

D'après ses proches, il s'entend assez bien avec la duchesse de Harin, qui partage son tempérament dur.

EDGAR HORUN

Le Patriarche de Platine, bien qu'il reste un nain et l'un des frères du roi Duïn, est surtout aujourd'hui le dirigeant suprême du Palatinat d'Irnym. En tant que tel, il règne sur des Humains et est donc décrit dans leur chapitre.

FIRGIM GRAHEIM

Titre.

Sa Majesté le Roi de la Maison d'Oskar, Firgim le Chatoyant

Devise.

(Maison Graheim) Luisant comme gemme au soleil.

Description.

Si tant est qu'un nain puisse être élégant, alors Firgim Graheim l'est sans conteste. Sa barbe et ses cheveux blonds finement tressés, sa couronne de bijoux et ses atours royaux aux couleurs de sa cité ont de quoi faire rêver les nobles à la cour d'Oréin. Son visage est toujours jovial.

Son histoire/Ce que l'on peut savoir.

Âgé d'une soixantaine d'années, le roi Firgim a succédé à son père peu avant ses cinquante ans et est donc aux yeux des autres rois namisses un bleu. Pourtant, il ne faudrait pas se méprendre : le chef des Graheim est un nain rusé et prévoyant. Sous ses dehors d'extraverti et de riche décomplexé se cache un adversaire politique redoutable. Certes, il se complaît plus une cuisse de poulet et un pichet de vin dans les mains qu'une hache et un écu, mais son père l'a parfaitement préparé aux complots et aux coups bas qui font la loi en Namisse.

Sous son autorité, l'extraction, la taille et la vente des gemmes à Boïgar ont pris un nouvel essor. Il est notamment responsable de la découverte d'un vaste gisement de rubis dans les Monts Cendrés. Le site est désormais une possession de la couronne Graheim et des soldats nains armés jusqu'aux dents le protègent nuits et jours.

Le roi de la maison d'Oskar est le dernier grand monarque namisse à s'opposer frontalement à Garaen III lors des réunions de la Cour des Seigneurs. Une profonde animosité existe entre les deux personnages, qui pourtant assurent n'avoir que le bien de la Fédération en vue et écartent toute possibilité de guerre civile.

AUTRES COMMUNAUTES

Les nains qui ont choisi de ne pas rester avec le roi qui leur a donné naissance vivent le plus souvent chez les humains. Ils y accomplissent les rôles dans lesquels ils excellent traditionnellement : mineur, ingénieur, forgeron, maître d'armes... Ils s'intègrent assez bien, du moins mieux que les

hautains elfes et les gnomes à l'humour douteux. On trouve notamment beaucoup de nains à Irnym car le fait que la ville soit bénie par Borarus séduit fortement les plus pieux d'entre eux. Le dynamisme des humains les aide à se développer plus rapidement que dans leurs forteresses reculées.

RELIGION NAIN

Les nains ont adopté le culte de Borarus parce qu'ils y trouvaient le soutien moral et psychologique nécessaire pour transformer leur race d'artisans en race de guerriers. Toute la militarisation de leur société s'est construite autour de son dogme qui est aujourd'hui un pilier du mode de vie nain. Cette ouverture au saint-panthéonisme des humains s'est ensuite poursuivie avec l'arrivée de Coestriul. Celui-ci incarne à leurs yeux l'artisanat, qui est toujours une forte tradition chez eux, et est devenu par extension le contre-pouvoir qui empêche Borarus de changer les nains en une race de guerriers sans âme.

Les nains désirant prier d'autres dieux du Saint Panthéon sont libres de le faire, même si c'est très rare et mal vu.

Certaines des maisons naines de Sardoréan sont même des théocraties dirigées par le clergé de Borarus et dont le fonctionnement est fortement inspiré d'Irnym. On dit d'ailleurs que c'est le fait que les nains soient presque monothéistes qui aurait fait réaliser aux chefs de l'église de Borarus que le monothéisme était viable et envisageable...

Bien entendu, le culte des dieux païens est formellement interdit et passible de mort. Les nains racontent souvent que s'ils trahissent Borarus et Coestriul et se mettent à prier la Triade ou d'autres seigneurs démons, ils vont se ternir, sombrer dans la folie et devenir d'horribles monstres. Que cette histoire soit vraie ou non, elle est profondément ancrée dans les croyances de cette race.

CULTE NAIN

Les Coestriul et Borarus que vénèrent les nains diffèrent légèrement de leurs homologues sardoréans.

Tout d'abord, bien que cela ne soit nullement évoqué dans le Brenwein, les prêtres barbus avancent que les corps des premiers nains ont été façonnés par Coestriul, le dieu artisan, que leurs cœurs vaillants et fiers ont été animés par Borarus et que leurs esprits combattants, justes et savants résultent d'un travail commun entre les deux dieux.

Ensuite, bien que le Saint Panthéon soit à l'origine importé par les humains, Borarus et Coestriul sont représentés par les nains comme des membres de leur propre race ; ce n'est nullement un paradoxe selon eux, car les dieux peuvent tout à fait changer d'apparence et il est alors naturel pour eux de s'adapter à leurs interlocuteurs.

De plus, chez les nains, l'arme symbolisant la noblesse et maniée par les prêtres et paladins de Borarus n'est pas l'épée longue mais la hache de guerre. Ainsi, quand l'Invincible Stratège s'adresse à ses fidèles nains, il délaisse son épée et s'équipe d'une terrifiante hache.

Enfin, les chevaux étant rares et inadaptés dans les montagnes, Borarus est bien plus fréquemment représenté à pied et son titre de Chevalier de Platine est souvent changé en Guerrier de Platine par les nains.

PORTEURS DE RUNES

Les runes, inventions de Coestriul, dieu de la civilisation, figurent parmi les plus grands mystères de la magie. Utilisées occasionnellement par les mages, elles restent méconnues et leur symbolisme est peu étudié. Par le passé, elles étaient surtout utilisées par les nains, à un point tel qu'on considérait parfois que la magie runique était la magie naine.

Bien que les nains aient depuis longtemps oublié et perdu leurs pouvoirs magiques, certains tentent de redécouvrir les secrets de cet art mystérieux, intimement lié à l'histoire de la race naine. Les plus passionnés par l'étude des runes sont les fameux porteurs de runes. Cet ordre de prêtres nains rattaché au clergé de Coestriul a été créé peu après que les nains ont refait surface et se sont massivement convertis au culte de Borarus. En effet, alors qu'à cette époque sombre les nouvelles armées naines menaient des combats

incessants et d'une rare violence contre les créatures maléfiques des Racines Obscures, les serviteurs de Coestriul commencèrent à craindre que les nains ne deviennent une race de guerriers assoiffés de sang sans aucune identité propre. Afin de défendre la civilisation naine et de lui assurer un avenir, l'ordre des porteurs de runes fut créé.

L'objectif de l'ordre est double : redécouvrir les runes et protéger la civilisation naine. En réalité, les porteurs de runes sont persuadés qu'en perçant les secrets des runes, ils se rapprocheront d'une grande révélation métaphysique sur leur race.

Les aspirants porteurs de runes doivent abandonner la carrière classique de prêtre pour se concentrer exclusivement sur l'étude des runes et du monde nain. Ils recherchent activement tout ancien savoir nain, que ce soit dans des bibliothèques poussiéreuses ou dans des galeries oubliées, espérant y trouver la clé des runes. C'est pourquoi ils sont souvent de piètres orateurs et juges, contrairement à leurs frères du clergé. Toutefois, les pouvoirs impressionnants et uniques que leur confèrent leurs runes valent certainement cet abandon. Parangons de la race naine, ce sont d'habiles forgerons, des mineurs avertis et même de puissants guerriers.

Les autres lanceurs de sorts, prêtres transcendés de Coestriul y compris, ont tendance à dédaigner les porteurs de runes et à considérer la magie runique comme une forme de sorcellerie païenne ridicule. Ces affirmations vexent très facilement les porteurs de runes et leur nature colérique de nain peut alors facilement reprendre le dessus et les pousser à laver l'affront.



CALENDRIER

Tout comme leurs alliés humains, les nains ont adopté le calendrier inventé par le clergé d'Atemtul pour les fidèles du Saint Panthéon. Les fouilles archéologiques dans les vieilles ruines naines révèlent pourtant qu'à une époque bien antérieure, ils avaient leur propre calendrier mais celui-ci a sombré dans l'oubli.

FÊTES ET JOURS FÉRIÉS

Même si les nains fêtent essentiellement les mêmes grandes occasions que les Sardoréans, des spécificités méritent d'être mentionnées.

Les nains entretiennent d'abord une vieille tradition controversée : lors des jours de réjouissance, ils organisent de grandes exécutions publiques de prisonniers orques ou

gobelins. De grandes musiques guerrières sont jouées et la foule est en liesse mais les voyageurs sont souvent choqués par tant de violence.

Les nains commémorent une fois par décennie leurs ancêtres massacrés par les Nielerims et les Démons en se réunissant sur les parvis des temples pour une minute de silence. Cela est vécu par les elfes comme de la provocation, eux qui considèrent leurs sombres cousins comme un sujet tabou, mais les nains n'ont que faire des remontrances de Fées des forêts qu'ils ne croisent presque jamais.

Enfin, les nains ne fêtent naturellement pas l'avènement d'An'Intur. Par contre, les anniversaires de leurs rois s'accompagnent de longues réjouissances d'une semaine, bien plus publiques et grandioses que les anniversaires des monarques humains. Il faut dire qu'un roi nain tient autant une place de seigneur que de père dans le cœur de sa maison.