердаке. Нашли её спустя семь месяцев. Её имя сохранилось в преданиях Плоского мира, поскольку эта история считается очень романтической. [ДГ]

Ангва. Капитан и главный сыщик анк-морпоркской Городской СТРАЖИ. Её полное имя — Дельфина Ангва фон Убервальд, и она вервольф. Её отец — сир барон Гай фон Убервальд (также известный как Сереброхвост), а мать — госпожа Серафина

Сокс-Блунберг из Орлеи (также известная как Желтоклык). У Ангвы было двое братьев и сестра. Её сестра Эльза родилась ЙЕННОРКОМ и всегда имела человеческий облик; Эльзу убил родной брат Вольфганг. Другой брат Ангвы, Андрей, — тоже йеннорк, но застрявший в волчьем обличье. Вольфганг прогнал его из дома, и теперь Андрей служит пастушьим псом в Борогравии и берёт призы на соревнованиях. Ангва же — классический биоморф: большую часть времени она — красивая девушка с пепельными волосами (которые она моет антиблошиным шампунем «Славный пёсик» от «Виллард-бразерс»), а в полнолуние становится вервольфом с длинной светлой шерстью. У неё человеческий интеллект, однако с некоторыми дополнительными возможностями — например, Ангва умеет чувствовать цвета и одним укусом может вырвать человеку яремную вену.

Ангва состоит в продолжительных отношениях с капитаном МОРКОУ Железобетонсоном. Ну, между ними нечто большее, чем просто отношения. Похоже, Моркоу, чьё основное хобби — бродить по анк-морпоркским закоулкам, охотно закрыл глаза на небольшое ежемесячное неудобство ради девушки, которая всегда готова к приятной долгой прогулке. [КО, НиГ, П, Пр, ПЭ, НС, ПБ, ДМ!, Ш!, ДД!, ПЦП]