

L'Histoire des Angroschim

par Tonton Alrik thoste@libertysurf.fr



Une aide de jeu pour L'Œil Noir



Note préliminaire :

Tout ce qui concerne l'histoire des Angroschim est inspiré et traduit librement du livre *Die Zwerge Aventuriens* de la boîte *Dunkle Städte, Lichte Wälder* (Fanpro). J'ai rajouté quelques éléments sur les Nains actuels en fin de document, tirés du livre *Die Welt des Schwarzen Auges*.

Comme pour les Tulamides et les Thorwaler, j'ai gardé les noms de la version originale à chaque fois que c'était possible.

Pour les dates, j'ai adopté le calendrier de Hal (les événements apparaissent dans le livre original dans le calendrier de la Chute de Bosparan). Il faut aussi noter que le récit s'arrête assez tôt et ne tient pas compte des événements récents (invasion borbaradienne...)

Merci de me faire connaître vos remarques, vos questions ou les erreurs éventuelles.

Bonne lecture,

Tonton Alrik

DU PASSE DES ANGROSCHEM

"Ecrire une Histoire des Nains est, malgré les connaissances des Angroschim sur leurs ancêtres, une entreprise difficile : contrairement aux Humains, les Nains n'ont commencé que relativement tardivement à dater et nommer les années et plusieurs faits historiques portent encore des dates comme "l'année où l'ancêtre Grubinax tua le Dragon Pourpre et où il se cassa une jambe à cette occasion", ce qui complique l'établissement d'une chronologie et nous empêche de savoir comment les événements se sont enchaînés.

De plus, la chose est compliquée par le fait que les Archinains de Xorlosch, les auteurs les plus zélés en matière de chroniques, ont un penchant prononcé pour la mystique des chiffres, de sorte qu'avec eux presque tous les événements du passé auraient duré soit trois ou sept ans, soit trois fois trois ans, sept fois sept ans, dix fois dix ans et ainsi de suite. Comme il le semble, l'importance d'un événement doit être dûment mis en évidence, sans pouvoir considérer combien de temps celui-ci a réellement duré.

Pour ces raisons il n'y a pas en Aventurie de chronique précise et fiable de l'Histoire de l'ensemble des Nains et même l'aperçu suivant ne doit être considéré que comme une tentative de présenter la grande et héroïque histoire des Angroschim dans une forme compréhensible pour les Humains."

- Duryan de la Heydt, Maître de la Dame Sage Hesinde à Punin

L'ère primitive

Presque toutes les traditions s'accordent à dire que les Angroschim¹ sont apparus il y a environ 10 000 ans dans l'ouest de l'Aventurie, grâce à l'intervention du dieu Ingerimm².

Mais quelques légendes druidiques parlent par ailleurs d'un temps encore plus ancien où les ancêtres des Nains habitaient à la surface de la terre, cette allégation est cependant extrêmement contradictoire (beaucoup de Nains la contestent même avec virulence) car "apparaître" peut avoir plusieurs significations. Mais même les Géods affirment que les Nains ont reçu au cours de ces années leur forme actuelle de la main d'Ingerimm et commencèrent ensuite leur vie souterraine.

La raison qui explique cette action divine concorde d'une tribu et d'un peuple à l'autre :

Les Angroschim doivent garder et gérer la terre ainsi que ses trésors contre toute convoitise et notamment celle des Dragons. Pour mieux comprendre ce concept, voici un récit assez méconnu qui porte sur les premières années du monde :

"Au commencement du monde eut lieu le combat entre Los et Sumu (le Ciel et la Terre que la plupart des Nains reconnaissent eux aussi comme des entités originelles,) cependant beaucoup d'Angroschim croient qu'au moment où les dieux naquirent du sang de Los, d'autres créatures, aussi puissantes et fortes que les dieux, apparurent en même temps sur le corps de Sumu : les titans³.

¹ On désigne par ce nom l'ensemble des Nains par référence à leur dieu Angrosch (nom que les Nains donnent à Ingerimm). On dit un Angroscho, une Angroschna et des Angroschim.

² Guérimm (VF)

³ Cette vision de la Création diffère sensiblement de celle présentée dans le livre "Aventurie" de la VF et mérite une rapide explication. Lors du combat originel, Los donna naissance aux dieux en versant le sang (il n'y a pas 12 dieux dès le départ) et Sumu engendra les titans et les "Grands Dragons". Dieux et titans s'affrontèrent puis décidèrent de faire la paix, certains titans furent admis au rang de dieux (Efferd, Firun, Ingerimm, Peraine, Tsa) pour compléter le panthéon des Douze. D'autres titans furent tués pendant cette guerre comme Ogeron (à l'origine des Ogres) ou Raschtul (dont la tête se trouverait dans le massif du même nom ; à ne pas confondre avec ses prestigieux homonymes : le premier chef des Tulamides et celui qui sévit sur le groupe

Ces titans étaient semblables en tous points aux dieux célestes, mais ils étaient moins liés à l'Ordre clair et limpide qu'au Chaos à la fois créateur et destructeur. Les Dragons et les grands Echx⁴ font partie de leur espèce et les Géants sont leurs enfants originels."

La lutte très ancienne entre ces différentes puissances ne nous intéresse pas ici, car elle s'est déroulée très longtemps avant la création des Nains. Pourtant dans une de ces guerres, quelques-uns de ces enfants de la Terre, désignés comme les "Hauts Dragons" ont signé une paix avec les Célestes et furent ainsi admis dans les rangs des dieux. Les autres membres de leur ancienne famille, devenus peu puissants ou peu dangereux, étaient contraints à rester sur Dère et étaient incapables d'atteindre l'empire du ciel.

" Parmi ces créatures déchues, il y avait Pyrdacor, titan rusé et à forme de Dragon, qui se prenait pour leur seigneur et dieu légitime, maintenant que les autres n'étaient plus là. Et ainsi débuta il y a environ 10 000 ans le règne épouvantable du Divin Dragon qui envoyait ses serviteurs et partisans echxiques chasser les rares Humains ayant survécu aux précédentes guerres des dieux.

Mais le plus ancien et plus puissant des fils de la terre était bien Ingerimm et après être devenu un des dieux célestes, il retourna une nuit sur Dère et au plus profond du sein de la terre, il donna naissance aux pères des tribus des Nains, un peuple de gens de petite corpulence, créés pour protéger les trésors et les richesses de la terre et ne pas les laisser au Dragon et ses alliés. Cela était et reste leur devoir, et pour cela doivent-ils vivre et mourir toute l'éternité, jusqu'à ce que la Grande Paix soit à nouveau rétablie."

D'autres récits plus marginaux rapportent un peu différemment le cours des événements : ainsi pour certains chroniqueurs les Anciens Nains furent formés tout simplement dans les forges de certains Humains, chez quelques clans du Kosch on prétend que le dieu paya de sa raison la création des Nains, car le feu céleste du furieux Dragon d'or l'aurait poussé à la folie⁵...

Vers -9 000 : début de la domination echxique sur la majeure partie de l'Aventurie

L'Age de Pierre

Même si ces événements d'un temps très reculé sont tombés dans l'oubli, on en connaît au moins un : Pendant les premiers millénaires de son existence, le peuple des Nains fut constamment confronté aux sbires et serviteurs du dieu autoproclamé des Dragons, Pyrdacor, qui régnait alors sur l'empire de Zze Tha, là où s'étend aujourd'hui le désert du Khom.

Au grand dam des historiens humains, les récits des Angroschim passent sous silence les événements dans les pays du sud et le destin des Humains habitant ces contrées. Le peu que nous apprenons fait allusion aux ancêtres de l'actuelle Aventurie : un peuple dominé et bousculé en permanence, où la vie y était rude et courte car les créatures echxiques et les Dragons se montraient impitoyables envers eux.

La vie n'était pas plus facile pour les premiers Nains. Mais les Angroschim pouvaient être reconnaissants envers leur dieu car l'ennemi ne leur prêtait pas attention lors des premiers siècles : ils s'étaient déjà retranchés dans leurs cavernes et leurs galeries dans la montagne.

Les véritables circonstances de la découverte des Angroschim par Pyrdacor font l'objet de légendes : la tradition raconte qu'il y avait huit frères, les Ancêtres du peuple des Nains, tous nés ensemble et en une seule heure : les huit "Premiers Pères"⁶.

Au cours des premières années et des premiers siècles, ils vivaient et régnaient ensemble dans la montagne sur leurs enfants respectifs. Le dieu leur avait fait cadeau d'une vie presque sans fin ainsi que des montagnes, enfin il leur donna la mission de veiller sur les trésors de la terre, l'or et l'argent, et de se tenir à l'écart des forces du Divin Dragon qui cherchait à accroître sa puissance. De même, ils reçurent le commandement de ne pas dévoiler l'existence des Nains au Dragon que ce soit par le geste ou la parole. Ainsi c'est en secret sous la terre qu'Ingerimm avait conçu et créé ce peuple, et celui-ci devait toujours rester caché du Dragon. Dans un premier temps, les Angroschim suivaient scrupuleusement ce commandement et ne prenaient aucun risque : ils aménageaient leurs bastions

(Eil Noir...) Les Douze "Grands Dragons" furent séparés en deux groupes : six "Hauts Dragons" qui devaient veiller sur la citadelle des dieux d'Alveran et six "Anciens Dragons" qui devaient rester sur Dère.

⁴ En allemand "Echsenwesen", ce nom est parfois traduit comme "Hommes-Lézards" ou "Homme-Reptiles". Comme il y a beaucoup d'espèces différentes chez ces créatures, je préfère employer le terme d'Echx (adjectif : echxique)

⁵ Ne s'agit-il pas là de la version présentée dans le livre "L'Aventurie" ?

⁶ Les huit "Premiers Pères" : Furalm, Brogar, Harbosch, Gurthar, Aboralm, Xoldarim, Curoban et Ordamon l'Audacieux (plus tard le Damné), ils sont à l'origine des huit tribus des Nains. Par extension, ils désignent le nom de la tribu : par exemple, les "enfants de Curoban" désignent la tribu entière et non les seuls enfants naturels de Curoban.

dans la tranquillité, se fortifiaient et rassemblaient des trésors. En ces jours, à côté d'autres bings⁷, on construisit aussi Xorlosch⁸, la fierté des Nains.

Vers –8 500 : fondation de Xorlosch

Mais parmi ces huit rois, il en était un qui apparaissait meilleur et plus intelligent que ses frères, qui cherchait à gagner les faveurs du dieu et ses actes étaient particulièrement couronnés de succès. Ordamon était son nom.

Ordamon était le Père de la plus petite des tribus et pourtant eu égard à son mérite, il avait un poids considérable au Conseil des Frères si bien que la majorité des Nains le considéraient comme leur "Père". Aussi il était doué d'une assurance et une audace hors du commun dont il s'est servi plus d'une fois pour encourager et enflammer ses frères, même si cela risquait de dévoiler aux serviteurs rôdants du Divin Dragon l'existence si soigneusement dissimulée des Nains. C'est Ordamon qui fut à l'origine des projets les plus avisés et les plus audacieux pour la construction de nouvelles galeries, il ne craignait pas non plus le danger quand il devait inaugurer de nouveaux filons d'or.

Pendant un certain temps, de nombreux Angroschim pensaient qu'il devait être l'Elu d'Ingerimm et qu'il devait conduire les Nains en tant que Grand Roi. Ses partisans voyaient bien dans le petit nombre de ses propres descendants une preuve que leur héros devait être simplement considéré comme le Père de toute la Nainité⁹.

Un jour, Ordamon fut contaminé par le poison qui se cache toujours dans une admiration sans réserve. Il se mit à croire qu'il pouvait mettre un terme aux souffrances de son peuple et au règne du Dragon, alors que l'une et l'autre de ces espérances semblaient inimaginables. C'est pourquoi il quitta une nuit les galeries de ses frères et voyagea vers le sud lointain pour aller voler lui-même le tas d'or de Pyrdacor. Il était fermement convaincu que cela aurait dérobé puissance et vie au Dragon. Il pensait en outre que l'or devait lui revenir : ses succès antérieurs l'avaient rendu cupide.

Pourquoi n'a-t-il pas écouté l'avertissement ? Il arriva ce qui devait se produire d'après le commandement des dieux ; Ordamon fut capturé par le Divin Dragon lui-même dans son antre immense. Mais au lieu de tuer le voleur, Pyrdacor l'interrogea et tortura cet homme d'une forme étrange et inconnue. Après de longs supplices (qui en disaient déjà long au dieu cruel sur la ténacité et la force de résistance des Nains), le malheureux Ordamon persistait à se taire. Là-dessus, l'autoritaire Pyrdacor le laissa partir, portant sur le front la marque de la flamme du protégé du Dragon. Pendant ce temps, le Divin Dragon rassemblait ses troupes d'Echx et de Dragons pour attaquer les Nains. Il était de plus maître dans le domaine de la magie, ce que le Nain ne savait pas.

Comme par miracle, éreinté et mutilé, Ordamon réussit à retourner chez ses frères, tout en conduisant, inconsciemment et involontairement, à leur but les espions magiques de Pyrdacor qui étaient sur ses talons. Mais il parvint aussi devant la porte à lancer quelques mots pour avertir et alarmer les autres Nains. Alors qu'il accomplissait son destin, Ordamon fut dévoré par des flammes qui jaillissaient subitement de ses habits et de son corps. Il fut donc le premier Nain à trouver la mort. Aucun mortel ne sait si c'est le dieu Ingerimm qui a brûlé le malheureux pour le punir de sa désobéissance, ou le Divin Dragon qui l'a détruit par magie après que le Nain ait rempli sa "mission".

Il ne restait aux Nains qu'un court laps de temps pour pouvoir se préparer à l'attaque mais ils ne s'attendaient pas à l'assaut de vingt dragons-empereurs en or et d'innombrables Echx. Dans cette bataille du feu du ciel, deux des trois grands bings des Nains furent entièrement détruits, incendiés ou fondus, si bien qu'aujourd'hui encore leur emplacement reste inconnu. Seule Xorlosch qui abritait le Conseil des Frères resta debout, mais n'était pas épargnée : là aussi les dommages furent importants et les pertes en vie encore plus grandes. Dans cette bataille qui dura un nombre incalculable de jours, de nombreux Angroschim, hommes ou femmes, laissèrent leur vie mais aucune tribu ne se battit plus bravement et avec plus d'abnégation que les enfants d'Ordamon. Quand le calme s'installa enfin sur le champ de bataille, plus un seul d'entre eux n'était encore en vie. La dernière de ce peuple était la fille aînée d'Ordamon, Organa, elle entraîna avec elle dans la mort le colonel des dragons-empereurs (Ancarion le Rouge, qu'on suppose être un fils de Pyrdacor) dans les flammes destructrices. Ainsi ce courage permit d'aboutir à un armistice payé très cher, mais les Nains purent entamer au cours des années qui suivirent une lente reconstruction, car le pouvoir du Dragon s'était lui aussi affaibli et il devait consacrer un temps important à réprimer des révoltes dans son propre camp.

Les Nains doivent donc leur survie à la huitième tribu entièrement éteinte. Ils n'oublieront jamais la mémoire d'Ordamon, porté jadis au plus haut puis tombé très bas, même si son nom ne vient que rarement à la bouche.

⁷ Pas moyen d'avoir une traduction de ce mot. Je pense qu'il s'agit des villes souterraines des Nains.

⁸ Xorlosch n'apparaît pas sur la carte de la VF, elle se situe au fond d'une vallée et en partie enterrée dans le petit massif montagneux entre Laboucle et Albernar au nord du Gd Fleuve

⁹ "Nainité" comme on dirait "Humanité" pour les Humains.

Vers -8 200 : "bataille du feu céleste" ; attaque des Dragons contre les bings des Nains ; seule Xorlosch reste debout ; la fille d'Ordamon, Organa vainc le fils de Pyrdacor et commandant des hordes de Dragons



Les Angroschim purent alors consacrer les années suivantes à reconstruire leurs fortifications, et ils le firent du mieux car la lutte contre les sbires du Dragon ne devaient plus cesser. Les Echx envoyés tout d'abord vers le nord furent rapidement engourdis par le froid et ne représentaient pas un danger pour les Angroschim, et finalement Pyrdacor arrêta d'en envoyer. Les dragons mineurs bien moins intelligents constituaient pourtant un danger durable. Au cours des siècles à venir, un grand nombre de galeries isolées et d'avant-postes des Nains furent détruits par des Dragons (dragons des cavernes et autres), même si les Nains apprirent à combattre de telles créatures à l'arme blanche et inventèrent l'arbalète pour se défendre de ces créatures volantes.

Et toujours plus fréquemment, des messagers Divin Dragon apparurent au-dessus de Xorlosch pour proposer aux Nains la paix contre un tribut en or. A chaque fois on leur répondit par une volée de boulons, ainsi les Angroschim obéissaient à l'ordre divin en n'abandonnant aucune once d'or aux Dragons.

A cette époque, eut lieu aussi la mort des sept derniers des Premiers Pères, rappelés par Ingerimm que ce soit en temps de guerre ou de paix, dans leur sommeil ou pendant le combat. Leur temps parmi les mortels toucha à sa fin même s'ils sont toujours les plus vénérés parmi tous les Ancêtres. Quelque chose partit aussi à vau-l'eau avec leur disparition : la solidarité des premières tribus s'effrita. Car au cours d'un siège long et d'une lutte constante pour la survie, les petits clans remplacèrent l'entière Nainité pour devenir le principal cadre de la solidarité, les tribus commencèrent aussi à se dissoudre lentement après la mort des derniers Premiers Pères. Seul le peuple conservateur des Archinains s'accroche aujourd'hui encore au modèle traditionnel des sept lignées tribales bien distinctes.

C'est aussi au cours de cette période que les Nains se décidèrent à créer un nouvel avant-poste pour mieux avoir la menace venue du sud à portée d'œil et de hache :

Pendant de nombreuses années et dans le plus grande discrétion, des galeries furent percées depuis la Forêt de Fer¹⁰ vers l'est, jusqu'à ce que les éclaireurs purent annoncer qu'on avait atteint une nouvelle montagne, et ici dans le massif de l'Enclume de nombreux clans s'établirent et étaient prêts pour tenir tête aux Dragons. Après un temps assez court, les cavernes de l'Enclume étaient pleines de vie et d'activité, on y bâtit de nouveaux bastions et on y forgea de nouvelles armes.

Quand de courtes années plus tard, une grosse troupe de Dragons se déploya à travers la vallée du Yaquir, les Nains de l'Enclume derrière Athax "Œil d'Acier" leur réservèrent un accueil si violent que les créatures dépitées durent retourner dans les plus brefs délais vers Zze Tha, du moins celles qui avaient survécu. Longtemps les Angroschim chantèrent et firent l'éloge des actions des Nains de l'Enclume qui gagnèrent rapidement la réputation d'être l'élite guerrière à la frontière. Seulement quelques protestations naquirent à Xorlosch quand les Nains de l'Enclume élevèrent le fils d'Athax, Andrasch, comme leur roi : un nouveau royaume des Nains fut formé.

Vers -6 000 : les Angroschim colonisent les Monts de l'Enclume

Vers -5 800 : derrière Athax "Œil d'Acier", les Nains de l'Enclume viennent à bout d'une importante armée de Dragons

Il y aurait encore beaucoup à dire, mais on ne peut que raconter avec certitude que peu de choses sur les faits héroïques de cet ancien "Age de Pierre" pendant lequel les Nains, encerclés dans leurs

¹⁰ Les Monts Pyrite (VF)

forteresses de la montagne, livraient un combat isolé contre la supériorité du Divin Dragon. Ils restaient vigilants et rêvaient encore à la promesse de la Grande Paix, qui viendrait le jour où la puissance du Dragon sera finalement vaincue.

Mais ces espoirs furent par réduits à néant quand il y a presque 6 000 ans, une nouvelle calamité s'abattit sur Xorlosch dans le but une nouvelle fois de soumettre ou exterminer les Nains. Cette fois le moyen choisi n'était pas la violence brute mais les voies sinueuses de la magie.

Après la défaite de tous ses autres adversaires et au vu de la récente déroute de ses armées, Pyrdacor avait imaginé une arme comme on n'en avait jamais utilisée auparavant. Le Dragon d'Or était un savait maîtriser les Eléments dont notre monde est composé¹¹. Il créa en personne à partir du cœur de métal de la terre, des créatures de même taille que les Nains, avec des massues et avec des lames tranchantes, animées de vie artificielle par des esprits élémentaires asservis grâce à la magie, des machines de mort en pierre, en fer ou en or.

Personne ne sait combien de temps il passa à concevoir ces créatures, mais on devine déjà quelles frayeurs et quelles pertes cela préparait pour les Angroschim. En effet, on n'avait plus désormais à se défendre contre un monstre crachant des flammes, il fallait maintenant lutter contre un ennemi particulier : une ombre pleine de secrets et inexplicable, qui pouvait surgir à tout moment et tuait sans pitié sans ménager ni lui ni l'ennemi. Des pierres monstrueuses pouvaient glisser le long des parois lisses des galeries, des guerriers d'airain comme des armures animées détruisaient des garnisons entières, des rochers "vivants" surgissaient du sol au milieu des maisons. Des villes et villages souterrains ont entièrement disparu en ce temps. Peu de morts eurent l'honneur d'un deuil aussi long de la part des Angroschim que Garax, le marchand qui avait unifié pour son peuple les poids, les mesures, et les monnaies, et qui fut tué par une statue en or qui sortit de son propre tas de monnaies...

Même pour les meilleurs guerriers, le danger semblait insurmontable car que peut faire une épée contre du granit ou même de l'acier..? Jamais dans leur Histoire, les Nains n'ont été aussi proche de la fin que pendant cette Guerre des Eléments.

Vers -5 500 : Pyrdacor envoie des esprits asservis des Eléments contre les Nains

D'après de nombreuses traditions, quelques Nains virent en rêve les âmes des premiers Ancêtres, les ombres de leurs frères morts récemment, et même la Mère de la Terre Sumu. Ces visiteurs leur donnèrent alors le conseil d'abandonner armes, armures et les forteresses de la montagne apparemment devenues inutiles, et d'aller sous le ciel libre, sur la terre vivante, pour recueillir en eux les forces de la nature et pouvoir ainsi faire face avec égalité à la force élémentaire de l'adversaire.

Ils auraient été plusieurs milliers à avoir reçu cet ordre. Cet épisode compte parmi les plus grandes (et cependant compréhensibles) tragédies de l'Histoire des Nains : car les plus anciens des Angroschim repoussèrent franchement la demande des Elus et interprétèrent ce rêve comme une absurdité ou pire, comme un trouble de l'esprit créé par le Dragon qui voulait détruire la dernière arme des Nains : leur solidarité étroite en cas de danger.

Ainsi ils n'étaient pas plus de quelques douzaines de Nains à partir s'aventurer à l'air libre par-dessus et à déjouer tous les gardes et tous les obstacles, coupant ainsi les liens avec leurs clans : ceux-là allaient ainsi devenir les premiers druides d'Aventurie.

Parmi eux le plus illustre était un homme à qui on donne usuellement le nom de Brandan fils de Brodosch, petit-fils de Brogar, même si quelques légendes utilisent les noms de Brendon, Brandon ou Brenan. Comme l'indique le nom du grand-père, cet homme était de famille royale, de la maison d'un des Premiers Pères, pourtant il refusa tous les honneurs, quitta sa patrie et son clan pour se consacrer aux mystères de la Nature. Rapidement, les autres Géods l'ont accepté comme le premier d'entre eux et beaucoup a été dit sur le pouvoir que Brendan avait sur les esprits et les Eléments de la Nature.

Cependant il n'était aucun individu seul capable de vaincre la magie du grand ennemi (il était encore trop puissant), l'ensemble des druides, qui s'appelaient eux-mêmes les Géods, menaient ainsi en commun la Guerre des Eléments et leur engagement se traduisit par de nombreuses victimes. Seulement de rares légendes parlent de ces rebelles, qui par magie mais sans arme détruisirent les archicréatures, qui exorcisaient leurs âmes artificielles et chassèrent les esprits ennemis. A cette occasion ils furent souvent eux-mêmes déchirés ou rendus fous par les forces qu'ils appelaient. Ceci dit, le Dragon subit tout de même de grosses pertes, la crainte et le trouble gagnaient en lui à la vue de

¹¹ On rappelle que le monde est composé de six Eléments : le feu, la terre, l'eau, l'air, la glace et le métal. Ce dernier touche non seulement toutes les matières métalliques (comme son nom l'indique) mais aussi la pierre, les roches, etc... C'est bien sûr cet Elément que choisit Pyrdacor pour construire son effroyable armée. Chaque élément possède une forteresse dans la 8^e sphère dont les tours s'élèvent jusqu'au monde que nous connaissons, chacune de ces forteresses étant dirigée par un Seigneur des Eléments.

ces ennemis qui témoignaient d'une maîtrise de la Nature et des Eléments, ce qui n'était jusqu'alors jamais vu chez les mortels.

Vers –5 400 : exode des premiers Géods sous la conduite de Brandan fils de Brodosch
Vers –5 200 : Brandan passe un pacte avec le Seigneur de l'Elément du Métal et vainc les créatures de Pyrdacor ; la première paix entre les Dragons et les Nains est conclue

C'est le pacte (objet de nombreuses légendes) entre Brandan et le **Seigneur de l'Elément du Métal** en personne, qui ne supportait plus l'asservissement de ses enfants qui fut particulièrement décisif : le Seigneur de l'Elément libéra toutes les âmes artificielles et ceintura même les galeries des Angroschim avec une protection qui a rendu depuis ce temps ces roches impénétrables pour les créatures magiques. Personne ne sait ce que Brandan dut apporter en contrepartie à ce marché mais le Dragon se vit enfin contraint à arrêter la guerre. S'ensuivirent un armistice et une paix entre les Dragons et les Nains liée à la création d'une frontière passant par le Yaquir, le Massif de Raschtul et la Darpat¹².

Cela se passa il y a environ 5 200 ans et une grande joie remplit le cœur des Nains : pour la première fois la paix et la sécurité régnaient chez les Angroschim car Brandan avait vaincu le Dragon avec la ruse et le sens du sacrifice pour que la paix soit éternelle. Quand au cours des négociations sur une île du Yaquir une issue satisfaisante fut trouvée, le facétieux Brandan fit jurer aux Nains (sur Ingerimm et Sumu) et à Pyrdacor (sur le pouvoir des Eléments) d'observer la paix au moins jusqu'à ce qu'il revienne.

Quand cela fut acquis, il prit congé et se jeta dans le Yaquir. Son corps n'a jamais été retrouvé. Probablement a-t-il été porté par les eaux jusqu'à la mer (à l'endroit où se trouve aujourd'hui la fière Kuslik¹³) mais selon les druides d'Aventurie, Brandan a été dérobé au monde. Ainsi prit fin l'existence de près de mille ans d'un homme qui a rétabli la paix et l'équilibre. Mais les Angroschim remerciaient avec une grande joie leur créateur de leur avoir offert la victoire, de grandes fêtes et cérémonies furent célébrées en l'honneur d'Ingerimm.

Celui qui à l'occasion de ces cérémonies louait particulièrement bien et sagement le Seigneur ou celui qui concevait une liturgie belle et respectable pour glorifier le nom d'Ingerimm était tenu en grande estime par ses frères. On se tournait bientôt vers ces prédicateurs pour leur demander d'interpréter la volonté du dieu si des questions ou des disputes religieuses apparaissaient. Ainsi en quelques années on assista à la formation d'un clergé qui fut accepté par le dieu en personne comme le montre la quantité de petits et grands miracles dont cette époque garde la trace.

Vers –5 100 : formation d'un clergé d'Ingerimm

Quant à la volonté divine il se montra vite qu'une conduite claire était extrêmement nécessaire car beaucoup d'incertitudes et de controverses apparaissaient alors : ainsi l'ancienne mission d'Ingerimm fut tenue en partie pour exécutée et la Paix Eternelle désirée ardemment fut considérée comme maintenant acquise. Il ne s'en fallût pas de beaucoup pour que triomphassent les voix qui demandaient alors un abandon de la vigilance et de l'état de défense permanent ; dans plusieurs clans on discuta sérieusement si on devait ou non livrer à l'abandon les vieux bastions et les cavernes pour émigrer vers les riches surfaces du monde qui semblaient opulentes.

Les Géods étaient justement à la source d'une telle incertitude car après la mort du plus distingué des leurs, le grand Brandan, il n'y avait presque plus d'avis et de convictions concordants si ce n'était la connaissance pure du rituel druidique. Egalement parmi eux se multipliaient les voix de ceux qui, d'un côté pensaient que la maîtrise des forces de la Nature avait conduit dans le passé à la soif de pouvoir, et ceux, d'autre part, qui en tant que "seigneurs de la terre" s'imaginaient pouvoir dicter leur volonté à la Nature.

Quelques années après la victoire, les druides étaient profondément divisés ; les défenseurs des mondes animal et végétal se dressèrent contre ceux qui voulaient les utiliser pour leurs propres fins, les respectueux "serviteurs de Sumu" s'affrontaient aux autoproclamés "seigneurs de la terre". Ces deux groupes commencèrent bientôt à se combattre avec violence et les querelles entre leurs partisans étaient à l'ordre du jour.

Alors que les "serviteurs de Sumu" se considéraient comme une petite élite, dont les desseins étaient forcément étrangers et inaccessibles pour le commun du peuple des Nains, les "seigneurs de la terre" croyaient en leurs chances de contraindre les Angroschim à adopter l'idéal du mode de vie géodo-druidique et d'accepter la domination des Géods.

¹² Le fleuve Dare (VF)

¹³ Safa (VF)

Le Grand Roi des Nains partagea ce point de vue : **Xagul fils de Xorax** avait été élu par tous les Angroschim particulièrement pour redonner la certitude à un peuple en proie au doute. Mais après avoir publié quelques premiers édits à propos de la réparation des dommages et la reconstruction de villages détruits et rénové un code minier longtemps laissé à l'abandon, il revint brusquement sur ses décisions et suivit les objectifs des "seigneurs de la terre".

Désormais une décision assassine en suivait une autre : les arts anciens devaient être oubliés, les outils et les armes détruits, tout métal fondu et finalement les Saintes Galeries furent inondées avec la lave brûlante des profondeurs de la terre afin de contraindre le peuple à se retirer à la surface et à vivre à l'avenir de chasse et de cueillette.

Ces édits étaient enjolivés avec une longue glorification des Nains, qui en tant que vainqueurs invincibles de tous les ennemis n'avaient plus besoin de se cacher et de s'armer pour recueillir leur légitime héritage. Parmi les conseillers du roi Xagul comptait le druide **Abatrox** qui se présentait comme le fils de **Brandan** et qui dans un geste généreux voulait offrir au peuple des Nains le nord de l'Aventurie, avec toutes ses créatures à libre disposition.

Après quelques hésitations au début, le peuple des Nains troublé se montra docile à ces exigences ; ainsi beaucoup d'ateliers partirent alors en flammes et de nombreuses armes des guerriers des siècles passés subirent une fin honteuse dans un haut fourneau.

Seul le clergé encore jeune d'**Ingerimm** s'opposa à ces mesures. Accepter de telles mesures aurait menacé à court ou long terme l'existence même de tout le peuple des Nains, car si les Angroschim séduits par ces idées avaient fondamentalement changé leur mode de vie et quitté la patrie de leurs tribus, ils auraient été sans protection pour toute attaque à venir. En effet, même un excès de confiance peut tuer.

L'acte décisif qui sauva les Nains fut l'action d'un vieux Géod, **Darbasch**. Celui qui fut dans sa jeunesse l'élève de **Brandan** était désormais devenu le porte-parole des "gardiens de **Sumu**" qui refusaient une telle émigration (même si eux aussi ne voulaient pas renoncer de vivre à l'air libre). Il fut le premier druide des Nains à consentir de retourner pour un court moment dans l'exiguïté des anciennes cavernes. Pendant un entretien à **Xorlosch**, avec **Largorax**, le plus distingué des Elus d'**Ingerimm**, il flaira dans les Saintes Galeries même la source d'un grand mal, que finalement il identifia comme un sortilège qui pesait sur le roi Xagul. Nous ne savons pas quelles idées traversèrent à ce moment-là l'esprit du vieux Géod, mais il devait savoir que la découverte du charme porterait atteinte à la réputation de toute forme de magie (et n'apporterait certainement pas de sympathie supplémentaire aux "gardiens de **Sumu**"). Cependant il ne supportait pas cet emploi abusif des forces magiques pas plus qu'il n'admettait que son peuple entier soit trompé ou entraîné sur une mauvaise voie.

Pour ces nobles raisons, **Darbasch** dévoila et rompit le sortilège de domination qui faisait que le roi exécutait passivement les ordres de son "conseiller" **Abatrox**. Grande était alors l'explosion de colère et le perfide **Abatrox** fit bien de fuir dans les plus brefs délais et de ne plus jamais mettre les pieds dans les galeries de **Xorlosch**.

Grande aussi était la honte des Nains envers leur dieu, toujours est-il que les Angroschim firent rapidement le nécessaire pour remettre en état leurs cavernes et leurs galeries et ils commencèrent progressivement à réparer les dégâts de la guerre au lieu de fuir vers un autre endroit.

Grande était aussi l'irritation des Nains à l'égard des Géods et ces derniers ne devaient seulement qu'à leur engagement contre la terreur élémentaire de **Pyrdacor** d'être encore à peu près tolérés, mais toute gratitude à leur égard était presque éteinte.

Le vieux **Darbasch** rassembla une dernière fois les druides et réussit à adopter une condamnation pour tous ceux qui ne voient dans la force de la terre qu'un moyen pour utiliser la Nature à ses propres fins. Mais il dut aussi reconnaître que les temps anciens étaient révolus et qu'au lieu de convaincre les "seigneurs de la terre", il ne put que les contraindre à l'exil, avant que sa force ne l'abandonna et que le dernier **Druide Supérieur** reconnu par tous ferma ses yeux pour toujours.

Son adversaire du passé et plus tard ami, le prêtre **Largorax** fut élevé, après le suicide de l'ancien roi dupé, par ses compagnons et ses admirateurs au rang de "**Gardien de la Force**"¹⁴, comme père spirituel de tous les Nains fidèles à **Ingerimm**, et dans cette position il fit tout pour préparer les Angroschim aux nouvelles menaces. En lui brûlait comme un feu inextinguible le vœu de restaurer le vieux monde ordonné de la montagne, où chacun pouvait faire confiance et crédit à chacun, où les ennemis étaient durs et cruels mais au moins visibles et où les lignes de front étaient claires. Dans son genre cela était un vœu honorable mais n'était néanmoins qu'un rêve sans espoir de concrétisation : si même les dieux ne peuvent pas remonter le temps, leurs prêtres le peuvent encore moins.

¹⁴ Le Gardien de la Force est le Grand prêtre du culte d'Angrosch (culte de **Xorlosch**), à ne pas confondre avec le Gardien de la Flamme qui dirige le culte (humain) d'**Ingerimm** (culte d'**Angbar**)

Vers -4 900 : les Angroschim élisent Xagul comme leur premier Grand Roi ; sous l'influence du Géod Arbatrox, il ordonna la destruction d'ateliers et de hauts fourneaux ; seuls les prêtres d'Ingerimm oppose une résistance ; Abatrox est finalement vaincu par l'Archigéod Darbasch ; Xagul se suicide
Vers -4 800 : scission définitive des Géods entre les *serviteurs de Sumu* et les *seigneurs de la terre* ; à Xorlosch, Largorax devient le premier *Gardien de la Force*

On dut alors tout d'abord sauver tout ce qui pouvait l'être : des ateliers détruits devaient être reconstruits, les outils anéantis recréés et les anciens maîtres des arts et métiers étaient priés de transmettre à la postérité leurs connaissances presque tombées dans l'oubli.

Pour conserver facilement des connaissances si précieuses pour les générations actuelles et futures, les prêtres d'Ingerimm voulaient introduire notamment un système d'écriture basé sur des images et des symboles. Longtemps les Géods (dont la mémoire est importante) s'opposèrent à cette innovation qui devait les déposséder de leur influence en tant que gardiens de la connaissance. Cependant la plupart des Nains pragmatiques ne trouvaient rien de très mauvais à cette nouvelle méthode de pouvoir conserver dans la durée des connaissances et des souvenirs, indépendamment de la mémoire des mortels.

Mais avec ces troubles et toutes ces querelles, la méfiance germaient entre les tribus et les clans, et peu de l'ancienne fraternité d'armes avait survécu.

On se mit rapidement à craindre (de manière désolante mais peu surprenante) que n'importe quel indiscret pouvait alors facilement s'approprier les plus grands secrets, et ce grâce à une écriture connue par tous (et qui mettait les connaissances à portée de tous) dont on se servirait pour rédiger les secrets des corps de métier. Ces soucis perturbaient surtout les Géods. On s'accorda finalement sur un compromis : chaque corps de métier ou clan devait avoir sa propre écriture, dont la connaissance ne pouvait revenir qu'à quelques maîtres. Mais même les druides nains demandaient du temps pour concevoir leur propre écriture, ils considéraient leur activité comme une chose trop inexplicable pour pouvoir être exprimée correctement à travers le Rogolan.

Ainsi arriva ce qui devait arriver : cette écriture complexe spécifique aux druides nains n'existe toujours pas, et aucun Géod n'a véritablement l'intention de la créer. Les Géods ne partagent plus leurs secrets avec n'importe quels curieux mais préfèrent ne les diffuser qu'entre eux. Depuis ce temps le chemin des druides nains s'écarte de celui de leurs frères nains, et ce n'est que de temps en temps, dans des occasions particulières, qu'ils travaillent encore ensemble.

Vers -4 500 : le Rogolan devient l'unique langue écrite malgré l'opposition des Géods

Par ailleurs, les Angroschim restés sous terre (et chez qui primait le sentiment d'appartenance à une très étroite parenté) se livraient assez souvent à des bagarres acharnées avec d'autres clans au sujet des rares matières premières ou des stocks. Car depuis que la paix régnait, les clans croissaient en force et en nombre. Mais ce n'était pas le cas des trésors limités de la Forêt de Fer et de Xorlosch, et même dans les Monts de l'Enclume, les Nains semblaient menacés par une pareille situation.

La quête de Calaman et le Jour de la Colère

En ces temps, l'autorité des honorables rois de la montagne ou celle des Grands prêtres éclairés permettait encore d'éviter l'explosion d'un conflit plus grave. Pourtant il y a à peu près 4 000 ans, un événement d'apparence anodine allait accélérer dans un rouage complexe le cours des choses et bouleverser le monde entier des Nains :

Un homme distingué et fortuné du peuple d'Aboraln avait une jeune fille, Aghira. Elle était et reste dans les souvenirs des Nains la plus belle des femmes de tous les temps. De nombreux jeunes hommes de toutes les tribus lui demandaient sa main en lui offrant des présents coûteux, mais elle, qui était aussi cupide que belle, les tournait tous en ridicule comme des "pauvres hères" et les mit à sa porte.

Le jeune Calaman fils de Curthag, du peuple de Curoban n'était pas que le futur roi de son peuple, il avait aussi au cours de ses audacieux périples rassemblé de nombreux trésors à travers les galeries abandonnées et les villages perdus : le peuple de Curoban était généralement considéré comme hardi, mais son prince était bien le plus brave et le plus téméraire d'entre tous.

Quand le fier Calaman déposa à son tour ses trésors aux pieds de la belle Aghira, celle-ci en fut impressionnée. Aussitôt après, elle s'entretint avec ses parents et leur fit connaître le choix de son futur époux. Elle décida d'exaucer la demande de Calaman mais celui-ci lui devait lui apporter une véritable preuve de son amour et de son courage, comme par exemple une part du trésor du Dragon Pyrdacor...

Le doute envahit le galant... Le doute et l'anxiété car il savait qu'un tel vol constituait une violation indiscutable de la vieille paix et aussi une infraction contre toutes les lois des Nains. Pourtant chaque jour où, en flânant dans les galeries, il voyait sa promise, croissait en lui sa décision de se mesurer au

Dragon. Enfin une nuit obscure, il s'esquiva de Xorlosch et réussit à traverser le Yaquir à l'aide d'un tronc d'arbre évidé : il était le premier depuis l'infortuné Ordamon à pénétrer par sa seule volonté dans l'empire du Divin Dragon. Au sud du fleuve, il dut pour se protéger des patrouilles d'Echx toujours aussi vigilantes tourner vers l'est, et il voyagea longtemps jusqu'à ce qu'il aperçut les hauteurs du massif de Raschtul.

Entre-temps les soucis avaient gagné son cœur car les adversaires lui semblaient trop puissants et invincibles. Dans les vallées encaissées et sûres de ce massif, il rencontra des créatures libres, comme il n'en avait jamais aperçu auparavant : de forme semblable aux Angroschim, mais bien plus grandes et plus sveltes, un peu moins fortes mais avec des corps plus souples. Ils s'appelaient eux-mêmes "Humains" ou aussi d'enfants de Tulam. Ils vivaient dans les montagnes, pas dans des galeries ou des mines, mais plus haut dans des cavernes naturelles. Ils habitaient aussi assez souvent de simples cabanes ou tentes qu'ils pouvaient facilement emporter avec eux lors de leurs fuites très fréquentes face aux Echx car leur destin était d'être chassés perpétuellement par les sbires du Dragon. Enfin, ils ne priaient pas le père de l'univers Ingerimm, mais plutôt un dieu à l'apparence d'un carnassier du nom de Feqz¹⁵. Pourtant Calaman se prit rapidement d'amitié avec ces êtres étranges car comme lui ils étaient les ennemis du Dragon.

La confiance revint en lui à la vue de ce peuple qui depuis déjà des millénaires réussissait à survivre dans le voisinage immédiat de l'empire du Dragon. De plus, un de ces Humains, le jeune Assaf, fils de Kasim, se déclara prêt à suivre le courageux Nain dans sa dangereuse aventure. En ce jeune garçon brûlait le feu obscur légué jadis par le dieu la ruse et la clandestinité. Sous la protection du dieu Feqz, et dans des habits sombres et dans la nuit glaciale, ils atteignirent la vallée où ils purent porter des coups durs et habiles contre les Echx provisoirement affaiblis par le froid.

Les deux, le Nain et l'Humain, l'Angroschim et le Tulamide, réussirent ensemble à déjouer les sentinelles et les sbires, et chacun était d'un précieux secours pour l'autre sur le chemin. Ainsi de nombreuses légendes des fils de Curoban parlent des faits héroïques et des dangers de cette quête. Enfin ils se trouvèrent face au trésor, au sommet duquel dormait le Dragon d'Or. Comme par miracle et sans être aperçu, l'audacieux Calaman parvint à soutirer un précieux diadème de cet énorme tas de richesses et disparut avec.

Ce n'est que le jour suivant qu'il observa de plus près son butin. Il s'aperçut alors qu'il s'agissait manifestement d'une œuvre naine d'un âge très ancien : un diadème d'une extrême valeur, tout en or et orné de bijoux. Toutes les histoires de son enfance revinrent à Calaman : celles qui parlaient de la couronne disparue du funeste Ordamon...

Ensemble Calaman et Assaf prirent le chemin du retour, mais au niveau des Monts Khoram¹⁶ ils durent se séparer pour tromper leurs poursuivants.

–4073 : Calaman découvre dans le Massif de Raschtul les ancêtres des Tulamides

–4068 : Calaman vole la couronne d'Ordamon dans le trésor de Pyrdacor

Après bien des péripéties, le Nain réussit finalement par chance à rejoindre les hautes montagnes beaucoup plus sûres des Angroschim. De retour chez lui, il lui tardait de remettre le diadème à sa promise, et quand la belle aperçut la splendeur de la couronne, elle tomba en extase. Rapidement les fiançailles furent célébrées et la cérémonie de mariage fixée à l'an prochain, car il fallait du temps pour préparer ces noces entre deux jeunes Nains si distingués de deux grandes tribus et cela devait être la plus grande fête depuis longtemps pour les galeries de Xorlosch.

Cependant la frivole Aghira ne renonça pas à parader devant ses sœurs et ses amies avec la couronne. Peu à peu le récit de l'aventure jusque-là tenue secrète de Calaman fit ainsi le tour du tout Xorlosch. Tous ceux qui voyaient dans le monde comme une place pour réaliser d'audacieuses actions héroïques admiraient en secret les exploits du jeune Nain.

En revanche, ceux moins aventureux, qui considéraient qu'il fallait le monde en dehors des montagnes sûres étaient effrayés et irrités par cet acte imprudent. Notamment ceux qui détenaient le pouvoir à Xorlosch, préparaient même secrètement un procès pour faire de Calaman un exemple en espérant débarasser ainsi pour toujours les respectables galeries de Xorlosch de cette insensée soif d'aventure.

Le matin du jour du mariage de cette année (qu'on situa plus tard conformément au calcul des Humains à l'année 3072 avant la Chute de Bosparan¹⁷), tous les convives affluaient vers le lieu de la cérémonie et de nombreux admirateurs de l'audacieux Calaman se réunissaient aussi.

Avant que la cérémonie ne commençât, le prêtre déclara indigne le futur marié ; en même temps des hommes armés de Xuragosch (qui était cette année le Gardien de la Force) firent irruption dans la

¹⁵ Ce dieu Feqz deviendra ensuite le dieu Phex (Perex, VF) une fois adopté par les autres peuples.

¹⁶ Djebel Khoram (VF)

¹⁷ C'est-à-dire l'an 4065 avant Hal

salle pour arrêter Calaman. Le prêtre fit savoir à ce dernier qu'il avait encore quelques heures devant lui pour faire ses adieux. Le lendemain, en raison de son sacrilège, il devait être banni pour toujours de sa patrie de Xorlosch.

L'inimaginable se produisit : la belle Aghira se désolidarisa devant tous de son fiancé mais le clan de Calaman le soutint ainsi que nombre de ses admirateurs. Après une courte rixe, les enfants de Curoban s'apprêtèrent à quitter Xorlosch avec leurs biens. A la Grande Porte une nouvelle mêlée eut lieu mais le ciel se présenta enfin aux Angroschim avides d'aventures. A la fin du mois, presque un Nain sur cinq avait quitté sa patrie et s'était mis en route pour tenter sa chance au loin.

A ce qu'on dit, le Gardien de la Force devait être hors de lui, car sa colère était grande, mais il n'y avait plus moyen de retenir les rebelles qui partirent rapidement vers l'est pour ne s'arrêter que dans les Monts des Trolls. Une n'avait pas suivi Calaman : sa fiancée Aghira qui ne craignait rien de plus que de perdre son trésor et qui maintenant se moquait de son fiancé, malgré la folie et de la pauvreté prochaine de ce dernier dont elle était la cause.

Cependant le courroux de Xuragosch se tourna contre elle : il exigea dans des propos menaçants d'Aghira et des enfants d'Aboralm la restitution de la couronne pour le rendre conformément au vieux traité, faute de quoi l'âme d'Ordamon serait sacrifiée. Mais désormais le diadème dévoila sa vraie nature : il était resté trop longtemps dans l'antre de Pyrdacor et s'était imprégné des pires qualités du Dragon, la cupidité, l'orgueil, la soif de pouvoir, et cette nature calamiteuse était capable d'influencer son "propriétaire".

Ainsi avec le temps, des flux maléfiques se dégageaient du précieux bijou. Ils confirmaient dans leur puissance les enfants d'Aboralm et de nombreux autres Nains et leur faisaient miroiter un avenir en or. Leur fierté se changea en arrogance, leur sollicitude en quête du pouvoir, leur intérêt en avidité.

Quand Aghira dut renoncer à se parer de son trésor, elle refusa tout net. En même temps elle excitait ses frères et ses parents, eux aussi aveuglés trop volontiers par cette nouvelle soif de l'or.

Pendant plusieurs lunes, la querelle entre le peuple d'Aboralm et les partisans du Grand prêtre Xuragosch s'aggrava et un jour le Gardien de la Force se mit lui-même en route pour exiger l'objet du litige, ce diadème. Mais les frères d'Aghira l'attirèrent dans un piège et tuèrent le vieillard errant dans une galerie déserte en lui jetant des pierres comme à un chien teigneux, après que leur sœur avec sa plus belle broche lui ait crevé les yeux¹⁸.

En ce jour, pour la première fois depuis la formation du monde un Nain était assassiné par un autre Nain. La terre trembla et en ce Jour de la Colère et des flammes descendaient des parois. A ce qu'on dit, Aghira fut transformée en pierre ardente en raison de son sacrilège, le reste de sa tribu apeurée s'enfuit des cavernes de Xorlosch vers le nord. Ils emportèrent avec eux une pierre d'ornement du diadème, une petite émeraude, presque insignifiante en comparaison du trésor laissé derrière eux. Et pourtant il s'agissait de la semence d'un nouveau malheur et cette pierre porte la malédiction inextinguible qui depuis pèse sur ce peuple.



Jour de la Colère

En fait, on a dit beaucoup de choses sur ces années où le pouvoir du Dragon fut apporté par les Nains eux-mêmes dans leurs galeries, mais la réalité est peu connue comme si les souvenirs des Anciens avait enveloppé ce temps de la honte sous un voile amical. La seule chose que l'on sait c'est que quelques semaines après le Jour de la Colère, une autre tribu disparut : les fils de Brogar, mais on ne sait rien d'incontestable sur leur destin.

¹⁸ Il y a peut-être une confusion dans la traduction de ce passage (notamment les yeux crevés) mais on peut retenir que le malheureux Grand prêtre fut bel et bien tué dans une embuscade

De même, toute une série de clans quittèrent les galeries de Xorlosch touchées par le malheur et partirent vers les Monts du Kosch encore déserts pour y trouver la tranquillité et la paix.

A cette époque, un jeune prêtre d'Ingerimm et un de ses amis druide étudièrent ensemble la nature de la couronne abandonnée. Ils devinrent presque fous quand ils s'aperçurent quel malheur perfide leur peuple avait rencontré. A partir de ce moment, la supposition commença à se répandre sans qu'on n'ait jamais pu la démontrer véritablement : le Dragon profondément mauvais aurait lui-même créé la couronne et laissé les événements suivre leur cours pour vaincre les Angroschim d'une manière qui ne pouvait pas l'accuser directement et sans en plus enfreindre lui-même le traité...

Toute tentative pour détruire le diadème fut vaine, il était lié de manière inexplicable à la substance semi-divine du Dragon. Du moins, les Nains pouvaient le retourner à l'auteur de ce malheur.

La couronne fut de nouveau réintégrée au trésor de Pyrdacor et a survécu bien longtemps à la chute du Dragon. Elle serait parvenue aux sultans du Diamant¹⁹. Avec la disparition de ces derniers, Hela-Horas aurait porté la couronne, et aujourd'hui elle se trouverait, à ce qu'on raconte, dans les chambres du trésor impérial à Gareth...

–4065 : Calaman, de la tribu de Curoban, est banni de Xorlosch ; son clan entier quitte la ville avec lui et part vers l'est ; à Xorlosch la guerre civile des Nains commence ; lors du Jour de la Colère, les frères d'Aghira, de la tribu d'Aboralm, tuent le Grand prêtre Xuragosch ; Ingerimm fait trembler la terre et provoque des incendies ; Aghira est transformée en une éternelle statue ardente ; le peuple d'Aboralm fuit vers le nord ; les fils de Brogar partent sous la conduite de leur doyen Brumil vers l'Epée d'Airain et sont depuis portés disparus

Vers –4 000 : de nombreux Nains quittent Xorlosch

L'Age d'Or

Sur ces événements s'acheva pour toujours le temps de la pureté pour les Angroschim et une nouvelle ère commença. Par une moquerie piquante, elle sera appelée plus tard "Age d'Or" car ce métal régnait désormais dans les cœurs et les âmes des Angroschim, il était bientôt plus indispensable pour la survie que la solidarité tribale et l'amitié. Si l'or est toujours pur, il inflige ses défauts à l'âme de celui à qui il appartient.

Au début de l'Age d'Or, de nombreux Nains se mirent en marche en petits groupes ou en clans isolés pour quitter la ville souillée de Xorlosch. La plupart des petites tribus dispersées vivant aujourd'hui tirent leur origine de cette époque.

On sait que la formation de ces nouveaux royaumes de la montagne eurent aussi leur lot d'actions remarquables et de femmes et d'hommes héroïques. Ce sont eux qui donnèrent au nom jadis raillé de cette époque du sens et de la vie quand ils conduisirent leurs peuples à une nouvelle prospérité.

Mais le temps de l'ancienne solidarité des Angroschim était révolu et tôt ou tard apparurent dans chaque peuple, des luttes sanglantes entre les clans qui firent parfois des victimes.

Le Dragon croyait avoir atteint son objectif et affaibli et détruit les Nains. Mais la colère des dieux s'abattit sur Pyrdacor. Quand fit rage sur l'Aventurie, il y a plus de 3 000 ans, la grande et dernière guerre des dragons, le vieil ennemi de la famille des Nains fut détruit après un âpre combat. Son empire de Zze Tha devint le désert sans vie qui s'étend aujourd'hui entre les Roches d'Or, l'Eternie²⁰ et les Monts Khoram.

Les Nains survécurent à ces temps du Chaos, retranchés dans leurs galeries sûres dans la montagne, et leur participation à ces événements était insignifiante (ce que les Angroschim contestent au plus haut point), seuls les Nains de l'Enclume jouèrent un rôle dans la défaite du Divin Dragon.

Mais ceci comme tout ce qui concerne l'histoire de chaque tribu ne nous intéresse plus et ces questions doivent faire l'objet de récits séparés, car on ne peut plus parler d'Histoire des Angroschim, là où il n'y a plus d'histoire commune.

Vers –3 100 : fin de la dernière Guerre des Dragons ; Pyrdacor est battu par les dieux, le désert du Khom est formé ; les Tulamides repoussent les serviteurs du Divin Dragon

¹⁹ Ce sont, qui sait, les bijoux de cette couronne qui auraient donné leur nom si mystérieux aux "sultans du Diamant" qui cherchaient à un moment de restaurer un cérémoniel proche de celui de Zze Tha (voir Histoire des Tulamides). Attention, ce n'est qu'une hypothèse.

²⁰ L'Etnos (VF)

L'Age d'Airain

"L'année où des fortes pluies inondèrent les mines d'Harbog", des grands êtres venus de l'ouest colonisèrent pour la première fois un territoire que les Nains de l'Enclume considéraient comme le leur. Après quelques escarmouches, les Nains prirent d'assaut l'avant-poste le plus éloigné des Humains. Les années suivantes, il y eut de plus en plus d'incidents dans la vallée du Yaquir.

-1876 : des Nains de l'Enclume se lancent à l'assaut d'un avant-poste de l'armée de Bosparan à la source du Yaquir ; le premier contact entre Nains et colons du Pays de l'Or est sanglant

Les tribus isolées réagirent encore très différemment à cette première rencontre avec les colons orlandais, bien que l'expansion volontariste des Humains apparaissait évidente aux Angroschim. Ils virent là la nécessité de retravailler en commun car ils ne voulaient pas être menacés par ce flux submergeant de colons avides de terres, qui par avance revendiquaient les territoires vides, traçaient des frontières et menaçaient les "envahisseurs" avec de lourdes peines.

C'est pourquoi, après de longues et difficiles négociations, on s'accorda à élire un **Grand Roi** à chaque fois que la nécessité le commanderait. Tous les peuples approuvèrent cette décision à l'exception des enfants d'Aboralm en fuite et les fils de Brogar disparus.

Comme il n'y a, à partir de ce moment, plus grand chose qui sépare l'Histoire des Angroschim dans leur ensemble de celle des Humains de l'Empire du Milieu, on ne présente ici que les principales actions des Grands Rois :

Les Grands Rois des Nains

Le premier de ces rois, Angbarosch du Kosch, réconcilia les Nains (avant tout ceux de l'Enclume) avec les Humains et négocia avec l'Empereur de la Paix, Arn, les premiers traités pour régler le problème des terres contestées.

Swerka de l'Enclume guida les Angroschim dans les "guerres des Elfes" quand les Elfes des Prairies de la vallée du Yaquir firent la guerre aux Nains en raison d'un soi-disant sacrilège dans la forêt. Les actions de conflit furent assez limitées à son propre peuple.

Ramoxosch III de Lorgolosch, le troisième dans cette fonction, s'opposa à une menace plus grande quand il engagea le combat contre les Orks venus du nord (il commanda une armée de près de 500 guerriers lors de la bataille) et conclut avec les Elfes et leur roi Tasilla "Eclat du Soir" le pacte de Saljeth qui permit la victoire sur les Orks et la paix avec les Elfes et préserva même jusqu'à l'existence de l'Empire des Humains.

Greifax, juge de Xorlosch, était un Grand Roi pacifique qui gagna un grand respect, et qui acheva de négocier après trois décennies les termes de la *Lex Zwergia* (loi des Nains) garantissant dans l'Empire du Milieu le particularisme juridique des Angroschim. Il mena à bonne fin cette entreprise aussi bien contre les fortes exigences de l'empereur Sighelm que contre le refus rigide au début de certains peuples isolés.

Pour le moment, le dernier Grand Roi fut Ambros du Kosch. Il dirigea la famille des Nains dans les temps difficiles pendant lesquels ceux qui se présentaient comme les héritiers de Rohal se livraient les **guerres des mages**. De nombreux mages noirs trop zélés avaient commencé à explorer l'extrême résistance à la magie des Nains au cours de longues recherches et expériences. Il n'y a que de trop rares récits qui parlent de ces innombrables Angroschim morts dans les laboratoires et chambres de torture du mage noir Borbarad et de ses semblables, avant que le roi Ambros, dans une collaboration étroite avec les druides du peuple des Nains, puisse mettre fin à cette pratique. Cet engagement ne suscita que trop mal la reconnaissance de son peuple, mais c'est à l'histoire des Nains des Collines de le rapporter.

-833 : Promulgation de la *Lex Zwergia* par l'empereur Sighelm²¹

Les Grands Rois des Nains :

-1749 à -1705 : Angbarosch

- ? : Swerka

-1165 à -1112 : Raxamosch

-888 à -826 : Greifax

-402 à -385 : Ambros

²¹ Le livre "les Nains d'Aventurie" ainsi que "Die Welt..." parlent de la date de -883. Ce n'est pas possible car Sighelm n'est pas encore au pouvoir. D'autres publications confirment la date de -833.

Depuis ce temps il n'y eut plus besoin de tels rois car les Angroschim purent se tenir à l'écart de crises, pourtant si meurtrières pour les Humains comme les guerres de succession avec la victoire de Perval. Dans de tels cas, ils se retiraient sous la terre jusqu'à ce que les tempêtes se calment. Puisse un tel destin être accordé à l'avenir une nouvelle fois aux plus vieux enfants de la terre, car les Angroschim ont déjà vécu et survécu à suffisamment d'épreuves depuis leur création.

Quelques éléments sur les Nains

Différents peuples des Nains :

1/ Les Archinains (environ 9 500)

On les trouve principalement sous les Monts Ingra²², les Monts du Kosch et la Forêt de fer, dans les villes enterrées profondément.

C'est le peuple le plus ancien, le plus important et aussi le plus traditionnel (voir conservateur). Tradition et fraternité jouent un grand rôle chez eux. Ce sont les Nains « typiques », très liés au dieu Angrosch et qui passent leur vie à accumuler des richesses.

Ils n'aiment pas s'éloigner durablement de leurs villes et les étrangers ne peuvent pénétrer dans celles-ci qu'avec une autorisation rarement accordée.

2/ Les Nains de l'Enclume (environ 8 500)

Dans le massif du même nom. Assez proche des Archinains à ceci près qu'ils ont la réputation de préférer faire la fête à se consacrer à d'ennuyeuses liturgies. On les présente comme bagarreurs, ivrognes, bruyants et assez dégoûtants. Des peuples semblables aux Nains de l'Enclume vivent à Montdragon ou dans la Montagne Noire (près de 1 000 Nains dans chacune de ces régions).

3/ Les Nains des Collines (environ 7500)

Près du Kosch, du Lac d'Angbar, ils vivent dans des régions assez planes et dans des cabanes de terre plutôt que dans des villes souterraines. Ils ne sont pas aussi bon forgerons que les autres Nains et n'amassent pas de trésors (ils dépensent tout l'or qu'ils peuvent avoir)

Ils sont assez fêtards, ont un bon coup de fourchette et leur principale invention est la "bière blonde de Ferdok".

4/ Les Nains Brillants (environ 4 500)

Les héritiers de ceux qui suivirent Calaman dans son exil (voir plus haut). D'autres divinités jouent un grand rôle chez eux : Phex (depuis la rencontre avec Assaf le Tulamide) et Hesinde.

Ils habitaient les Monts des Trolls et surtout les Monts de Beilunk mais depuis l'invasion de Borbarad, ils furent chassés pour se réfugier à Fertilia dans les Roches d'Or.

5/ Les Nains Sauvages (ou Brobim, environ 800)

Descendants du peuple de Brogar, disparus il y a longtemps dans l'Épée d'Airain. Assez archaïques (le niveau le plus élevé de leur technologie concerne la pierre à feu...), ils ont oublié Angrosch et vénèrent leurs ancêtres.

6/ Les Bas-Nains (Orkland, environ 700)

Vraisemblablement les descendants du peuple d'Aboralm, ils auraient fondé le "bing" mythique d'Umrazim. L'emplacement de ce dernier est inconnu mais on pense qu'il recèlerait des richesses extraordinaires. Ils ont une très mauvaise réputation.

N'oublions pas tous les Nains qui n'appartiennent pas forcément à un peuple en particulier et qui vivent parfois dans les villes des Humains (4 000 environ) notamment Angbar (plus de 40% de la population), Elenvina²³, Fasar, Silas, Zwerch et Rommilys²⁴, Tjolmar, Uhdenberg²⁵, Vallusa...

Les Géods sont un peu à l'écart et toujours divisés (voir plus haut)

Les cadres de la société sont : le clan (liens très forts), la tribu (d'après les Premiers Pères) et enfin le peuple auquel on se sent moins attaché. Certaines "montagnes libres" sont dirigées par un "Roi de la Montagne", en outre les Nains peuvent élire un "Grand Roi" en cas de menace. Tous ces rois sont moins des souverains absolus que des sortes de "juges de paix"

La ville typique des Nains se trouve au fond d'une vallée et n'est pas entièrement enterrée. Par exemple, on trouve souvent à l'air libre les fours de fusion (à cause des fortes fumées et des vapeurs

²² N'apparaissent pas sur la carte de la VF, c'est le massif montagneux au nord de Laboucle où se trouve notamment la ville sainte de Xorlosch.

²³ Laboucle (VF)

²⁴ A côté de Rommilys (Romys, VF)

²⁵ Denberg (VF)

toxiques liées au traitement de l'acier), des jardins, des étangs, des pâturages et parfois quelques habitations.

Ce domaine est souvent protégé par une épaisse muraille et des canons. Une porte massive en acier conduit à l'intérieur de la montagne où on trouve les ateliers de forge, les champignonnières, les chambres d'habitation, les entrepôts d'armes et bien sûr le temple d'Angrosch. Xorlosch est bien sûr la principale de ces villes et compte 1 500 habitants (100% de Nains).



Archinains



Géod