

Les Nains

☒ ☒☒☒☒☒☒☒ ☒ ☒☒☒☒☒☒☒



Une race humanoïde, taillée dans le roc, d'une taille moyenne avoisinant le mètre vingt. L'espérance de vie moyenne d'un nain dépasse les trois cent ans. Leur principale caractéristique est de vivre dans les montagnes ou plus exactement, sous elles. Ils jouissent d'une certaine habileté dans la construction de choses (ainsi que dans leur destruction, d'ailleurs). En fait, chaque représentant de la race éprouve une sorte de besoin créateur en rapport avec les métaux et les pierres précieuses, ainsi qu'un intérêt obsessionnel pour les détails. Biologiquement parlant, les nains sont assez proches des humains. Aucun mariage et donc aucun croisement entre humains et nains n'a encore été recensé, mais ce ne serait théoriquement pas impossible.

Les nains des deux sexes portent la barbe, et en sont très fiers. Ils portent également généralement de nombreuses couches de vêtements, jusqu'à une douzaine, ce qui, en plus de leur carrure, les fait ressembler en termes peu flatteurs à des barriques ambulantes. Ces couches vestimentaires comptent souvent une fourrure de chèvre des Monts du Bélier et la plupart portent le métal à même la peau. Ceux qui peuvent se le permettre remplacent l'acier par l'argent. Ils portent couramment des bottes aux bouts de fer ou toute chaussure assez solide et s'affublent le plus souvent d'un casque.

Ceux qui se vêtent légers passent pour des indécentes auprès de leurs comparses. Tout ceci rend impossible à qui ne dispose pas d'un sens surnaturel, même à un représentant de l'espèce, la détermination du sexe d'un nain.

Ces derniers s'en soucient d'ailleurs peu. C'est là matière privée et le langage nain des ancêtres ne compte d'ailleurs pas sur le genre féminin.

note des meujeus, récemment des nains ont commencé à revendiquer leur appartenance au sexe féminin, ça consiste principalement à porter des jupes de cuir droites qui vont en dessous du genou, un peu de maquillage, des bijoux sur leurs haches de combat. Ils sont extrêmement mal perçus par les nains traditionalistes et peuvent être mis dans l'embarras de façon conséquente quand ils s'éloignent de la ville où "elles" sont tolérées et acceptées plus facilement.

Les nains considèrent les autres races comme étranges, sans plus, du moins est-ce ce que l'on dit aux enfants. Mais ils les considèrent en réalité comme étranges de bien des façons. La séduction chez les nains est un processus long et délicat, qui consiste en gros à deviner le sexe de son partenaire, mais ils préfèrent penser à la géologie, à la construction ou à l'hydrologie. Ils n'atteignent la puberté qu'à l'âge de 55 ans et ne sont généralement pas mis au courant des choses de la vie avant cet âge.

Un autre trait psychologique important de la race naine est sa tendance à tout prendre au pied de la lettre. Le sens littéral est le seul qu'ils connaissent et ils ne parlent jamais au second degré. Il est vrai que des êtres qui passent le plus clair de leur temps avec des millions de tonnes de roche au-dessus de la tête et des machines à vapeur chauffées à blanc doivent favoriser un langage dépourvu de tout quiproquo.

Toutes les communautés naines assez larges comptent un roi (selon le terme nain « dezkaknik », que l'on peut traduire par « Chef Ingénieur des Mines »). Lorsque quelqu'un prétend qu'il est le Roi des Nains, il veut dire par-là qu'il dirige sa communauté en particulier, pas celle de l'autre excavation, de l'autre côté de la vallée. Leur société fonctionne un peu comme une entreprise bien huilée plutôt que comme une société humaine.

Le seul bémol est que le roi se soucie plus du bon fonctionnement de la mine que du bien-être de sa population, mais c'est là quelque-chose que les nains comprennent parfaitement bien. Un nain se remplace facilement, un bon filon d'or est unique.

Si les nains sont tous calmes, bien éduqués et obéissants entre eux, lorsqu'ils quittent leurs communautés pour des lieux comme, disons, Ankh-Morpork, ils ont tendance à changer leur nom au profit de quelque chose qui ressemble plus à une série de menaces, à porter une armure tout le temps, à s'afficher en armes (souvent des haches à double tranchant, des massues à pointes, des fléaux d'armes et des marteaux personnalisés), à trop boire et à s'emporter facilement. A tel point que les miliciens sensibles préfèrent considérer les bars nains comme des lieux en dehors de leur

juridiction.

Le Guet d'Ankh-Morpork peut compter sur quelques nains et sur de bonnes relations pour conserver un léger contrôle. Le problème est qu'une fois hors de leurs tunnels, les nains ont tendance à se libérer de cinq décades de frustrations.

La culture naine n'est pas aussi étrange aux yeux des humains que les nains le voudraient. Ils ont des chansons qui peuvent jouer sur chaque variation du mot « or », et ils sont très fiers de leur tradition culinaire, particulièrement leur pain. Celui-ci, principalement composé d'ingrédients minéraux, peut également servir d'arme le cas échéant. Un dicton qui n'a rien de nain prétend que l'on n'a jamais faim si on a du pain de nain. C'est sans doute parce qu'on a plus faim quand on le voit. Les nains aiment aussi manger du rat, ce qui les rend doublement précieux aux yeux de certains entrepreneurs.

Nains versus trolls

Les nains et les trolls éprouvent une animosité les uns envers les autres qui semble dater de huit ou neuf minutes après la création de l'univers. Les nains appellent les trolls des cailloux et les trolls le leur rendent bien en les traitant de suceurs de gravier. Il y eut différentes tentatives pour découvrir l'origine de cette haine raciale en termes rationnels, comme s'il s'agissait de la maladie de la semaine dans un show télévisé, mais le problème est en réalité très simple.

Pour commencer, les deux espèces vivent dans les montagnes et les terrains y sont surtout verticaux. En gros, même si une communauté de nains se décide à aller habiter ailleurs (ce que les trolls commentent généralement par « nos rochers sont les plus gros »), cet ailleurs sera probablement également occupé par des trolls. En bref, l'activité des nains les place très souvent en contact avec les trolls, et principalement des trolls qui se sont arrêtés pour penser et qui font désormais partie du paysage comme de gros rochers avachis.

Découvrir que l'un de vos proches a été concassé pour recouvrir une route est l'une des choses que les trolls ne supportent que difficilement. Les nains qui prétendent que les seuls bons trolls sont ceux « qui font partie de l'architecture » n'aident évidemment pas à la réconciliation. De leur côté, les trolls se soucient peu des constructions naines qui croisent leur route. Une blague troll ne dit-elle pas : « quelle est la différence entre un nain et un trou dans le sol ?

Moi ! » ?

Mais franchement, c'est de l'histoire. Une explication, pas une raison. Les trolls et les nains n'ont plus besoin de raisons pour se taper dessus. Il y eut trop d'offenses dans chaque camp pour pardonner, et les deux races vivent vieilles, avec une excellente mémoire. L'un des meilleurs sujets pour relancer la haine est la bataille de la Vallée de Koom. L'un des seuls exemples de l'histoire militaire où les deux camps furent mutuellement pris en embuscade. Ceux qui pensent pouvoir mettre un terme au conflit en trouvant un argument en or lisent probablement trop de romans de fantasy. Le combat perdure... Et bien tout simplement parce qu'il a toujours été.

Il existe trois types de nains sur le Disque-Monde.

Les nains des montagnes, les nains des villes et les fondementistes. Les deux premières familles sont présentées dans la majorité des Annales, mais la dernière fait son apparition dans "Jeu de nains", le 30e volume.

- Les nains des montagnes :

Ce sont les nains à l'état brut, des nains classiques. La plupart des nains vivent dans les montagnes, ou plus exactement dans les mines qu'ils creusent par-dessous. Une petite partie seulement de ces communautés, même si c'est une partie

croissante, migre vers les villes pour y trouver un travail plus varié que celui de mineur. Ils sont placés sous le commandement d'un Maître des Mines -ou quelque chose comme ça, un titre que l'on peut comparer à celui de roi chez les humains. Pour ces nains, la société s'organise comme une machine et le rôle du roi est de s'assurer que les boulons tiennent et que les engrenages soient bien huilés. Chaque nain se sachant une pièce de la machine, les problèmes sont rares. Les nains des montagnes ne sortent que très rarement à la surface et surtout la nuit, mais cela leur arrive pour des raisons multiples : le commerce, la chasse, la guerre... Ils ont des nains des villes une opinion peu amène. Pour eux, ce sont en quelque sorte des nains peu respectueux des traditions et qui cherchent à faire parler d'eux.

Pourtant, ce ne sont pas des fondementistes. Toutes les montagnes du Disque comptent leur lot de communautés naines, mais il semble qu'elles soient plus nombreuses encore dans les contreforts rocheux 'Uberwald ou de Ker-Gzelzek.

- Les nains des villes :

les nains qui quittent les mines pour aller vivre en ville, principalement à Ankh-Morpork, ont décidé, à un moment de leur adolescence, qu'ils voulaient voir autre chose que leur mine natale. Pour autant, une fois qu'ils sont arrivés à destination, ils chérissent ce mode de vie simple et ancestral et font tout pour montrer qu'ils sont des nains. Ils aiment à s'affubler d'armures impressionnantes, se promènent avec des pioches ou des haches démesurées, se font appeler de noms ronflants comme "Brisecrâne" ou "Fortdubras" et chantent de nombreuses comptines traditionnelles dans des bars nains. Cet éloignement de leur foyer les conduit souvent à se noyer dans l'alcool. Pour autant, ils ne considèrent pas leur choix de vivre en ville comme un échec. Ils apprécient la liberté que leur offre ce nouveau mode de vie. Liberté d'afficher sa féminité (pas trop, tout de même) pour les femelles, la liberté d'exercer un métier de journaliste, d'agent du guet, de guide touristique ou pourquoi pas de couturier... Les nains des villes sont les plus libéraux des nains. Ils acceptent la modernité du monde de la surface et parviennent même parfois à dormir à l'étage.

- Les nains fondementistes :

on les appelle aussi les nains du fond. Ce sont des nains qui refusent toute avancée vers la modernité et pour lesquels la surface et tout ce qui s'y passe n'est qu'un mauvais rêve. Pour eux, un vrai nain ne peut pas voir la lumière du jour. "La lumière aveugle. Savez-vous que l'oeil s'agrandit dans l'obscurité ?".

Les fondementistes vivent au plus profond des mines, sont habillés tout en cuir noir et parlent même un dialecte différent de celui des autres nains. Les principes qui régissent la civilisation naine sont exacerbés chez de tels nains et ils refusent tout modernisme, qu'ils perçoivent comme une menace ou une trahison à l'esprit même de la nanitude. Ils ne survivent cependant que grâce à l'influence qu'ils ont sur les autres nains, qui les considèrent comme des sages -certes un peu bizarres, mais des sages tout de même. Ils dépendent en effet des denrées alimentaires acheminées jusqu'à eux par des nains de confiance, des "faces du jour" qui leur apportent nourriture, eau fraîche et matériel. L'influence des fondementistes sur les nains des villes est croissante. En quête de leurs valeurs ancestrales, les nains exilés tombent souvent dans les griffes des extrémistes fondementistes, espérant se racheter une conduite dans un monde qui les dépasse. Les fondementistes réfutent l'autorité du Petit Roi, le roi de tous les nains.

L'autorité du Petit Roi

La grande majorité des nains accepte l'autorité d'un roi des rois, le Petit Roi. Chaque communauté lui est soumise, même si peu de nains peuvent prétendre avoir vu un jour ce souverain. Le Petit Roi vit dans son palais, construit dans le sous-sol de Kondom, en Uberwald.

Nain intelligent et ouvert à certains changements, il fait l'unanimité chez tous mais pas chez les fondementistes. Ces derniers pensent "qu'il a vu la lumière" et donc qu'il a été aveuglé.

La vallée de Koom

Chaque année, les nains commémorent la bataille de la vallée de Koom. Les trolls aussi, d'ailleurs. Selon les versions propres à chaque espèce, c'est là que les nains/les trolls ont tendu une embuscade aux trolls/aux nains et leur en ont fait voir de toutes les couleurs. Comme cela s'est passé il y a longtemps et que plus personne ne peut en témoigner, il est très difficile de savoir qui a vraiment tendu une embuscade à l'autre et qui peut affirmer qu'il en est sorti vainqueur. Bref, c'est l'occasion pour les nains/les trolls de régler tout un tas de différends avec les trolls/les nains. Et ce, chaque année. A Ankh-Morpork, c'est toujours un moment difficile pour le guet municipal.

Ailleurs, il est rare que des nains et des trolls vivent assez près les uns des autres sans que leur habitation s'appelle un champ de bataille.

L'importance de l'écrit

Chez les nains, en particulier chez les fondementistes, la chose écrite revêt un caractère quasi divin. Les nains aiment ce qui dure, ce qui reste, comme les écrits. Lorsqu'ils le peuvent, ils gravent tout ce qui leur passe par la tête à l'aide de runes naines dans la roche des mines. Les mots ont une vie propre. Ils existent réellement, quelque part, cherchant à accéder à notre monde. La plupart des runes naines sont relatives à la vie souterraine. Il existe par exemple plusieurs dizaines de runes représentant les ténèbres. Pour les fondementistes, l'importance de la chose écrite prend des proportions dogmatiques. A tel point que brûler ou détruire un livre est assimilé à un meurtre. Pour l'exemple, la réputation de Samuel Vimaire au sein des nains du fond s'est dégradée lorsque l'on a appris qu'il était le préposé à l'effacement du tableau noir lorsqu'il était à l'école...

Taille et poids

La taille d'un nain oscille entre 1m15 et 1m40 pour un poids de près de 70 kilos de moyenne. Il faut savoir que le rapport taille / poids n'est pas comparable entre nains et humains et que l'embonpoint est de toutes façons très bien perçu chez les nains.

La Société Naine

L'organisation politique naine:

Depuis 15 siècle, toute la vie des Nains tourne autour du « **Kruk** » le Livre qui codifie les activités sociales, juridiques et professionnelles entre les nains et des nains avec les autres peuples.



Tous les Dezka-kniks sont soumis à l'autorité suprême du Petit Roi.

L'actuel Petit-Roi est Rhys Rhysson, fils d'une famille de charbonnier de Llamedos.

La Maison Royale avec sa Garde Bleu, protège la vie et les intérêts du Petit-Roi ainsi que ses enfants.



Un des symboles du pouvoir du Petit Roi est le Scône de Pierre. Il est couronné siégeant sur le Scône de Pierre car il recèle en lui une part de la "VÉRITÉ".

Le Petit-Roi est élu environ tous les 50 - 70 ans par les familles de Grands Électeurs dans la ville Naine Uberwald de Schmaltzberg.

Il tranche les conflits juridiques et commerciaux internes et externes aux nains. Il est le "Gardien" des Savoirs et Connaissances Naines. Son administration enregistre les brevets liés au savoirs nains et par là il est le Protecteur des Brevets. Il est aussi comptable de la prospérité financière de tout son peuple.

Les familles de Grands Électeurs ont reçu le droit de vote grâce à leur découverte d'une avancée scientifique, culturelle ou autre, bénéficiant à tous les nains, innovant dans un Savoir que le Petit Roi à la charge de transmettre à tout son peuple, ou grâce à la maîtrise d'une spécialisation reconnue.

A l'origine du Kruk, lorsque la première page a été écrite, il y avait 8 familles. La jalousie provoqua le départ de l'une d'elle, qui refusa de transmettre son savoir au Petit Roi et s'exila.

(Famille HauteHache)

Les 7 familles restantes sont :

- Les **Tranchemontagne** (+ 6 familles descendantes)

Poingdefer; Hachesang; Kragnonson; Cuivreraide; Deuxbottes; Balderen

Métal

- prospection
- extraction (les lampes à acétylène...)
- raffinage (purification des métaux, tri des scories et des déchets pour obtenir un "lait" d'un métal)
- alliages
- forge (mise en forme) : outils, armes, armures, boucliers (bois et métal, alliages)

- Les **Thorikson** (+ 4 familles descendantes)

Thodra; Tordacier; Jormgard; Sauveserment;

Artisanats

- mécanique (arbalètes, mécanismes, pièges...)
- bijouterie
- mailles, micromaille
- menuisiers

- Les **Picdefer** (+4 familles descendantes)

Sourcilmant; Zhargrun; Robustebois; Urlbrack

Pierre / Pierres précieuses

- prospection
- extraction (mines, orpaillage, ...)
- taille

- sculpture pierres
- Polissage
- sertissage (pierres précieuses)

- Les **BriseHaume** (+3 familles descendantes)

Marteau Roche; Table Cuivre; Oldatoka

Culinaire

- Pain de nain
- Brochette de rat
- Bière
- Brouet de corbeau
- chasse
- champignonnières

- Les **Mainsdeforge** (+4 familles descendantes)

Poing menaçant; Sagejustesse; Volhmir; Peaudemétal

Mines

- perçage / tunnels/Entretien des cavernes et des passages
- charpentiers / Etayeurs / Calfats (calfater) / Bûcherons
- sécurité / ventilation
- pompage (y'a de l'eau en bas...)
- architecture, ponts et chaussées , ouvrage d'art en général

- Les **FortMarteau** (+4 familles descendantes)

Tranchelard; Hurginson; LibreBoc; Crachefer

Magiques et Culturels

- balais, anneaux, arme et armure magiques
- runes Chants et musiques , tambours de guerre, instrument de musique
- livres , enluminures, Savoirs de transmission du Kruk / Lois / Usages / Traditions

- Les **Durinson** (+3 familles descendantes)

Barbefoudre; Fièr Roc; Front Noir

Guerre

- Entraînement Martiaux- Conscription
- Logistique / réserves stratégiques / Machines de guerre

- Espionnage / Eclairage / Renseignements

Particularités Naines:

1. Les nains portent un tatouage sur le dessus du poignet, qui n'est visible que dans le noir, fait avec du sang de Wurm luminescent. Très douloureux. C'est leur nom en rune, qui permet de s'identifier dans les ténèbres des mines. Les non-nains ne le savent pas.
2. Lorsqu'un crime est commis, la communauté peut désigner un nain qui sera chargé de trouver la vérité au fond de son creuset. Il sera le "fondeur", celui qui trie le minerai des mensonges pour obtenir le métal clair et pur de la vérité. Il choisit seul les outils dont il a besoin. Nul ne peut remettre son autorité en cause. En théorie au moins. Le reste est souvent politique.
3. Les Grags étaient des Gardiens de Vie, toujours respectés...

Autrefois les grags étaient des nains intrépides qui vérifiaient les mines contre les coup de grisou, d'où la tenue épaisse. Ce qui leur donnait évidemment un statut, mais à la vérité ce n'étaient que des mineurs courageux, des experts en mine, peut-être, mais assurément incompétents en politique et en réflexion. Après tout, on ne négocie pas avec un morceau de caillou. Avec les gens, on négocie en permanence. Le Petit Roi le sait. Les grags le savent mais n'aiment pas ça.»

4. Le Y'grad est le rite de passage traditionnel de l'enfance à l'adulte.
5. Le nain adulte se conforme au j'kargra: les Préceptes de Vie Naine en accord avec le Kruk.

Religion

La société naine n'a pas de religion, mais a des dieux "juste au cas où".

Leur dieu créateur, appelé Tak, est considéré par les nains comme ayant façonné les trois races du Disque-Monde, Nains, Humains et Trolls, à partir d'une géode.

On dit que Tak a "écrit les Lois" et "écrit le monde", dans cet ordre. Pour cette raison, les Nains accordent une grande valeur aux mots et à l'écriture pour les plus conservateurs. Malgré cela, Tak n'est pas vénéré; il est parti après avoir créé le monde et exige peu de ses croyants. Comme dit Grag Bashfullsson "Tak n'exige pas que nous pensons à Lui, seulement que nous pensons."

Les écrits sacrés de Tak sont lus à chaque cérémonie par Le drudak'ak (Passeur de Vérité) Les nains ne croient pas non plus aux démons ou à d'autres semblables, mais enterrent traditionnellement leurs morts avec de bonnes armes au cas où les démons ne le sauraient pas.

À la place des dieux et des démons, ils ont plusieurs dizaines de mots différents pour "sombre". Beaucoup d'entre eux sont hautement mystiques et dangereux, tels que "l'obscurité qui se ferme", "l'obscurité qui appelle" et "l'obscurité qui attend" (l'obscurité qui attend pour remplir de nouveaux trous). Le pire de tout est le «Noir d'invocation», qui aurait un esprit propre et qui chercherait à corrompre certaines victimes susceptibles de l'être.