



Les Nains de Thormul



Continent: Xéthalis
Pays: Branmin
Capitale: Brogöm
Religion: Déesse Daira
Politique: Monarchie
Langue: Nannesque

Espérance de vie: Environ 80 ans
Taille moyenne: Petite (1m20 - 1m50)
Nature: Humanoïde





rigine

Le peuple nain est fort et fier, né du sang de la Déesse Daira. Ces hommes de petite taille vivent dans les montagnes de Gurgh, dans un pays que tous nomment Branmin. Ils sont particulièrement connus pour la pureté du verre qu'ils soufflent et pour leurs bijoux de pierres précieuses taillées avec une précision extrême. Outre leur artisanat fort apprécié à l'export récent, la musique naine, l'alcool distillé sous la montagne et les festivités qui les entourent sont entrés dans la légende et les hommes des plaines, vivant à Féruil ou Oldalkel, parlent des Nains comme des êtres bourrus, alcooliques, avec le sens de la fête.


Pourtant, la festivité des Nains n'est que très récente. Les Nains forment avant tout un peuple martial aguerrri, éprouvé pas une Histoire parsemée de batailles et de conflits. Ces siècles de guerres ne leur ont pas laissé le temps au loisir et ils étaient autrefois beaucoup plus austères qu'amicaux. Leurs ennemis principaux étaient alors les tribus d'orc Saäkis, disséminées sur les reliefs. De nombreuses guerres eurent lieu entre les deux camps, sans qu'aucun ne prenne l'avantage. Le conflit fut intense et sanglant, mais les forces égales ne trouvèrent aucune issue. Ainsi les deux peuples menèrent une existence de guerre constante ce qui les affaiblit considérablement.

Un jour, pourtant, la guerre cessa. Il n'y eut aucun vainqueur, car la guerre prit fin à cause d'un tout nouveau problème : les géants apparurent et envahirent les basses montagnes, encerclant les Nains et les Saäkis sur les crêtes et les falaises les plus escarpées au centre de la chaîne de montagnes de Gurgh. Comme toute alliance les répugnait, les deux peuples tentèrent individuellement de repousser cette invasion, mais ces années de conflits les avaient trop affaiblis, et aucun ne put repousser les géants.

Ils furent alors chassés de leurs terres. Si les orcs, nomades, habitués aux plateaux, durent fuir pour aller errer dans les landes chaudes du nord, les nains, eux, se replièrent dans leurs villes fortifiées, bien installés dans les flancs de la montagne. Les géants investirent pourtant certaines galeries, les détruisirent et certaines villes furent perdues et abandonnées, ne laissant aux Nains que la possibilité de vivre dans les tunnels de plus haute altitude.

L'invasion des géants n'empêcha toutefois pas les représailles et des clans Saäkis qui n'avaient pas voulu s'exiler hors de Gurgh assiégèrent les cités naines encore debout tandis les Thormul organisèrent des raids sur les convois en fuite dans l'espoir d'achever les peaux-vertes. Les derniers temps de cet âge de guerre se déroulèrent dans les galeries qui reliaient les cités naines, où les Saäkis investirent plusieurs cités mineures jusqu'à occuper momentanément la capitale de l'époque. La réponse naine fut prompte et sans pitié, et les orcs boutés hors de la montagne. Certaines cités ne purent pourtant pas être reprises et devinrent des bastions Saäkis.

Mais les nains de Thormul étaient enfin les seigneurs de Gurgh, redoutables maîtres des cités sous la montagne, sourds aux pas des géants qui les y cloitraient. Ainsi les fiers Thormul se firent tout petits et discrets, mais gardèrent l'honneur de leurs ancêtres, et l'espoir qu'un jour leur force renverserait les géants pour enfin revenir sur leurs terres sans craindre la main ennemie. Brogöm, capitale sous la



montagne dite « Main de Fer », marqua ce nouvel âge par le changement de ses armoiries : le prestigieux marteau d'or et de platine laissa place à un outil plus sobre, fendu, mais toujours solide et robuste, tel le peuple nain qui ressortait de cette épreuve.

Depuis, les nains n'ont eu de cesse de se développer, creusant toujours plus profond et redoublant d'ingéniosité pour adapter leur monde souterrain. La revanche sur les géants est toujours un but à atteindre, mais Thormul aura aussi su rediriger cette énergie vers autre chose que la guerre : le commerce vers l'extérieur, comme l'amélioration constante de la vie, sont autant de priorités pour ce peuple.

Cette amélioration de la vie se traduit principalement par l'existence des « Dépossédés », des nains décédés dont le corps revenu à la vie d'acquiesce de toutes les tâches pénibles dont les vivants préfèrent s'émanciper. Ce procédé est appelé la « Levée » et la plupart des Nains se plient à cette après-vie qui les attend pour accomplir le dernier acte de citoyenneté dont ils ont eux-mêmes bénéficié grâce à leurs ancêtres.

Les Géants

Les Géants sont, comme leur nom l'indique, des êtres gigantesques avoisinant, pour les plus grands d'entre eux, les dix mètres de haut. Ils ont une peau grisâtre très caractéristique, et un corps corpulent, parfois informe, dégageant une odeur fortement désagréable pour le commun des mortels.

L'origine des géants est inconnue. Ils sont apparus petit à petit sans que personne ne sache véritablement d'où ils venaient. La première ville naine qu'ils réduisirent à néant est Brachos, l'ancienne capitale de la technologie naine, qu'ils investirent ensuite. La ville a gardé son nom, puisque les géants ne l'ont pas renommée, et c'est là que se trouve une quantité non négligeable de Géants.

« Les Géants, s'ils présentent une intelligence limitée, ont cependant un semblant de société : les plus petits d'entre eux restent la plupart du temps à Brachos le temps de grossir suffisamment pour pouvoir se protéger. En dehors de la capitale — que je n'ai, soit dit en passant, jamais visité en raison de la dangerosité de son approche — les Géants se déplacent seuls ou à plusieurs et peuvent élaborer des stratégies en communiquant dans un langage rudimentaire. Ces stratégies sont axées sur la recherche d'une nourriture principalement carnée : animaux, humains, nains, dépossédés, etc. Ils peuvent manger de tout — plantes, fleurs, arbres, racines, etc. — mais, après des mois d'observation, j'ai pu constater qu'ils préféreraient davantage la chair naine, qu'elle soit fraîche ou non, ce qui expliquerait pourquoi les Géants ne s'éloignent jamais beaucoup des montagnes pour se rendre à Oldalkel, Féru, Falco ou Fénicé. J'ai également pu observer des conflits qui sont survenus entre eux : la plupart de leurs affrontements se terminaient par la mort de l'un d'eux et le vainqueur avalait alors son adversaire. Je peux vous assurer que personne ne veut voir un spectacle pareil... »,

Extrait de l'Observation comportementale d'un prédateur gigantesque, écrit par Dulmir




Dans le même récit, le nain Dulmir Bhaldar consacre l'entièreté d'un chapitre sur les Géants s'aventurant en altitude. La raison pour laquelle les Géants n'ont jamais réussi à pénétrer la plupart des galeries naines est simple : ils sont tout simplement trop grands pour pouvoir y entrer. Par conséquent, les Géants ont essayé de monter en altitude en grimpant sur les reliefs. La chaîne de montagnes est alors si froide que leurs mouvements sont ralentis et, en hiver, il leur arrive de geler : « Ne vous fiez pourtant pas à un Géant congelé : même figé ainsi par la neige, le vent et la glace, le Géant reste parfaitement conscient de ce qui l'entoure. Le printemps et le soleil qui l'accompagne feront leur office pour le libérer de sa prison de froid et il redeviendra pour les nains une menace non négligeable », Ibid.

Une capitale sous la montagne, Brogöm

Autrefois, les nains occupaient une grande surface de la chaîne de Gurgh, réparti dans de nombreuses cités aménagées sous les pics et les crêtes. Si les nains vivaient à l'origine principalement en surface, ils investirent rapidement les creux et les cavernes, et plusieurs exploitations minières, entrepôts militaires et temples dédiés à Daira. Cités indépendantes et très étalées, la communication se faisait encore par les plateaux ou via les premières grandes galeries, créées entre les plus proches cités.

Désormais, une importante partie de ces lieux est abandonnée, et la majorité des Thormul se concentre dans la cité de Brogöm et sa couronne. Son existence est à dater d'après la Réclusion, et la légende raconte qu'elle est la continuité du premier temple de Daira bâti au sommet du sommet, mais aujourd'hui disparu. Nommée Branmin, ce territoire se situe sous le mont Mitril, le pic le plus haut de la chaîne de Gurgh, mais aussi le toit du monde. Son sommet est cependant si haut que seuls quelques Nains se risquent à l'ascension : c'est pourtant là qu'apparaît un couloir large comme six hommes qui aboutit à un grand pont de pierres nues menant vers les imposantes portes de Brogöm. Sur toute la hauteur des battants épais d'un mètre on peut lire, gravée, l'histoire du peuple Thormul. Cette porte gigantesque est un monument magnifique, taillée dans la pierre avec une précision extrême, peinte et décorée avec tout le raffinement dont peuvent faire preuve les Nains. C'est l'une des onze merveilles du monde ainsi désignées par l'explorateur Thaliontra Dirkael en 2246 de notre ère. Cependant, ces portes sont davantage décoratives qu'une réelle entrée vers la ville de Brogöm. Située à presque neuf mille mètres d'altitude, sa construction est un exploit qu'il est difficile d'expliquer et qui n'a jamais été réitéré. Si les Nains ont une bonne résistance à l'altitude et au froid, l'ascension du mont Mitril ne se fait tout de même pas sans risque : de ce fait, seuls les pèlerins ou les aventuriers s'y rendent, mais personne n'utilise cette porte comme une véritable porte d'entrée de la ville de Brogöm. Les seules fois où elle est véritablement utilisée par les Nains de Thormul se trouvent être lors d'événements cérémoniels d'importance où les dirigeants montent au sommet du mont Mitril pendant une longue procession de plusieurs jours qui prend place dans de grands escaliers à l'intérieur de la montagne et ce jusqu'à la Porte qu'ils atteignent alors de l'intérieur.



Sinon, Brogöm est accessible via des galeries principales et secondaires qui mènent à la surface et aux autres cités naines. Située entre trois mille et quatre mille mètres d'altitude, cette ville naine accueille la plupart des Nains réfugiés sous la montagne. Certains flancs les plus bas du nord-est de la montagne sont même aménagés de voies de fer quasi verticales, ou grimpent des crémaillères tractées par de lourds treuils, permettant ainsi de passer de grands pans de falaise pour les convois en provenance de Féru et Oldalkel. Les chariots qui circulent ainsi sur les rails sont actionnés grâce à la force des muscles des Dépossédés assignés aux chemins de fer.

« Brogöm-Golyam », La Grande Brogöm, est le joyau de la civilisation Thormul. Souvent comparée à une gemme encore brute, travaillée par chaque génération de nains pour la rendre parfaite, La Grande Brogöm cristallise leur gloire, leur fierté et leurs espoirs. Nommée ainsi en hommage au premier de la lignée des Rois Du Dessous, les grands travaux originels qui seront la base de la cité sont à attribuer au roi Stroitel l'Architecte, il y a environ trois cents ans.

Creusant toujours plus profondément dans les entrailles de la montagne, les nains aménagent chaque année de nouveaux paliers, de nouveaux quartiers entiers, de nouveaux canaux... On estime qu'à l'heure actuelle, la cité approche des deux kilomètres de hauteur ! Daira aura bien entendu été clémente, offrant souvent à son peuple de grandes poches que les nains n'avaient qu'à aménager, ou des cours d'eau souterrains bienvenus pour alimenter les différents niveaux de la ville.

On décompte huit niveaux distincts, chacun subdivisé en plusieurs étages et aménagés au gré des besoins et des changements. À l'origine, le premier niveau regroupait aussi bien des habitations que des lieux de production. Les excavations constantes leur permirent de s'étaler pour plus de confort. Il n'y a pas de regroupement particulier par étage, même si on retrouve la plupart des commerces et entrepôts aux étages où débouchent les galeries de la couronne et des extérieurs.

Au départ cité de taille correcte, déjà stupéfiante par son aspect entièrement creusé à la main, elle n'a eu de cesse de croître jusqu'à atteindre une taille acceptable il y a de cela quatorze ans, avec l'inauguration du Grand Palais installé dans le dernier niveau. La loge des rois n'avait connu que des installations temporaires jusqu'ici, et ses anciens bâtiments recyclés dès lors qu'ils rejoignaient un autre niveau. Mais sa conception finale était prévue de longue date : une gigantesque cheminée avait été percée au centre de chaque niveau. Ainsi, une fois logé tout en bas, le peuple pouvait voir le Palais depuis ce trou, peu importe la localisation de chaque individu.

Autres travaux titanesques, on peut citer les Jardins de Flancs. Pour accompagner une population qui s'accroît dans un lieu ombragé et restreint, le génie civil nain aura réussi à mettre en place un ensemble de champs en escaliers sur les bords des falaises. Creusés et installés sur un versant à moins de trois mille mètres d'altitude, exposés longuement au soleil et épargnés des vents, les agriculteurs Thormul ont semé et entretenu des dizaines de variétés d'arbres et de plantes des montagnes, et ont ainsi créé un véritable grenier viable à deux pas du vide et inaccessible aux Géants.

En dehors des cultures extérieures qui, si elles apportent des denrées non négligeables, sont plutôt tardives dans l'histoire naine, les Thormuls ont développé des cultures dans des pièces intérieures prévues à cet effet. Ils y élèvent de multiples insectes qui constituent une part importante de leur



apport en protéines et cultivent des mousses et lichens comestibles, ainsi que des champignons dont ils sont particulièrement friands. En effet, les champignons fermentés forment la base de la bière naine qui, si elle reste alcoolisée, est surtout connue pour ses effets hallucinogènes.

Le dernier roi en date, Kopatel Skuponen, aura déclaré que la cité était assez grande pour accueillir le peuple Thormul, et qu'il faudrait désormais se tourner non plus vers le fond, mais vers l'extérieur pour que leur courage et leur force puissent s'exprimer. Ce fut la première mention du projet de Grand Terrassement : rallier les antiques cités Thormul de tout Gurgh par des routes souterraines ; un projet fou et colossal dont on ne connaît encore que les prémices.

L'intense expansion des siècles derniers est donc close pour le moment, mais Brogöm ne se repose pas pour autant : installations, aménagement, raccordements... La cité n'a pas encore atteint la finition parfaite, et de nombreux problèmes occupent encore les bâtisseurs. Une cité souterraine, aussi incroyable soit-elle, reste contrainte au renouvellement de son air, aux problèmes que constitue l'éclairage public, à l'humidité, ou encore aux possibles contaminations de l'eau ou de l'air par des minéraux. Mais pour régler tout ceci, comme tant de tâches titanesques ont été accomplies, on peut compter sur le génie Thormul et sur les Dépossédés.


La civilisation: un quotidien sous la terre

De leur longue histoire sur Algoth, les Nains de Thormul ne connaissent une paix relative que depuis très peu de temps. De cette manière, les us et coutumes conservent leur tradition bourrue, martiale et pratique.

Préparés au conflit, les Nains ont perpétué les traditions martiales pour tous. Lors de leur jeunesse, les Nains devront obligatoirement passer en école militaire pour y apprendre les rudiments de la coordination et se familiariser avec armes et armures. Ce service peut s'étendre à qui souhaite s'engager sous la forme du Guet et des Escortes, entités respectivement chargées des missions internes et externes. La mobilisation générale est également une option ancrée dans la culture Thormule. Sur un mot du Roi, le peuple peut être appelé aux armes et être sur le pied de guerre contre n'importe quel opposant en un temps record.

Bien entendu, le temps du repos et de la détente existe toujours, et fait même partie de la catégorie des nouveautés à explorer. Du temps où les Thormuls vivaient au-dehors, la guerre constante les empêchait de profiter pleinement des joies frivoles de la vie. Aujourd'hui en sécurité loin sous les roches, rares sont les troubles qui arrivent jusqu'à l'intérieur des cités. Dès lors, les nains ont pu s'essayer à de nombreuses activités futiles, développer un goût certain pour les jeux et le confort, se façonnant ainsi une réputation de fêtards au-delà des montagnes. La musique naine, originellement utilisée de manière rituelle par les chamans et les prêtres, connaît aujourd'hui une révolution que permet cette paix et les relations nouvelles vers les Extérieurs.



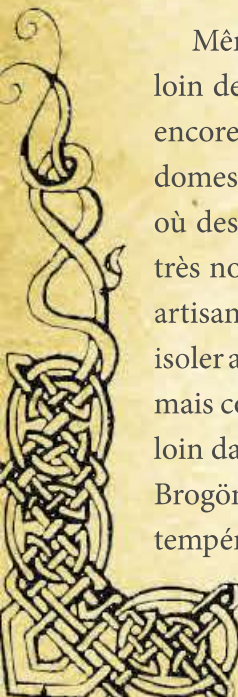


Cette ouverture relativement récente n'en est encore qu'à ses balbutiements. Les Nains se sont rapidement taillé une place de choix parmi les peuples marchands, abreuvant de minéraux et de métaux les marchés du dehors. L'importation de grains étrangers et de tissus est également très importante pour la survie et le confort de cette vie presque recluse. Leur commerce, aussi bien interne qu'externe, se base donc principalement sur le troc plutôt que sur la monnaie qu'ils n'ont pas tellement essayé de développer sous les crêtes de Gurgh.

Malgré cela, les nains restent très discrets, presque méfiants, face aux gens du dehors. La franche camaraderie et l'unité thormule, constituant une base solide en Branmin, ont du mal à s'exprimer une fois les montagnes quittées, sans même parler de voir des étrangers dans les cités souterraines ! Si de courageux marchands s'aventurent jusqu'à Branmin, ils font plus souvent halte dans les galeries ou dans des zones tampons que dans les cités, et rares sont les étrangers à avoir eu l'insigne honneur de visiter Brogöm. Même le plus cordial et festif des Thormul à l'étranger pourra être pris pour quelqu'un de bourru ou de borné, tant il s'appliquera à peu révéler de lui-même.

Ce côté communautaire se reflète jusque dans la routine quotidienne d'un nain : les habitations sont aménagées dans de hautes bandes de roches creusées. Construits autour d'un grand escalier commun. Les demeures se superposent en étages et chaque bande peut accueillir plusieurs dizaines de familles. Mais le foyer n'est qu'un lieu transitoire dans la culture naine : on y rentre seulement pour dormir. Un Thormul va passer le plus clair de son temps sur son lieu de travail, ou dans des établissements publics. Qu'il s'agisse de se nourrir, de se laver, de prier, de s'amuser ou d'apprendre, on se rend dans un des nombreux bâtiments dédiés et on partage avec ses pairs. Il arrive même que les couples se retrouvent dans une chambre de maison close plutôt que chez eux.

Malgré sa proximité, le bois reste une denrée compliquée à se fournir à défaut d'être rare. Les bucherons sont accompagnés sous bonne garde, car si les forêts sont ignorées des Géants, ils peuvent tout de même s'en approcher et rapidement détecter la présence d'un ou plusieurs Nains. Le bois est donc réservé aux travaux qui ne peuvent connaître d'autres options. Le mobilier, la vaisselle, nombre d'accessoires sont fréquemment taillés dans le roc inépuisable de la montagne. On réfléchit la pose de sa table avec sagesse, puisqu'elle est construite sur place et qu'elle ne pourra être déplacée qu'avec force et fracas.



Même s'il est habitué à la pénombre des cavernes depuis des siècles, le peuple de Thormul est loin de ne faire qu'un avec son environnement. Maîtres de la montagne, certains aspects échappent encore à leur contrôle. La luminosité aura été un important sujet de conversation. L'époque où les feux domestiques étaient encore courants et non régulés a occasionné plusieurs drames à grande échelle où des dizaines de familles perdirent la vie en respirant les gaz accumulés chez eux. Désormais, de très nombreux conduits servent à éviter ce genre d'accident, et les feux souvent restreints aux zones artisanales ou les cuisines communales installées dans des cheminées. Pour se réchauffer, on préfère isoler au maximum et utiliser des genres de fours à braises qui conservent et diffusent une chaleur douce, mais constante sans fumée. Il ne fait cependant pas très froid dans la montagne. Les feux, sous la terre, loin dans les tréfonds, permettent un hiver bien plus doux qu'en surface. La température moyenne de Brogöm est d'environ neuf degrés par exemple, ce qui est, pour les Nains, une température tout à fait tempérée puisqu'ils sont beaucoup moins sensibles aux températures froides que les humains.




Si cela est un avantage en montagne, c'est pourtant un désavantage pour tout Nain qui s'aventure dans les plaines, car alors les températures douces et chaudes seront pour lui un véritable calvaire.

La lumière a, quant à elle, jailli de terre quand des filons de pierres phosphorescentes ont été découverts. Depuis, leur usage est universel. Bien que ces pierres ne produisent qu'un faible éclat, celui-ci est bien suffisant pour éclairer les galeries et les espaces aménagés par les Nains. En effet, à force de vivre dans la pénombre sous la montagne, les Nains ont développé une certaine nyctalopie, leur permettant de se repérer même dans le noir le plus sombre. Cependant, cet atout devient un véritable handicap lorsqu'ils remontent à la surface, car leurs yeux clairs ne sont plus habitués à une lumière aussi vive que l'est celle du soleil. Les ingénieurs nains se sont donc servis du principe du miroir — un objet de leur invention — pour développer des lunettes et des lentilles qui permettent à leurs congénères de remonter à la surface sans se brûler la rétine. Le miroir est également utilisé pour l'éclairage : grâce à une disposition intelligente, des suites de miroirs capturent les rayons du soleil à l'extérieur et les reflètent à l'intérieur, à travers les galeries et les cavités souterraines qui parcourent la montagne.

Contre-intuitivement, vivre sous terre n'épargne pas toujours de la pluie : les nappes phréatiques et les canaux qui abreuvent la cité l'emplissent d'une humidité qui se crée de grandes bandes de brouillard certaines parties de l'année. Quand ces bandes s'accumulent et se pressent sur les plafonds des grottes, les gouttelettes retombent alors en légère pluie. Ce temps est caractéristique du mois de Fevaë et de Marhil en Branmin.

Sous terre, le quotidien ne peut connaître le rythme régulier du soleil et des saisons. Aussi les nains se sont-ils créés leur propre système d'écoulement du temps : dans les rues, on trouve des tours de briques de bonne taille renfermant de grands sabliers. Ceux-ci ont été façonnés afin qu'un cycle complet équivalle vingt heures, et des marques sur les briques indiquent le moment de la journée avec plus ou moins d'exactitude. Certains sabliers sont remplis de poudre de minéraux phosphorescents, et peuvent être vus de très loin ! La charge de ces tours est échue à des gens du Guet, et il est de leur devoir d'actionner le plus promptement possible le renversement du sablier pour un nouveau cycle. Les Dépossédés sont ici aussi à l'usage, envoyés quadriller les rues équipées de cymbales, crécelles et autres grelots afin de faire le maximum de bruit. Ces orchestres ambulants ont donc pour but d'indiquer l'heure ou de servir de réveil.

Si vivre sous terre comporte son lot de compromis et d'inconvénients, un certain nombre d'entre eux sont réduits grâce aux Dépossédés. Cette caste particulière de la population de Thormul s'occupe de l'immense majorité des tâches pénibles ou dangereuses, et permet ainsi une vie plus douce à ceux qui en jouissent encore. Ainsi, des Dépossédés errent dans les rues en charriant bougies ou lampes à poudre de cristal pour éclairer les rues, se chargent de transporter les biens et les ordures, ou bêchent les terres nécessaires à faire pousser l'orge des cimes et les piments bleus.



Arts et artisanats : le génie Thormul

Le symbole attribué à la technique thormule est, contre toute attente, un arbre. Le nom de cet arbre est « génie », et ses branches sont prospères et nombreuses, portant chacune autant de bourgeons que de fruits. Cet arbre est le symbole de ceux qui dédient leurs vies à reproduire une technique. Ferronnier, brasseur, tisserand, dompteur, barde, souffleur de verre, architecte, maître d'armes, négociant... Cet arbre grandit avec chaque Nain qui le rejoint, et cristallise un savoir ancestral, souvent inscrit sur le fronton des entrepôts ou des ateliers. L'arbre a été pris pour symbole en raison d'une vieille légende que les étrangers croient réelle et qui a d'ailleurs été gravée sur la Porte de Brogöm.

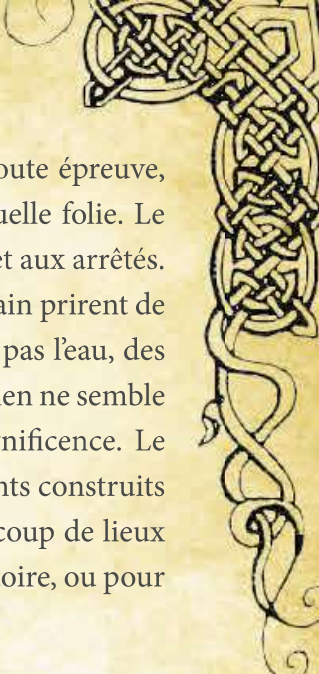
Selon cette légende, il existait, dans l'ancienne capitale naine, un arbre aux multiples branches représentant toutes un métier. Chaque branche donnait un fruit différent et, lorsqu'un Nain devait choisir sa voie, son métier, il se rendait au pied de cet arbre et mangeait le fruit de l'artisanat qui lui correspondait le mieux. Aujourd'hui, cette légende est incertaine : certains pensent que l'arbre existe tandis que d'autres le considèrent simplement comme une métaphore. Dans tous les cas, il s'agit d'un conte que tout le monde connaît, souvent dérivé en devinettes et plaisanteries tant et si bien que sa simple évocation peut faire rire n'importe quel Nain.

Au niveau des métiers et des artisanats encore, la réclusion aura permis un nouveau départ bénéfique. À la surface, la guerre incessante compliquait la concentration et le travail de qualité. Désormais, les Nains possèdent d'immenses ateliers dédiés à une seule activité, et la sérénité de l'exercer. Une vie souterraine provoque forcément des contraintes telles que le manque de certaines ressources, mais celles-ci pèsent peu dans la balance face à la quiétude qu'elle apporte.

L'importation de produits aura permis d'étendre un peu plus la frondaison, mais même avant celle-ci, des branches de tisserands ou de tanneurs se faisaient un devoir de créer avec leur peu de ressources. La mode traditionnelle thormule est chaude et lourde. Elle est composée de grandes tuniques de laine et des chausses recouvertes d'un long manteau fermé de grandes boucles et d'un chapeau de laine et de fourrure. Chaque Nain s'approprie ces habits simples et efficaces et les personnalise de broderies ou de perles, de broches ou de galons. Les teintes les plus communes de la montagne sont la brique, le brun, l'indigo et le pourpre. L'importation de tissus étrangers a permis aux Nains de se parer de nouvelles textures et couleurs.

Les Thormuls tirent également une immense fierté et une grande satisfaction de son travail fin des métaux ou de la taille de gemmes. Ils sont les seuls en ce monde à avoir atteint une telle maîtrise du soufflage de verre, créant des bijoux et une vaisselle fine tout comme d'imposants sabliers ou plaques de verre. Des ouvrages de cette nature se trouvent dans tout Brogöm, et chaque version des palais temporaires comporte encore de grandes fresques de morceaux de verre comme fenêtre. On dit que celles en préparation pour le grand palais seront aussi imposantes que la porte légendaire qui mène à la ville.






L'architecture thormule brille par son gigantisme. Profitant d'une main-d'œuvre à toute épreuve, les ingénieurs de cette branche ont le champ libre pour exécuter presque n'importe quelle folie. Le style Pirenase, du nom de son géniteur, est très anguleux, offrant la part belle aux coins et aux arrêtés. Suivant d'abord les formes naturelles des grottes, les constructions et adaptations du terrain prirent de plus en plus de libertés dans cet espace. Ils construisirent des ponts qui ne traversaient pas l'eau, des maisons dont le toit rejoignait la voûte, des colonnes que même les Géants envieraient. Rien ne semble pouvoir entamer la fièvre thormule, et rares sont les témoins étrangers de cette magnificence. Le mélange des matériaux permet de nombreux jeux de couleurs et de textures, les bâtiments construits en conscience du manque de luminosité utilisent ce clair-obscur à leur avantage. Beaucoup de lieux sont accompagnés de gravures ou de fresques, contant des passages de légendes ou d'histoire, ou pour représenter ce qui tenait à l'artiste.

Dérivés de la mouvance des chamans, on trouve un grand nombre de dompteurs dans la population naine. Beaucoup de familles possèdent des familiers des montagnes, adaptés à la vie nocturne des grottes : rongeurs ou insectes, parfois des reptiles ou des félins. Les dompteurs prospèrent comme itinérants pour débarrasser des nuisibles, contrôler un animal sauvage ou exercent dans des cirques comme divertissement. Mais on les retrouve aussi dans les corps d'escorte ou en compagnie des raids. Parmi les créatures étranges des montagnes, le z'ariv garde une place privilégiée dans le cœur de nombre de dompteurs.

Reptile incroyable aux ailes de cuir de douze mètres d'envergure et au bec effilé, cet animal peut parcourir des kilomètres en planant. Les Nains essayèrent de s'en servir pour la guerre, mais ne réussirent qu'à tuer leurs montures, aussi fût-il conclu qu'il serait le compagnon idéal des éclaireurs. Ces créatures peuvent en effet porter un Nain sans équipement sur le dos et peuvent également transporter du matériel léger. Leur cri peut être nuancé, aussi, lorsqu'un z'ariv part seul en éclaireur, il peut faire passer un message aux Nains selon le cri qu'il pousse. De grandes niches aménagées à flanc de montagnes leur servent de volières, et la ménagerie incroyable peut être observée des badauds. Très autonomes, les z'arivons (pluriel de z'ariv) se nourrissent seuls sur les crêtes montagneuses, ce qui est très pratique pour les Nains puisqu'ils peuvent ainsi faire de longs voyages sans se soucier de leur survie. Cela leur permet notamment d'envoyer des messages entre cités naines situées au cœur de différents sommets éloignés.

L'artisanat du fer couplé aux trouvailles souterraines aura donné naissance à une nouvelle : la poudre à feu. Ces composés chimiques provoquent de violentes et odorantes explosions quand ils entrent en contact avec une étincelle, mais une fois maîtrisées, elles peuvent dégager de grands pans de roches en quelques secondes. Cette poudre trouva rapidement son chemin vers les Rachaens et le génie militaire. Des forgerons créèrent les premières bouches à feu, des paniers d'acier en forme de vase couchés sur de grands cadres de bois qui permettent d'envoyer de lourds projectiles à bonne distance grâce à la détonation de la poudre. Lourdes et encombrantes, ces bouches à feu furent installées dans des alcôves donnant sur les plateaux, prêtes à repousser n'importe quelle armée. Les ingénieurs travaillent depuis à en créer des versions transportables, mais les accidents remplacent le succès.

Un nouveau défi s'est présenté depuis quelques décennies avec l'ouverture vers le monde : adapter l'artisanat thormul. Un certain nombre de productions pourra passer les frontières sans encombre,



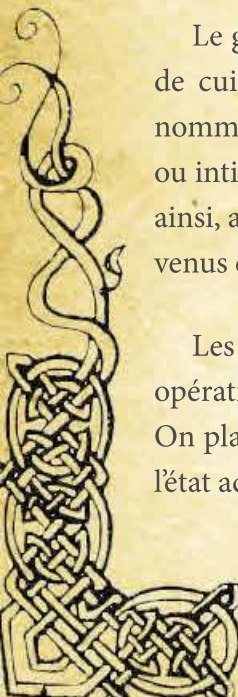
mais une grande partie n'intéressera pourtant pas les étrangers : leurs objets et accessoires sont en effet trop petits pour les personnes de grandes tailles. Les armes et armures naines ne seraient même pas à un enfant humain, mais même des objets plus simples comme la vaisselle ou le mobilier doivent être repensés. La vente de matières premières n'est pas une fin en soi, et il est nécessaire d'exporter cette

rêt au combat: l'héritage d'une guerre constante

Depuis leurs origines, les nains n'ont connu que de rares trêves dont la plus longue en date est celle de la réclusion. On ne parle pas de paix, puisque le conflit existe toujours, même s'il est ignoré, et personne ne songerait à traiter avec les Saäkis ou les Géants. Entre les traditions martiales, les écoles militaires et la haine des orcs, même ces siècles de trêves n'auront pas entamé la volonté thormule d'en découdre avec ses ennemis, anciens comme nouveaux.

L'armée de réserve naine n'a de part active que ses troupes d'escortes et d'éclairage, et bien que les pertes soient encore fréquentes dans les expéditions montagneuses, nul ne rechigne à remplacer les disparus. Les raids sur les bastions ou les voyageurs Saäkis sont plus rares désormais puisque la plupart d'entre eux se sont exilés au nord. Les tentatives armées contre les géants sont, quant à elles, synonymes d'attaques suicide. Cela n'arrête nullement les plus fougueux, persuadés d'entrer dans la légende.

L'équipement se doit d'être léger pour les opérations externes. L'acier est laissé au Guet ou réservé pour la guerre dans les plaines puisqu'il se fragilise et casse avec le froid. On préfère la liberté de mouvement et d'endurance que permettent des protections rembourrées ou en cuir quand on gravit la montagne. De la même manière, l'armement classique des armées ne se retrouve pas chez les arpenteurs. Nul bardiche ni marteau de guerre, pavois ou arbalètes. L'équipement le plus classique est une lance, un grand couteau et une hache faite de bois et de pierres tranchantes comme le silex ou l'obsidienne. Les armes de prédilection du Nain restent, malgré les multiples possibilités, la lance et l'arc.



Le garde du Guet revêt un ensemble plus représentatif de l'apparat thormul : haubert et cuirasses de cuir accompagnent un grand casque à visière, et l'équipement standard est une arme d'hast nommée bardiche ainsi qu'une petite masse ou marteau de guerre. Leur panoplie se veut rassurante ou intimidante et, dans tous les cas, est symbolique. Nul ne saurait les menacer au point de se revêtir ainsi, au sein des cités souterraines. S'ils doivent parfois faire face à des contrevenants ou des animaux venus des profondeurs, les risques restent très faibles.

Les armes à feu peinent à faire leur entrée dans l'arsenal thormul. Grandes et lourdes, les quelques opérations pour en emmener à l'encontre de Géants se clôturèrent par la perte du matériel et des vies. On place bon espoir dans les bouches à feu pour venir à bout de ces prédateurs naturels, mais, dans l'état actuel, elles ne peuvent s'adapter assez vite, même face à ces patauds monstrueux.



Les Nains sont de fiers combattants, mais la finesse n'est pas leur fort. Aussi, que ce soit contre les orcs ou les Géants, ils ont toujours préféré des techniques de harcèlement chaotiques aux stratégies et formations structurées. Sans empêcher une coordination et de la discipline. Un affrontement typique est donc très souvent une mêlée ou le plus fort l'emporte à l'escarmouche plutôt que de longues batailles de pressions lignes contre lignes. Si quelques ordres de rassemblement ou de charge fusent parfois, les Nains préfèrent combattre au mérite. Les Saakis ont engagé ce bras de fer de la même manière, et on peut difficilement parler de stratégie chez les Géants. Une phalange serait de toute manière futile face à une créature d'une dizaine de mètres de haut.

ouvernement et politique naine

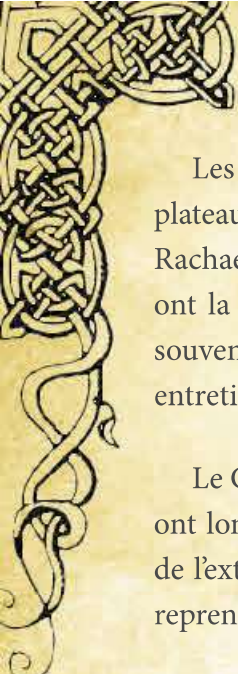
Le peuple nain a connu bien des formes de gouvernements durant son histoire, de tribus inféodées aux chefs de guerres. On estime que c'est Halmak Pierresang qui aura le premier uni Branmin sous un seul nom, et les rois d'aujourd'hui se revendiquent encore de sa lignée. Mais la Réclusion aura brisé les habitudes pour reformer un nouvel ensemble sous la montagne, qui évolua jusqu'à sa forme actuelle. La gouvernance est bâtie sur le socle d'une solide administration : base de la pyramide, les centaines de personnes qui connectent Branmin dans un ensemble uni sont celles qui transmettent et appliquent les décisions du haut conseil.

Tout en haut du pouvoir se trouve Kopatel Skuponen, Roi Thormul, gardien des clefs de Bogrön-Golyam, dit « Le Chemin ». Grand guerrier qui ne connut pas les guerres, il aura perpétué les raids contre les Saäkis de Gurgh et tenté d'arracher des victoires aux Géants. Mais on le retiendra sans doute pour sa décision d'achever l'extension de Brogöm et d'avoir jeté les plans du grand terrassement pour rallier les cités perdues au-delà de la couronne. C'est également sous son règne que devrait connaître la construction finale du grand palais. Peut-être y siègera-t-il de son vivant.

Chef des armées et protecteur du peuple, il s'est entouré de huit Rachaens, ses généraux, ainsi que de douze Assaerns, les hauts conseillers. Ces deux cercles gèrent respectivement les affaires externes et les affaires internes, avec comme point pivot de ces cercles le Guet, l'économie et le Roi. Ces postes sont des rôles à vie et ceux qui les tiennent sont originellement choisis par le Roi. Il est de très mauvais ton de les quitter de son vivant.

Les Assaerns président donc aux affaires internes de la cité. Gestion de l'administration et du génie, l'agriculture et des arts, des Dépossédés et des naissances... L'économie reste un hybride, puisque partiellement tourné vers l'extérieur, les importations et exportations restent vitales pour un bon fonctionnement d'une société encore peu autonome. Ils sont soutenus dans leur tâche par deux autres grandes assemblées :

- > L'une populaire, **la Khora**, accueille des Nains de tout horizon et leur permet de formuler demandes, plaintes, soumettre des projets de lois ou d'aménagement.
- > L'autre, composée de cent vingt Nains désignés par leurs pairs tous les trois ans, est **la Tülia**. Elle dialogue avec la Khora sur les demandes et sert d'intermédiaire avec les Assaerns.



Les Rachaens réfléchissent quant à eux aux objectifs militaires et aux projets tournés vers les plateaux. Hormis la gestion du Guet, corps d'armée composé de gardiens de la paix intramuros, les Rachaens organisent escortes, raids, reconquête et exploration. Les corps expédiés sous leurs ordres ont la possibilité d'intervenir n'importe où à Branmin ou à Gurgh. Les guildes d'aventuriers sont souvent contactées comme renfort si besoin est. Ils organisent aussi les écoles militaires et les services, entretiennent Thormul pour les batailles à venir.

Le Gouvernement ne s'intéresse à son expansion vers l'extérieur que depuis récemment. Les Nains ont longtemps vécu refermés sur eux-mêmes, trop occupés à agrandir leur monde et à se protéger de l'extérieur. Mais la politique des dernières décennies prône un retour à la surface dans le but de reprendre ce qui revient de droit au peuple de Gurgh, de ne plus rester reclus dans les bras de Daira.

« Le peuple thormul est voué à de plus grandes choses que de rester à jamais contre le sein de sa Mère. Il est temps de retourner affronter le monde ».

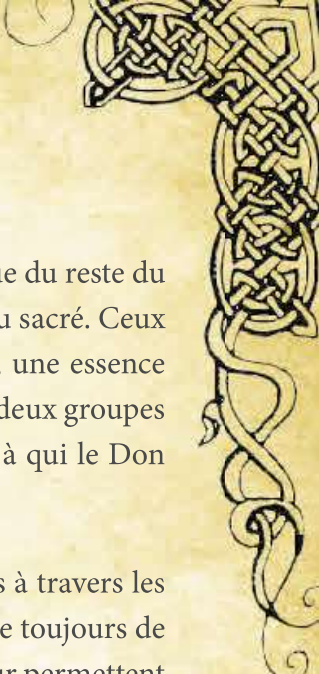
hysique

Les Nains, bien entendu, sont des petites gens, sans pour autant en faire des humains miniatures. Leur torse et leurs membres tassés donnent une impression de tête et de mains disproportionnées. En moyenne mesurant 1m40, ce tassement leur a toujours donné une dégaine bedonnante. Ce serait mentir que de dire que les Thormuls n'apprécient pas la bonne chère, mais ce n'est pas la cause évidente souvent avancée de leur corpulent physique. Même chez les Nains d'autrefois, qui vivaient chichement dans les montagnes, ce ventre ressortait déjà. On peut le voir représenté dès les premières formes d'art thormul, mais est presque éclipsé par une tendance jeune de quelques siècles : la barbe naine.

À l'origine, les Nains ne portaient pas la barbe. Cela était dû aux conditions de vie déplorables dans lesquelles ils vivaient en montagne et aux nombreux parasites qui venaient se loger dans les pelages. Les Nains se rasaient, tout comme les orcs qui, pour beaucoup, continuent de porter le crâne chauve, homme comme femme. Mais encore une fois, la réclusion permit d'éliminer la présence des nuisibles et permit une évolution. Alors que le port de la barbe était réservé aux élites, elle devint abordable de tous en-dehors des militaires. La caserne est aujourd'hui le seul endroit où le rasage est nécessaire, pour l'hygiène, mais aussi pour des questions pratiques. Personne ne souhaite en effet démêler sa barbe d'un haubert ou des plis d'une armure. Bien qu'un nouveau type de casque soit apparu, dont la visière se rabat par le dessus permet à l'opulente barbe de saillir enfin, un soldat préfère avoir le menton et les idées claires.

Un autre sujet à discussion hors des montagnes concerne la gent féminine : nombre sont choqués de les voir porter la barbe. Mais la pilosité ne connaît pas de genre chez les Thormuls. Hommes comme femmes peuvent se voir porter des longues barbes comme rester imberbes toute leur vie durant. Il s'avère d'ailleurs que la mode féminine actuelle se prête plutôt vers la moustache en fer à cheval.





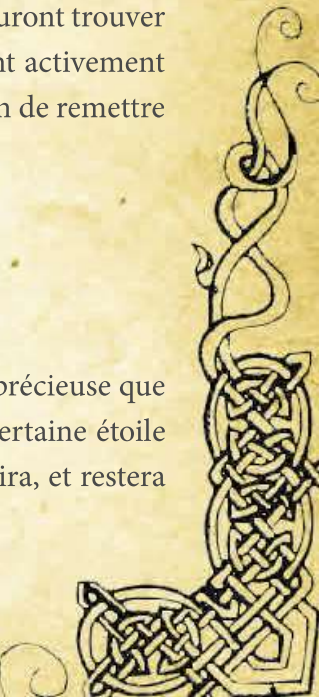
Magie naine : primats et chamans

La magie thormule n'est pas très répandue dans la cité, et elle est encore moins connue du reste du monde. Elle a quelque chose de très particulier à Brogöm, car elle touche au domaine du sacré. Ceux qui peuvent manipuler cette énergie possèdent ce qu'ils appellent le « Don de Daira », une essence divine qui leur confère cette force mystique dont les manifestations sont catégorisées en deux groupes distincts : les Primats, à qui le Don permet de puiser en eux-mêmes ; et les Chamans, à qui le Don permet de puiser en dehors.

Le chamanisme est une pratique ancestrale qui a toujours accompagné les Thormuls à travers les âges. Étant les détenteurs des dires et des chants sacrés, les chamans ont pour mission de toujours de servir de passerelle entre le Royaume de Daira et le monde d'Algaroth. Leurs pouvoirs leur permettent de communiquer avec le royaume de Daira, et leur savoir d'en comprendre le sens. S'ils étaient les représentants de Daira lorsque les Thormuls foulaient encore l'air libre, cette caste a évolué pour guider les Nains d'une autre manière, laissant le savoir des rites ancrés dans les traditions et aux soins des Primats. Ils sont les oracles et les conseillers, ceux qui lisent les augures ou consultent l'avis des sages d'autrefois. D'autres ont adapté leurs connaissances des plantes et des herbes à ce nouvel environnement et accompagnent les Thormuls dans leur nouvelle entreprise grâce à l'alchimie des minéraux. L'usage des poudres phosphorescentes est à attribuer aux chamans, par exemple.

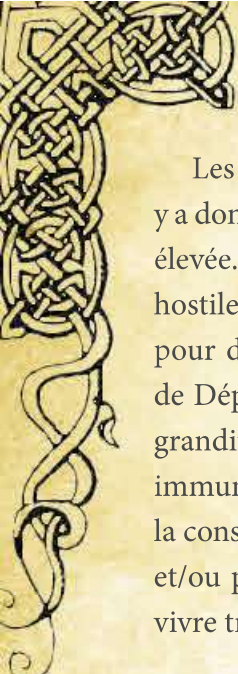
Certains préfèrent devenir des ermites dans l'espoir de rêver de Daira et d'entendre une révélation, mais la plupart des chamans restent abordables. L'apparente lenteur des rites et des actions des chamans rappelle autant la torpeur de Daira que l'immobilisme des montagnes. Tous trois restent liés à jamais.

Le synode des Primats est un dérivé du chamanisme qui s'est peu à peu mis en place lors de la réclusion, il y a trois cents ans. Inscrit dans la même mouvance de restructuration de la société naine de l'époque, ce nouvel ordre se devait d'être au plus proche du peuple pour le servir efficacement. On les croise aussi bien au parvis des temples que dans les galeries les plus éloignées et les maisons de santé, allant de requêtes en demandes. Ils se font un devoir d'éduquer, d'accompagner, de soigner ou de conseiller, et d'intervenir dans tous types de situations. Le synode n'est pas qu'un regroupement d'érudits : il est aussi le berceau de ceux qui possèdent le Don. Qu'ils soient manipulateurs des éléments, arpenteurs du monde des esprits ou opérateurs de Kraïmagya, ceux du Don sauront trouver des tuteurs parmi les Primats. Conjointement avec le génie civil, les Primats participent activement aux Levées de corps dans les cités de Branmin, organisant les rites et la dépossession, afin de remettre de nouveaux membres aux ingénieurs.



De la vie à trépas

Lors de sa naissance, un nain se voit offrir une rune taillée à même une pierre semi-précieuse que les parents ont choisie. Chez les nains, on naît d'une pierre comme on naît sous une certaine étoile dans les cultures du dehors. Cette pierre accompagne un nain comme un rappel de Daira, et restera avec lui jusqu'à son dernier souffle.



Les Nains de Thormul sont un peuple fertile encouragé à procréer par l'ensemble de leur société. Il y a donc un nombre de naissances très important sous la montagne et la mortalité infantile est très peu élevée. En effet, les bébés nains naissent durs comme la pierre et se développent dans un environnement hostile dans lequel ils ont peu de mal à survivre. Pourtant, l'encouragement des naissances s'explique pour deux raisons : d'une part, un nombre de naissances important permet un nombre important de Dépossédés; d'autre part, la mortalité à l'adolescence est très élevée. En effet, lorsqu'un Thormul grandit, ses hormones développent leurs corps de telle sorte qu'il devient plus fragile et leur système immunitaire en est affecté : les maladies, souvent mortelles, se développent chez eux très facilement, et la consommation de sucre, découvert et importé depuis peu, ainsi que l'absence des tâches physiques et/ou pénibles développent chez eux des maladies cardiovasculaires qui ne leur permettent pas de vivre très vieux. Finalement, beaucoup de jeunes nains n'atteignent jamais l'âge adulte.

L'éducation est polyvalente : on ne transmet pas un métier au sein d'une famille à Branmin. L'usage veut qu'un jeune nain s'essaie au maximum d'activités possibles afin qu'il trouve la voie où il pourra être le plus efficace pour son propre développement et celui de sa nation. Artisanat du fer, taille de la pierre, maîtrise des secrets chamaniques ou du Don de Daira, aventurier des plateaux ou marchand par-delà les monts, garde du Guet ou membre des administrations, agriculteur, instructeur, ingénieur... de très nombreux destins s'offrent aux jeunes générations. Certains sont des savoirs transmis depuis des siècles, d'autres des métiers pleins de défis nouveaux; mais tous servent. Un nain désœuvré est un nain en perdition. Ces temps d'apprentissage sont aussi des temps de socialisation, où les nains partagent et se côtoient comme ils le feront tout au long de leur vie.

Chaque nain a l'obligation de faire son temps de service militaire, mais, à terme, est libre d'officier dans la voie qui lui semble juste. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des personnes changer plusieurs fois de métier au cours de leur vie, ne se jugeant pas ou plus apte pour leur dernière profession. En moyenne, un nain étudie de huit à dix-huit ans, avant de se fixer dans un corps de métier. Le passage à la majorité se fait à vingt ans. Cela n'est pas marqué de rites particuliers, bien qu'il soit souvent fêté.

Hormis les marchands et les aventuriers, et encore pas tous, il est rare qu'un nain voie autre chose que son niveau d'habitation durant son existence. Loin de manquer de curiosité, un Thormul se jugera sans doute trop occupé pour aller visiter l'ensemble du royaume, alors ce n'est pas pour aller visiter les pays voisins ! La seule raison qui pourrait les faire sortir serait une mobilisation générale.

Les conflits et les altercations sont rares. La pauvreté et la criminalité étant très basses à Branmin, les querelles sont bien souvent des disputes de voisinage ou d'intérêts. Le Guet veille au bon respect des lois et de la tranquillité, et toute personne arrêtée a le droit à un procès équitable. Les peines sont souvent des amendes, mais il n'y a pas de prisons à Branmin par souci de place et de ressources. Aussi, un nain peut se voir exiler pour ses crimes, et se voir retirer le droit de revenir sous les monts. Cet exil est accompagné d'une marque, un œil ouvert tatoué sur le front de l'exilé, symbole de la colère de Daira et de l'expulsion. La mort est une délivrance et un bien précieux dans la société thormule, aussi celle-ci n'est pas accordée aux fautifs. Leur âme devra trouver seule le chemin vers Daira.

La mort n'est pas crainte, même si elle est synonyme de regret. Si on délaisse ses proches et ses activités, c'est pour que son souffle rejoigne le cœur de la montagne et trouve son chemin vers la



Déesse. On dit que plus l'âme est lourde d'une vie fautive, plus celle-ci errera dans les creux des galeries avant de trouver le repos.

Lors d'un décès, le corps est signalé au génie civil qui vient s'en débarrasser tandis que les proches se retrouvent au temple et prient pour l'âme du défunt. Aujourd'hui, il est communément admis qu'un Thormul ayant vécu dans le confort doit, à son heure, rendre la pareille aux vivants. Celui-ci est donc lavé, apprêté, étudié par les primats et son ancienne pierre de vie incrustée sur son front. Une fois la Levée effectuée, on lui demande d'aller s'enquérir de sa dette. Il est très mal vu de refuser que son corps soit dépossédé, et quiconque choisit l'embaumement et les crevasses jette la honte sur sa famille.


Au-delà du trépas : la Kraïmagya et les Dépossédés

Alors que sa dernière heure approche, un nain sait que son âme rejoindra le cœur de la montagne et dormira aux côtés de la Déesse. Mais si l'esprit quitte ce monde, la chair, elle, reste. Il est temps d'effectuer la Levée. Bien des civilisations appliquent un tabou sacré sur les corps. Mais à Thormul, il s'agissait plutôt d'un fardeau pour les vivants. Aussi, la société naine a développé un Don pourtant craint dans le reste du monde : la nécromancie.

Avant les temps de la réclusion, il était d'usage de laisser les corps dans des crevasses ou de les faire glisser dans des gouffres. Déjà, le Don se manifestait, mais ne trouvait que peu d'intérêt sur les plateaux et dans les grottes où l'on préférait se débarrasser simplement de la gêne. La perte de près de la moitié de la population, l'exil forcé sous les montagnes et la nécessité d'un aménagement rapide furent autant de contraintes qui firent que le peuple nain reconsidéra la nécromancie, nommée chez eux Kraïmagya, pour la développer comme un outil qui permettrait de bâtir l'avenir. Ce fut donc l'avènement du synode et de l'ancêtre de l'administration, les premières grandes Levées et la marche vers le progrès.

Un cadre se bâtit rapidement pour organiser ce projet : des lois furent émises pour permettre de donner son corps, ou de relever des condamnés. Les cadavres suivaient plusieurs examens avant d'être validés, et leur était attribuée une date de conscription au-delà de laquelle il deviendrait dangereux de l'employer, et où des risques sanitaires graves apparaissaient. De cinq ans à l'époque, celle-ci est désormais de quinze mois pour les meilleurs conservés. La Kraïmagya fut le plus grand engrenage de l'ingénierie naine et de la construction de Brogöm. Les générations de Dépossédés abattaient en un an ce qu'un esclave réaliserait pendant la moitié de sa vie. Cette main-d'œuvre infatigable n'avait comme seul défaut que d'être périssable, et ce encore aujourd'hui.

Ce changement permit donc une amélioration considérable des conditions de vie thormules. Plus personne n'avait à se tuer à la tâche, puisque les morts le faisaient déjà. La pénibilité était abandonnée aux Dépossédés et les nains pouvaient se concentrer sur les travaux de précision ou sur les tâches intellectuelles. La gestion de ces corps échut à une branche dédiée du génie civil, chargée de les encadrer et de les diriger. L'histoire voudrait que le surnom de « Dépossédés » des corps vienne du fait que ces gens du génie aient dû abandonner leurs métiers de prédilection sur ordre du Roi pour gérer



cette tâche nouvelle, mais même dans les visions des chamans les esprits ne se mettent pas d'accord.

Avec le temps, l'usage des Dépossédés se diversifia. Leur utilisation primordiale et principale est l'excavation : creuser la roche, pousser des gravats, aplanir les caves... Les Dépossédés sont des outils de dégauchissage et laissent ensuite le champ libre aux architectes d'aménager le terrain. Les tentatives militaires furent globalement infructueuses. Incapables de la moindre tactique et manquant de coordination, les cadavres ne faisaient que peu de dégâts. Mais ils avaient toutefois l'avantage de terrifier leurs adversaires. Si elles furent rapidement abandonnées, car compliquées et jugées déshonorantes, les quelques Levées de Saäkis envoyées contre les leurs firent de terribles ravages au moral des orcs.

Un usage caravanier fut établi, mais restreint à Branmin. Les Dépossédés faisaient de merveilleuses bêtes de somme, dociles et supportant de lourdes charges. Ils n'avaient toutefois aucun instinct et étaient prêts à se jeter dans le vide si personne ne prêtait attention à leurs faits et gestes. Le principal problème se manifesta au contact des autres civilisations, vers les frontières de Féruul. L'intense majorité des étrangers est prise de dégoût ou d'horreur en voyant les lignes de porteurs. Cela les touche viscéralement et moralement. Les Dépossédés sont donc utilisés pour les étapes montagneuses, puis échangés contre de classiques carrioles et mulets avant de descendre rejoindre les vallées.

La Kraïmagya est méconnue des gens du dehors qui la rejettent systématiquement ou lui attribuent des caractéristiques néfastes. C'est un point de tension autant économique que diplomatique puisque certains groupes refusent de traiter avec des nécromants. Ce fabuleux outil de développement est de ce fait un frein aux tentatives d'ouvertures du monde thormul à ses voisins. La mort ne précède pas leur réputation, mais on se méfie d'eux et un malaise existe chez bien des gens du commun en compagnie de Thormuls.

Aujourd'hui, les Dépossédés sont omniprésents dans le quotidien. Comme porteurs, pour l'éclairage, pour les travaux, comme épouvantails... La médecine naine a pu avancer à grands pas sur la compréhension de son anatomie grâce aux tests qu'ont pu endurer les corps mouvants. L'esclavage n'a plus cours depuis près de deux siècles grâce à cet outil, et les plans d'avenir de Thormul ont de bonnes chances de réussite tant que les morts veillent sur les vivants.



Religion : Daira Qui Dort

La religion naine peut sembler simpliste de prime abord, avec la vénération de cette Déesse unique qui ne semble pas prendre beaucoup de place dans la société thormule : Daira. Tel le cristal que les Nains laissent aux défunts pour aider leur âme à rejoindre la Déesse, Daira possède de nombreuses facettes. En premier lieu : celle de la mort et du fatalisme, du calme et du repos. C'est sous ce visage paisible et froid qu'elle est le plus souvent représentée, veillant avec stoïcisme sur son peuple. Mais elle est aussi justice et ordre, chaos et guerre, fertilité et chaleur.

Si de nombreux temples ont été érigés à chaque niveau de Brogöm ainsi que dans tout Branmin en général, ce sont plus des lieux d'hommage que de culte. En effet, la religion touche plus à l'intimité et



au quotidien des Nains. Les temples sont visités, mais aucune grande messe n'y est organisée. On s'y arrête, on y prie, on s'y perd, mais on s'y attarde rarement.

Les Nains ne cherchent pas à attirer l'attention de Daira par la prière, mais plutôt à amener le calme divin dans leurs vies. Tous savent qu'elle n'accorde pas de vœux ou de miracles, mais la révéler apporte une douceur de vivre et rassure. Si elle ne redonne pas la force, elle donne le courage. Dès lors, on lui accorde divers gestes, paroles ou rituels. On sacrifie les premiers fruits de l'arbre pour que tous les autres s'emplissent de sucre ; on fond le premier lingot pour assurer la solidité de tout le filon ; on verse le premier verre de la soirée à l'autel de Daira pour espérer s'épargner un mal de crâne.

Ses effigies sont taillées dans la roche, le cristal ou en encore dans le bois, plus précieux encore. Elle est représentée sobrement, souvent d'un visage apaisé et endormi. Elle a aussi une forme plus simple et cette forme-ci est de ce fait plus fréquente : il s'agit d'un œil clos. La légende raconte qu'elle marchait sur ces terres à l'aube du monde. Mais alors que le jour venait de poindre, déjà Daira bâillait, et des larmes qui coulèrent de ses yeux formèrent tous les cristaux qui se répartirent dans le monde quand la larme éclata sur une montagne. Elle se laissa alors aller au sommeil pour rejoindre son propre royaume, puisqu'elle avait offert ici de précieux cadeaux à qui saurait les trouver au fond des roches. Mais en s'allongeant, elle se piqua le doigt sur le mont le plus effilé de Gurgh. Elle aussi aurait dû se répartir comme l'avaient fait les cristaux, mais la goutte était tombée dans le versant d'une montagne que les premiers rayons du soleil n'avaient pas encore dégelée, aussi resta-t-elle intacte, unie. Les pierres qui reçurent le sang de la déesse s'imprégnèrent de sa force et, quand sa chaleur les réveilla avant le soleil, se réveillèrent pour former les premiers Nains.

Thormul, le Sang Primordial.

Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Crâne de bois

Les nains sont connus pour être des créatures robustes: ils ont pris plus d'un caillou sur la tête! Cette compétence permet donc de résister à la compétence « assommer » et de ne pas être étourdi par le coup de bouclier. Annoncez « Résiste ! » lorsque vous êtes victime d'une de ces compétences. Etant raciale, cette compétence est active sans le port du casque.

◇ **Compétence raciale naturelle:** Magie innée, Nécromancie

Très liée à leur culture et religion, la nécromancie fait partie intégrante de l'histoire des nains de Thormul. De fait, l'accès à cette école de magie, ainsi que le premier sort, ne coûte pas d'expérience lors de la création de personnage. Cependant, il est toujours nécessaire d'avoir la compétence « Sang-froid » pour pouvoir l'utiliser !

