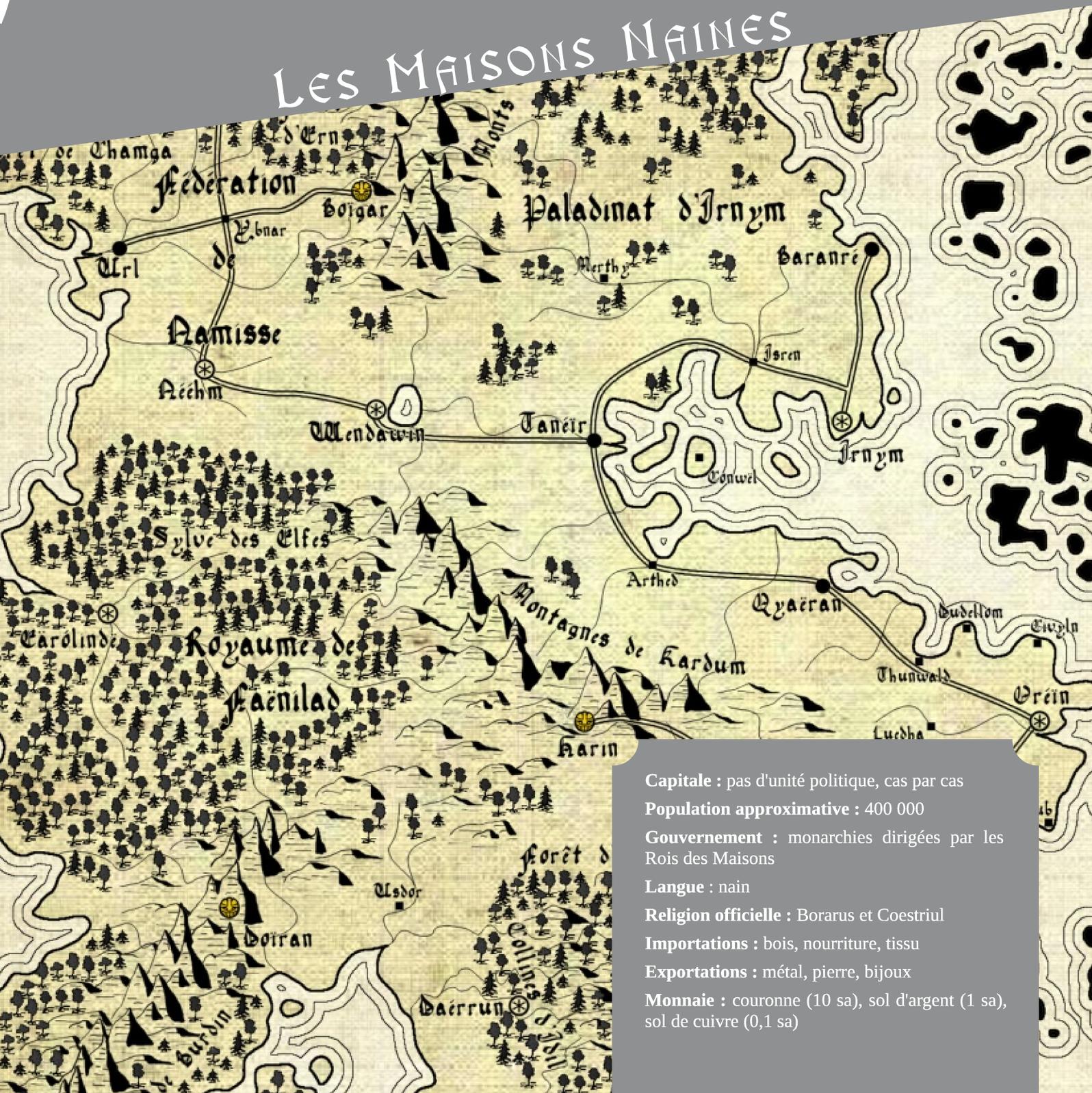


LES MAISONS NAINES



Capitale : pas d'unité politique, cas par cas

Population approximative : 400 000

Gouvernement : monarchies dirigées par les Rois des Maisons

Langue : nain

Religion officielle : Borarus et Coestriul

Importations : bois, nourriture, tissu

Exportations : métal, pierre, bijoux

Monnaie : couronne (10 sa), sol d'argent (1 sa), sol de cuivre (0,1 sa)

De toutes les anciennes maisons naines de Sardoréan, trois ont gardé plus qu'un vague souvenir de leur grandeur d'antan : Doïran, Harin et Boïgar. Seule Doïran a toutefois gardé son statut originel de cité-état tandis que Harin a rejoint le Royaume de Sardor et Boïgar la Fédération de Namisse. Les autres maisons naines de Sardoréan sont aujourd'hui dispersées dans ces trois cités, dans des forteresses ou des villages reculés quasi-déserts et dans les galeries des Racines Obscures.

HISTOIRE

L'histoire des nains de l'île de Sardoréan remonte à des temps immémoriaux. Toutefois, les archives de leurs dernières cités encore en vie sont très parcellaires, notamment à cause des importants dégâts causés par la guerre entre nains et Nielerims. De plus, comme la plupart des Féés, les nains ont une espérance de vie bien supérieure à celle des humains et mènent une vie moins mouvementée, ce qui explique que leur longue histoire puisse se résumer assez rapidement.

Le plus vieil événement relaté dans les parchemins de Doïran est le couronnement du roi Naris Olderk, puissant et respecté bâtisseur. C'est sous son règne que la forteresse de la maison fut achevée. Toutefois, la date est indiquée dans un calendrier aujourd'hui indéchiffrable. Au vu des célèbres invités présents et grâce à l'aide des historiens elfes, on a pu estimer que la cérémonie s'était déroulée environ il y a cinq mille ans, soit bien avant la déchéance des Nielerims.

On saute ensuite de plusieurs millénaires et on arrive quelques siècles avant celle-ci. À l'occasion du sacre très attendu d'un nouvel Empereur d'An'Intur, un scribe relata que les nains de dix maisons de l'île s'étaient réunis pour décider d'un cadeau. Cela laisserait penser que les hauts responsables de l'Empire étaient peut-être déjà au courant de l'existence de la Féerie, mais rien n'est moins sûr. En tout cas, parmi les dix maisons citées, on retrouve les Olderk, les Horun et les Graheim, ainsi que quatre maisons aujourd'hui en ruines. Les trois autres noms sont inconnus et ont probablement été exterminés par les Démons.

Une légendaire guerre opposa les nains de Sardoréan à une alliance composée d'orques, de trolls et de gobelins quelques décennies plus tard. À l'époque, les nains n'étaient pas encore de dangereux combattants et ils ne s'en sortirent qu'en abandonnant leurs forteresses situées dans les plaines et les basses montagnes et en se retirant dans les hauteurs, plus facilement défendables. Bien plus tard, ces cités fantômes seraient repeuplées par les humains. Plusieurs importantes métropoles sardoréanes ont un centre-ville d'origine naine, même si rares sont ceux qui en sont encore conscients.

Puis les Démons vinrent en Féerie, l'évènement central et

traumatisant de l'histoire naine. De la corruption du clan elfique Nielerim, le petit peuple sait en fait peu de choses. Ce qui est surtout rapporté, c'est l'attaque totalement inattendue des forces infernales contre les pacifistes artisans nains et la débâcle qui s'ensuivit.

Il n'y a pas de traces écrites de la longue guerre dans les Racines Obscures. Même si des journaux de campagne ont probablement été tenus à l'époque, ils ont été égarés et ne sont pas remontés à la surface. Toutefois, les légendes transmises par voie orale et par la suite copiées dans de volumineux tomes sont légions. On y parle de massacres sans pitié, de puissants faits d'armes et de chers artefacts runiques perdus.

On sait grâce aux rapports elfiques qu'il fallut près d'un siècle pour que les Humains d'An'Intur soient appelés à la rescousse et inversent au dernier moment le cours de la guerre. La défaite des Nielerims et leur rapide retraite permirent aux nains d'enfin remonter à la lumière du jour et de découvrir un monde changé, dans lequel le Voile pouvait désormais être franchi.

Seules trois cités naines n'avaient pas été entièrement détruites par les Démons et purent être reconstruites : Doïran, Boïgar et Harig. Les autres rois nains tentèrent certes de rebâtir leur forteresse, mais l'usage des principales runes de construction avait déjà été largement oublié pendant le siècle passé dans les profondeurs. Il devint rapidement clair qu'ils n'obtiendraient jamais des résultats qu'ils jugeraient satisfaisants et c'est pourquoi ils se tournèrent vers la main d'œuvre humaine. Les nains firent partie des premiers peuples de la Féerie à initier de vrais échanges avec l'Humanité.

Assoiffée de revanche, la race naine adopta très rapidement le dogme du puissant guerrier Borarus. Cette conversion fut fort appréciée par les saint-panthéonistes et les nains obtinrent ainsi une place tout à fait particulière dans le cœur des humains. Qui plus est, ils étaient disposés à aider ces derniers à lutter contre leurs nouveaux ennemis, les orques, gobelins et autres trolls, qui convoitaient les territoires de l'Empire d'An'Intur et étaient d'ancestraux ennemis des nains.

En allant si volontairement vers l'Humanité, les nains perdirent très rapidement leur magie. L'art runique, déjà très endommagé par la fuite dans les Racines Obscures, fut abandonné. Les premiers porteurs de runes, désireux de ressusciter la magie de leurs ancêtres, n'apparurent qu'un bon siècle et demi après que la dernière grande utilisation de magie par les nains soit rapportée. Très peu de nains vivent plus de cent cinquante ans et les porteurs de runes durent commencer leurs recherches seuls.

Harig et Cahan fusionnèrent officiellement 84 ans avant la création des Récifs de Gorton, fournissant ainsi une nouvelle preuve de la volonté des nains de coopérer avec les

humains là où la plupart des autres Fées s'en méfiaient comme de la peste, voire étaient en guerre avec eux.

Les nains de l'île ont très peu de contacts avec leurs cousins du continent et savent encore une fois peu de choses de l'avènement de l'Empire laaran. Par contre, les Démons marchant en direction de la Mer d'Esquenor pour prendre l'île d'assaut firent couler beaucoup d'encre. La Féerie sardoréane, craignant plus que tout une seconde guerre interminable contre les forces de l'Enfer, envisagea toutes les solutions. Là où les dragons et les géants fuirent sur le Plateau d'Azgarnh, affaiblissant ainsi encore plus le Voile, et où les elfes restèrent simplement par désir de revanche contre les monstres des Nielerims, les nains envisagèrent de faire front commun avec leurs amis humains pour défendre cette île qu'ils aimaient tous autant. De nombreux guerriers nains furent envoyés dans les commanderies créées à l'appel du Patriarche de Platine et furent accueillis en frères d'armes par les chevaliers sardoréens. Tous s'attendaient à mourir sur ces murs, peut-être sans remporter de victoire mais au moins en emportant avec eux le plus d'ennemis possible.

Mais Gorton le Fier parvint finalement à ce que l'affrontement direct soit évité en faisant pousser les Récifs. Ce faisant, il détruisit le Voile.

Cet acte presque anodin pour les humains eut plusieurs conséquences sur le peuple nain. Tout d'abord, l'appel du Patriarche de Platine à ne pas désertier les commanderies priva les maisons naines de nombreux guerriers, particulièrement parmi les plus petites et fragiles d'entre elles qui étaient moins séduisantes qu'un avenir de guerrier saint. Ensuite, la chute drastique du taux de natalité précipita encore plus la disparition de ces petites maisons. Seuls survécurent ceux qui se décidèrent à temps à déménager à Doïran, qui avait de la place à revendre et accueillait bien volontiers les autres maisons. Ensuite, les porteurs de runes crurent leurs efforts réduits à zéro. Outre une vague de suicide, ils durent faire face à une terrible réalité : jamais ils ne retrouveraient les pouvoirs de leurs aïeux.

Afin de pallier à son manque de ressources autrefois créées par magie, Boïgar intégra la Fédération de Namisse en l'an 17 A.R.G. Cela laissait Doïran seule maison naine encore indépendante politiquement, ce que les uns virent comme une fierté et les autres comme une honte.

Duïn l'Amer fut sacré roi de la maison Horun en 60 A.R.G. C'était le début d'un long règne pessimiste et nostalgique.

Aux alentours des années 90, Boïgar se livra à un duel politique et économique intense avec Nééhém pour le contrôle de Namisse. Duel qu'elle perdit et dont elle sortit pourtant renforcée grâce à toutes ces nouvelles alliances. Doïran et Harin en rirent, voyant là la transformation des peux Graheim en de ridicules et corrompus politiciens.

La maison Horun connut sa plus grande fierté depuis la chute du Voile en 101 A.R.G., lorsque le jeune Edgar accéda au poste suprême de Patriarche de Platine. Plus généralement, les nains de toute la Province en furent particulièrement fiers car ainsi l'attachement de la race naine aux valeurs de Borarus devenait enfin entièrement reconnu par les prêcheurs saint-panthéonistes humains.

Toutefois, les chefs de maison réalisèrent par la suite que cela signifiait également une migration encore plus importante vers les cités du Paladinat et une dilution de la culture naine dans la culture irnyane. Afin d'y mettre un terme, le roi des Horun encouragea le nouveau Patriarche à s'exprimer publiquement devant ses frères et ses oncles afin de rappeler son attachement à sa famille d'origine et son espoir que le peuple nain connaîtrait une nouvelle heure de gloire, par exemple grâce aux recherches des porteurs de runes. Ce célèbre discours fut prononcé à l'occasion du jour de l'an 113 et eut, au moins partiellement, l'effet escompté.

Trois années auparavant, la Guerre du Sud du Royaume de Sardor avait été déclarée. À Harin, de nombreux guerriers Horun s'étaient joints à leurs frères d'armes humains et combattirent Idil sous le drapeau de leur cité. Pour ceux qui ne connaissaient pas encore les terribles talents à la hache du peuple barbu, ce fut l'occasion de les découvrir et d'en rapporter de fabuleux récits au village. Les nains de Harin entrèrent ainsi pour de bon dans le folklore sardorien. Par extension, il arrive depuis qu'un humain assimile nains et maison Horun et remercie des Olderk ou des Graheim pour des batailles auxquelles ils n'ont pas participé. Bien que ceux-ci s'en amusent généralement, il arrive qu'un nain un peu acerbe s'offusque et insulte copieusement le malheureux humain.

En 130 A.R.G., Boïgar profita encore une fois de sa position forte au sein de la Fédération namisse pour faire pression sur Nééhém. Celle-ci, afin de rester capitale, paya aux Graheim une somme colossale en or et en joyaux.

Firgim le Chatoyant hérita de la couronne Graheim en 147 A.R.G. Sept ans plus tard, ce fut au tour de Boilir le Robuste de prendre la tête de la maison Olderk.

GÉOGRAPHIE

Les nains vivent dans les montagnes. Ainsi, on trouve des nains dans les Pics de Burdin, dans les Montagnes de Kardrum et dans les Monts Cendrés. Leurs cités et leurs campements sont reliés par d'impressionnants réseaux de tunnels.

Il est important de comprendre que l'époque où les nains bâtissaient leurs splendides cités souterraines et leurs mines atteignant des profondeurs inimaginables pour les ingénieurs humains est révolue. Ces constructions reposaient sur la

magie runique, dont les secrets se sont perdus dans les abîmes du temps. Les nains vivent désormais dans les demeures de leurs ancêtres et ceux qui doivent à tout prix fonder de nouvelles communautés n'ont pas d'autre choix que de s'installer à la surface, tels des humains.

Parmi les nains toujours attachés à leur maison d'origine, les autres étant essentiellement localisés en Irnym, environ un individu sur trois réside à Doïran, Boïgar ou Harin. Un autre tiers est constitué par les nains qui vivent en périphérie de ces trois cités, par exemple dans des villages d'agriculteurs. Ce sont donc réellement des gros pôles démographiques.

DOÏRAN

*Maison de Burdin.
100 000 habitants.*

Doïran est la dernière cité naine indépendante. Située au cœur des Pics de Burdin, elle est extrêmement difficile d'accès. Outre l'altitude à atteindre, le pic de Doïran est en effet ceinturé de trois murailles de pierre gardées en permanence. Les nains qui font des allées et venues sur les chemins de ronde ne sont pourtant pas tous des gardes car elles servent également de voies de circulation pour passer d'une face à l'autre du pic. La première muraille, située à mi-chemin entre le fond de la vallée et la cité, s'étend sur près de cinquante kilomètres. Quelques kilomètres plus haut, après l'apparition des premières neiges éternelles, se trouve le deuxième mur puis enfin on arrive au troisième dans lequel se trouvent les portes qui mènent à la cité souterraine, construite au cœur même du pic. Ses murs et ses rues sont recouverts en permanence par une épaisse couche de glace et la température extérieure est telle que les nains ne circulent pas sans d'épaisses fourrures. Les reflets des torches sur la glace illuminent la cité et révèlent les

finesses de l'architecture naine.

La cité en elle-même est d'une rare effervescence pour une cité naine. En effet, la majorité des maisons ayant perdu leur foyer se sont réfugiées à Doïran et ont juré allégeance à son roi, devenant ainsi ses vassales. Chacune de ces maisons possède son quartier sur le pic. Ainsi, bien que la ville-même ne fasse que quelques dizaines d'hectares, l'agglomération s'étend sur la totalité de la superficie protégée par les murailles. Le château du roi, situé en plein centre-ville, est une véritable forteresse constituée de plusieurs ailes et abritant en son sein les casernes royales formant les redoutables Haches du Roi Olderk. Dans ces bâtisses, la fleur de l'armée naine de Sardoréan est entraînée.

HARIN

De par sa fusion avec une cité humaine et son acceptation pleine et entière de la civilisation sardorienne, la maison de Tordrek a plus sa place parmi les cités du grand Royaume humain, et elle est donc décrite avec celles-ci.

Les armoiries d'Harin, Maison de Tordrek, sont présentées dans le chapitre du Royaume de Sardor.

BOÏGAR

*Celle de l'Est, Maison d'Oskar.
19 000 habitants.*

En tant que maison naine, Boïgar est la ville la plus singulière de la Fédération. Quand les colons proclamèrent la fondation de Namisse, peu après celle d'Irny, les nains du clan Graheim

DOÏRAN, MAISON DE BURDIN

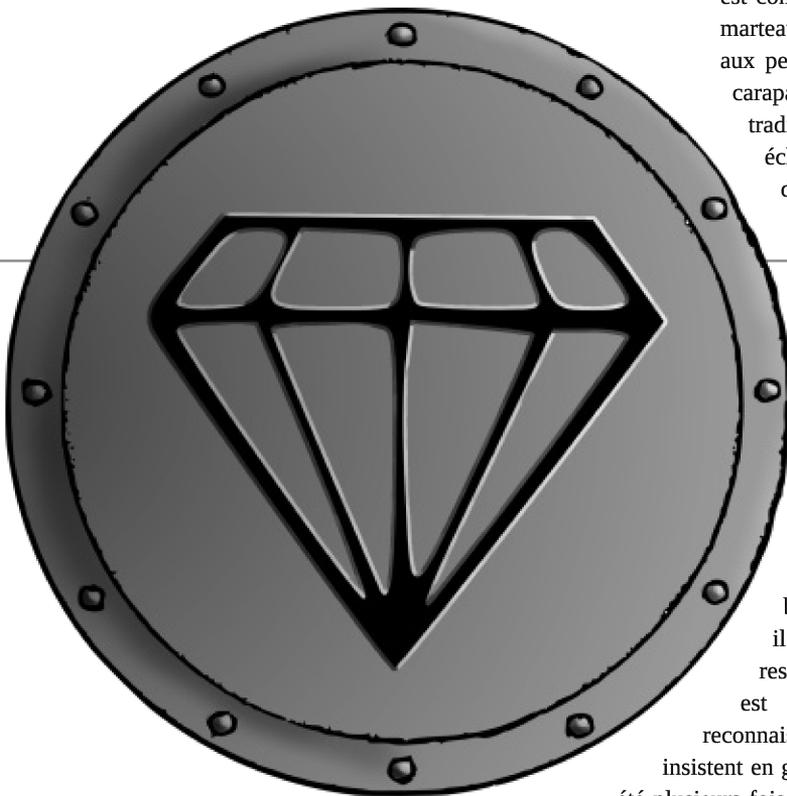
Gironné de gueules et d'or au château d'argent ajouré d'azur, brochant sur le tout.

La forteresse de Doïran, avec ses quatre fameux vitraux bleus, est sans doute une des plus grandes fiertés des nains de Sardoréan. Ainsi, lorsqu'elle fut achevée, il y a de cela plusieurs siècles, elle obtint la place d'honneur sur le blason de la Maison de Burdin. Au second plan est dessiné un élégant gironné rouge et jaune symbolisant les deux célèbres vertus du peuple des montagnes : l'amour de la patrie et la noblesse d'âme. Les girons de gueules, emblèmes de la première de ces deux vertus, ont été ajoutés sur le fond d'or lorsque Doïran est devenue la dernière maison naine indépendante afin d'affirmer son refus de s'intégrer dans un royaume humain.



furent tentés de rejoindre l'un comme l'autre. Le choix fut difficile, d'autant plus qu'ils devaient nécessairement s'allier avec quelqu'un. En effet, depuis l'effondrement du Voile, la cité manquait cruellement de certaines ressources que seul un véritable commerce extérieur pouvait lui apporter. Le roi nain décida finalement de rejoindre les autres seigneurs fédérés sous le drapeau à la salamandre afin de mettre à profit les riches mines de pierres précieuses qui environnaient la cité tout en envoyant régulièrement quelques guerriers prometteurs au Paladinat afin de pousser celui-ci à maintenir des liens commerciaux privilégiés avec la maison Graheim.

Boïgar se trouve sur le versant sud d'une montagne, à une altitude nettement inférieure à celle de Doïran qui lui permet d'avoir un cadre bien plus agréable avec des sapins, des marmottes et des chamois. À la surface ne se trouve guère que la forteresse royale, construction splendide et surprenante dont seule l'antique magie naine avait le secret. Il semble qu'elle pourrait glisser et s'effondrer à tout instant et pourtant elle tient depuis des siècles sur cette pente que les ingénieurs sardoréans jugeraient inconstructible. Elle abrite les cinq grandes portes des tunnels souterrains de Boïgar qui mènent aux vastes salles dans lesquelles vivent les nains de la maison Graheim.



levée et que l'on attribue un émail au diamant mais jamais les fiers rois Graheim ne l'ont accepté.

RELIGION

À l'image de leurs bâtisseurs, les cités naines transpirent la piété et la confiance en Borarus. Le patron des chevaliers et de la guerre honorable se voit toujours dédier un temple luxueux dans le château du roi de la maison et de petits sanctuaires répartis dans les différents quartiers populaires. Mais il ne faudrait pas oublier Coestriul, le deuxième dieu du Saint Panthéon à recevoir de nombreuses offrandes de la part du peuple des montagnes. Maître des runes et de la justice, il tient une place toute particulière dans leurs cœurs et les temples des porteurs de runes sont des lieux fréquentés ; on vient y chercher conseil, réconfort ou réparation. Les plus aisés des nains savent même que les maîtres des runes peuvent apporter une assistance magique en échange d'une offrande au dieu.

POLITIQUE

Les nains vivent, depuis leur retour à la surface, dans une société très stricte et militariste. En réalité, ils sont les seuls habitants de la Province qui aient une armée entièrement professionnalisée et pas simplement quelques chevaliers permanents et des conscrits. L'essentiel des troupes naines est constitué de fantassins qui combattent à la hache ou au marteau. À distance, ils privilégient l'arbalète, plus adaptée aux petites distances des Racines Obscures et aux grosses carapaces de leurs monstres. Les nains n'ont pas de vraie tradition équestre mais à la suite de leurs premiers échanges avec les humains et en particulier les paladins d'Irnym, quelques cavaliers nains ont commencé à voir le jour. Enfin, après une carrière réussie, un

BOÏGAR, MAISON D'OSKAR

D'argent au diamant de même.

Les nains de Boïgar sont connus pour leurs talents dans l'extraction, la taille et la vente des gemmes. C'est donc tout naturellement que leur blason représente un diamant. Dans le passé, le champ du blason était de gueules, mais avec l'entrée en Namisse il fut changé pour l'argent. Le blason Olderk ne respecte donc pas la règle de contrariété des couleurs, il est à l'enquerre. Pour qu'il soit tout de même reconnaissable sur un éventuel champ de bataille, les peintres insistent en général fortement sur le contour noir du diamant. Il a été plusieurs fois réclamé par les hérauts namisses que l'enquerre soit

soldat peut se voir gratifier de l'honneur suprême : l'entrée dans le corps prestigieux des Haches du Roi, garde personnelle du seigneur de la maison.

En temps de guerre, l'armée professionnelle peut être complétée en appelant au front des civils. Tous les nains savent en effet se battre depuis leur terrible guerre contre les Nielerims.

Mis à part le roi, les personnages politiques incontournables sont les princes, qui occupent souvent des postes de généraux, et le Père de Platine de la maison. Il n'y a pas vraiment de notion de féodalité chez les nains, dont les maisons ont toujours été trop petites et isolées pour réellement interagir, et les barons et les comtes des humains n'ont pas d'équivalents. Enfin, parmi les institutions ayant de l'autorité, on peut citer les petites guildes locales d'artisans ainsi que le clergé de Coestriul et ses respectés porteurs de runes.

Comme chaque maison forme une vaste famille solidaire, les divisions sociétales des humains n'ont pas trop de sens chez les nains. Prêtres, agriculteurs et princes partagent tous le même père et sont très rarement condescendants les uns envers les autres. Au contraire, quand un grand banquet est organisé par le roi, tous les membres de la maison sont invités d'office et ce, quelle que soit leur profession.

BOILIR OLDERK

Titre.

Sa Majesté le Roi de la Maison de Burdin, Boilir le Robuste

Devise.

(Maison Olderk) Fierté et Patrie devant.

Description.

Le roi nain de Doïran, âgé d'une soixantaine d'années, est célèbre pour la magnifique couronne de cristal garnie de gemmes qu'il porte toujours au-dessus de sa riche chevelure blonde. Comme tous les nains, il tient beaucoup à sa grande barbe. Il recouvre sa belle cotte de mailles runique d'une fine tunique blanche et d'un épais tabard arborant le blason de sa cité.

Son histoire/Ce que l'on peut savoir.

Boilir Olderk est un tout jeune roi, puisqu'il a succédé à son père il y a moins d'un an. Son père ayant eu une longue vie, Boilir a été prince pendant de très nombreuses années. Guerroyer, voyager et s'entraîner à l'exercice du pouvoir furent ses principales occupations. Son goût pour le monde extérieur et les contrées humaines est rare pour un membre de sa race et reflète son passé d'aventurier. Aujourd'hui, le Robuste est donc considéré à juste titre comme un monarque avisé et capable de défendre l'intérêt des nains à l'échelle de la Province de Sardoréan.

Bien qu'il possède toujours la hache de sa famille, il préfère

combattre avec un redoutable marteau qui aurait appartenu à un ancien prestigieux héros nain et qu'il a trouvé dans le trésor de Doshnuligr, un dragon rouge qu'il a terrassé avec un groupe de valeureux aventuriers qui sont aujourd'hui les invités d'honneur de sa cité.

Lorsqu'il est arrivé sur le trône, le Roi Olderk s'est illustré en demandant à son armée d'explorer plus en avant les Pics de Burdin. Cette opération, toujours en cours, a plusieurs motivations : tout d'abord, inspiré par les seigneuries humaines, le roi voudrait étendre son royaume et installer des colonies. Ensuite, il n'est pas impossible que les montagnes cachent des maisons naines inconnues et qu'il puisse les sauver de l'extinction dont ils sont tous menacés depuis la chute du Voile. Enfin, comme tous les nains, il est hanté par l'idée que des grottes menant vers les Racines Obscures aient échappé à sa vigilance et que les Nielerims les découvrent avant lui...

DUÏN HORUN

Titre.

Sa Majesté le Roi de la Maison de Tordrek, Duïn l'Amer

Devise.

(Maison Horun) Mineurs, guerriers, nains.

Description.

Le roi Duïn est un petit nain âgé de près d'un siècle et demi. Sa barbe et sa chevelure rousse sont envahies par la grisaille et son regard autrefois vif est désormais celui de quelqu'un qui attend un repos mérité. Sa tunique royale bleue et grise, autrefois d'une grande finesse et qu'il refuse d'abandonner, est désormais fort usée et délavée.

Son histoire/Ce que l'on peut savoir.

Né quelques années seulement après la création des Récifs de Gorton et l'effondrement du Voile, Duïn Horun a toujours vécu sans magie et sans féerie. Pourtant, dans sa jeunesse, son vieux père ne cessait de lui conter le fabuleux passé de leur race, plein de nains invincibles, de forges runiques et de fière splendeur. L'amertume et la nostalgie s'immiscèrent ainsi très tôt dans le cœur du jeune nain et le suivirent toute sa vie durant.

Il accéda au trône des Horun en 60 A.R.G. et poursuivit la politique de coopération avec les humains initiée par son père avec l'aide du grand-père de l'actuelle duchesse Tamrel. Parallèlement, hanté par les histoires de sa jeunesse, il finança de nombreuses recherches des porteurs de runes et tenta même d'ouvrir une école de magie naine, en vain. Quand son premier et plus prometteur héritier mourut en affrontant courageusement un troll des montagnes, il en fut si peiné qu'il perdit l'appétit des semaines durant et faillit se laisser mourir. Il fallut l'intervention conjointe des autres princes Horun, des seigneurs Tamrel et du Patriarche de Platine pour le ramener à la raison.