



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

Gorlash Rabish

- Les Origines
- Les Us et Coutumes
- Les Lois
- La Politique
- Les Familles
- Annexe : Les choses Naines

LES ORIGINES

Les origines

Depuis plusieurs centaines d'années, le peuple de Gorlash Rabish, communément appelé le peuple Nain, travaille à perfectionner ses arts manuels dans le confort de sa demeure, la chaîne de montagnes des Pics de Yalack. Existant depuis avant la chute du royaume de Thanagar, ils n'ont jamais eu de contact avec les humains jusqu'au jour où leur « empire » fut découvert par des pèlerins de l'Alliance de Mégido. De ce fait, ils n'ont pas connaissance de l'histoire de Vilaw et de tout ce qui se rattache au folklore humain : ils possèdent leur propre histoire bien à eux.

Le temps n'ayant jamais véritablement compté pour ce peuple, il est difficile de dater le moment de sa création.

L'unification

Tout d'abord connu sous le nom du village de Yalack, dans laquelle était mise en place une forme de commerce interne, utilisant une monnaie d'or. Le chef du village à cette époque, Ragnar Gordrick, avait une attirance particulière pour celle-ci, ce qui le mena jusqu'à tuer les siens pour s'en approprier. Il avait un neveu, Barvan Gorlash, qu'il avait éduqué après la mort de ses parents. Ce dernier détestait au plus haut point son oncle, duquel il ne désirait prendre aucune leçon de son éthique malsaine sur le commerce et l'or.

En vieillissant, Gorlash gagna la confiance d'un grand nombre d'artisans, et mit en place des lois et la « Charte du commerçant ». Il rencontra Ignisia Rabish, une jeune femme provenant d'une longue lignée d'orfèvres qui avaient beaucoup souffert des méthodes de Gordrick.

Gordrick profita de la confiance des artisans, utilisant l'influence que Gorlash avait auprès d'eux pour obtenir encore plus d'or. Les artisans n'étant pas dupes préféraient ignorer les menaces de Gordrick qui perdait de plus en plus d'influence en tant que Chef du village. Il rallia les quelques hommes encore fidèles en lui, leur donnant l'ordre de s'armer. Ils partirent en pleine nuit, saccageant les commerces et tuant ceux qui osaient s'opposer à eux. Gorlash fut alerté par les cris des villageois, se trouvant à la demeure de la belle Ignisia ce soir là. Il porta assistance à la populace en répliquant à l'attaque des hommes de main zélés de son oncle. Grièvement blessé, Gorlash dut abandonner le combat avant la fin, laissant fuir Gordrick qui retourna se terrer dans son immense demeure. Fâché et insulté que son raid n'ait pas fonctionné, il cherchait une façon d'emporter avec lui tout l'or qu'il avait amassé avec le temps et fuir le village. Il mit la totalité de sa fortune aux fourneaux, fondant de ce fait tout le métal précieux qu'il possédait. On raconte dans la légende que son avarice n'aurait eu aucune limite et qu'il aurait délibérément voulu se baigner dans le métal fondu et ne faire qu'un avec son or. Lorsqu'il fut submergé, la douleur s'empara de lui, une épaisse fumée blanche se mit à sortir de ses orifices et ses yeux furent teintés de rouge. La légende raconte aussi que

son corps était tellement lourd que 15 hommes furent nécessaires afin de le déplacer avant de le jeter dans un ravin. Lorsque son corps toucha le sol, il éclata en mille miettes, ce qui explique que lit de la rivière du gouffre de Gordrick est parsemé d'or, mais personne n'ose y toucher, de peur que l'avarice du défunt ne les possède. Barvan Gorlash et Ignisia Rabish se marièrent. Ils rétablirent l'ordre dans la cité et mirent en place le gouvernement qui existe de nous jour : le conseil des huit patriarches. L'on croit que Gorlash et Rabish n'ont jamais eu d'enfants, donc que la lignée se serait éteinte avec eux, mais aucune preuve n'a pu être émise qu'il y ait ou non des descendants de leur union.

L'histoire du Noir Orage

Alors que la cité connaissait une croissance certaine, un énorme orage éclata et avec lui, du ciel, jaillirent d'horribles créatures sombres et difformes. Ces créatures vinrent dans la cité, avalant d'un coup les habitants. La panique s'installa, et les survivants durent s'enfermer dans leurs demeures, portes closes. Incapables de faire quoi que ce soit, les créatures continuant de tomber du ciel, dissolvant ce qu'elles touchaient, plusieurs croyaient bien la fin venue. Plusieurs jours plus tard mêmes, la pluie ne cessait pas. Le Conseil des Huit tenta de se réunir rapidement et trouver une solution à cette incessante pluie corrosive qui détruisait petit à petit la ville. C'est alors qu'un jeune nain, Haghan Orphreh, troisième fils du patriarche, se leva et offrit de préparer une armure qui ne serait pas affectée par la corrosion de ces créatures. Sceptiques, le Conseil le somma de se mettre à la tâche et de leur démontrer les résultats rapidement. Ainsi, travaillant sans relâche en compagnie de ses frères, Haghan réussit à développer une armure complète ornée de runes bien spéciales dont le métal était particulièrement brillant dans le noir. Il la remit au Conseil qui demanda aux Lekhannerak de faire l'essai de l'armure, comme cette famille était attirée à la protection de la cité. Le Patriarche lui-même prit sur lui de revêtir la magnifique armure et s'exposa directement à la pluie noire. Quelle ne fut pas la stupeur dans le visage des autres, de voir que ce métal résistait à la pluie, mais que les créatures même s'en éloignaient. Le Patriarche Lekhannerak, dans un élan passionné, se mit à chasser les créatures d'aspect liquide, ce qui le mena jusqu'à une crevasse au nord de la ville. Une forte odeur de soufre s'échappait de la crevasse, et des grognements tels le tonnerre s'y faisait entendre.

Revenant auprès des siens, le Patriarche fit mention de sa trouvaille. Le Conseil ordonna qu'une petite armée soit envoyée pour investiguer. Ils ordonnèrent aussi à Orphreh de repartir ses forges et de fabriquer suffisamment d'armures pour que tous les hommes de l'expédition soient protégés. Cette nuit là, on dit qu'il faisait tellement chaud autour des forges Orphreh que la pluie s'évaporait avant d'arriver à un mètre du pic de la cheminée.

Cela leur prit à peine deux jours et une nuit afin de terminer d'armurer les hommes. L'expédition partit lorsque la dernière sangle fut fixée. Cheminant au travers la montagne, les hommes parvinrent à trouver l'auteur de cette horrible pluie en suivant les traces des bestioles gélatineuses venues du ciel : au cœur d'une des plus profondes mines, ils furent confrontés à un énorme dragon noir,

semblant dans un état d'agonie. Entretenant de mettre fin aux souffrances de l'animal, celui-ci se raviva d'une fureur hors du commun.

Le combat fut rude et certains n'en revinrent pas vivants. L'on dit que lorsque Gunthar Lekhannerak perça le cœur de la bestiole, son cri fut si puissant qu'il déchira les cieux et chassa tous les nuages en plus d'occasionner un énorme tremblement de terre qui scinda en deux la montagne. Victorieux et fiers, les nains ramenèrent avec eux la tête du colosse en guise de preuve.

Depuis ce jour, leurs noms sont écrits dans la pierre de cette montagne et plusieurs enfants sont nommés d'après ces héros des temps anciens. Voici quelques un d'entre eux :

Gunthar Lekhannerak, deuxième fils du Patriarche, le guerrier rageur,
Targin Lekhannerak, sixième fils du Patriarche, le maître brasseur,
Jagnar Poingd'oir, frère d'arme de Gunthar

Depuis lors, les héros de chacune des familles se voient donner une armure spéciale fabriquée des mains des forgerons Ophreh. Ces armures sont exclusives et très rares, car, même si l'histoire stipule qu'elles ont été créées en quelques heures à peine, on dit que le forgeron les ayant fabriquées serait mort à peine la compagnie ayant quitté la ville. L'on dit que ces armures contiennent l'âme du forgeron qui les fabrique et doivent être traitées avec grands soins.

La cité au travers les âges

Après la création du conseil des Huit, il fut voté que le « village » soit renommé « Cité de Gorlash Rabish » en guise de remerciement envers les actes que ces deux pionniers avaient posé pour aider le peuple. Pour stimuler la natalité, le conseil des Huit décida d'octroyer des bonis en vivres aux familles de 6 enfants et plus, ce qui causa une explosion au niveau démographique. La cité s'agrandit de plus en plus pour devenir un havre commercial d'environ 500 000 habitants.

Des pèlerins de l'Alliance de Mégido, envoyés en expédition par le sultan, furent retrouvés blessés dans les montagnes et ramenés par les nains. C'est ainsi qu'ils découvrirent ce peuple et que les nains réalisèrent l'existence d'autres gens à l'extérieur. Les Amaréens rapportèrent au Sultan un échantillon des armes et objets qu'ils purent se procurer à l'intérieur de la cité des « nains ». Émerveillés par la beauté des objets, les nains furent invités à se joindre à l'Alliance afin de prospérer en son sein. Des routes moyennement praticables furent construites avec le temps, permettant aux caravanes marchandes de cheminer vers la cité.

LES US ET COUTUMES

Habitudes de vie

L'un des grands défauts des nains est d'être naïf. Beaucoup de légendes de « monstres géants des mines », de créatures aux griffes acérées et de géants vivants dans les montagnes proviennent de leur naïveté et leur ignorance envers l'extérieur. Une certaine paranoïa s'est installée après l'arrivée des premiers étrangers, qui a mené à un courant raciste. Les nains se croient supérieurs aux autres; ils aiment beaucoup à les narguer sur leur taille et la qualité de leurs possessions.

Le nain n'est pas prêteur, encore moins généreux, mais il ne manquera jamais de rien. À défaut de prêter quelque chose, il préférera le vendre. Ce sont de féroces négociateurs. Au sein du peuple, ils doivent se montrer forts et individualistes, bien que leur support leur provienne toujours de leur famille. Très rares sont les occasions où un patriarche offrira de l'aide à une autre famille que la sienne : être supporté de cette façon est un déshonneur et une insulte pour un fier nain.

Le peuple de Gorlash-Rabish travaille très fort dans tous les aspects de sa vie, ce qui en fait un peuple qui mange deux fois son poids par jour. Les nains affectionnent particulièrement la viande et les pommes de terre, comme les légumes et fruits ne leur parviennent pas toujours très frais. Ils ne gaspillent jamais rien, utilisant tout pour en faire de succulent mets.

Leur breuvage national est la bière, qu'elle soit blanche, rousse, blonde, brune ou noire, en plus de plusieurs boissons fermentées à base de fruits. Ils sont de fins connaisseurs en la matière et n'acceptent pas n'importe quelle cuvée à leur table. Toute boisson étrangère est refusée immédiatement et aucun brasseur de l'extérieur n'est autorisé à faire circuler ses produits dans la Cité.

Afin de conserver son image qui est très importante, le « rituel de la barbe » doit être pratiqué chaque jour : un nain doit toujours avoir une barbe impeccable. Leur perfectionnisme et leur minutie sont mis à l'épreuve dans ce rituel. Il doit effectuer ce rituel seul et personne, en aucun cas, ne peut y participer, faute de ternir l'image de perfection de l'homme et de sa barbe. Un nain qui dénigre sa barbe est considéré comme un paria, un bougre et un indigne qui ampute à sa fierté. La barbe est un outil de séduction, mais aussi un élément qui démontre la fierté et la masculinité d'un nain.

Les naines portent aussi la barbe : les matriarches, femmes de chefs de famille portent la barbe longue en signe de grand respect. Par contre, elles doivent toujours respecter l'ordre de longueur des hommes : jamais elle n'aura la barbe plus longue que son mari. La pilosité au visage d'une naine est vue comme un élément de coquetterie aux yeux d'un nain. Les femmes portent toujours les cheveux longs : elles se coiffent aussi très joliment, ornant

leurs cheveux et leur barbe de pierres précieuses, billes de métal, rubans et autres artifices pendant leur « rituel de la barbe » propre à elles. Contrairement aux hommes, les femmes peuvent être en groupe durant leur rituel, mais uniquement entre elles.

*** Les nains doivent avoir une barbe qui corresponde à la couleur de leurs cheveux ou utiliser une perruque.*

**** Les naines doivent avoir les cheveux longs et une barbe de longueur acceptable, coiffées et bien décorées*

Le cantique de la Barbe

« Par Yalack que ta barbe soit la plus luisante!
Orne-la de tes plus beaux atours, qu'ils soient d'argent ou de rubis, et peigne-la dans toute la délicatesse qu'elle mérite,
Ni trop longue, ni trop courte, à la hauteur du cœur,
Tressée ou lissée, parfumée ou teinte,
Elle doit être plus belle que ta femme, plus importante que ta bière, plus attirante que ton or.
Que tu fasses l'envie tout autour de toi!
Jamais tu n'oublieras les commandements de la Barbe, sinon malheur il t'arrivera! »

Habitudes vestimentaires

Il est de mise pour un nain de porter ce que confectionne sa famille. Par exemple : une famille de tailleurs optera pour des vêtements brodés et ornés plutôt que de porter du cuir. Les fibres de prédilection sont la laine et le chanvre, comme les territoires escarpés ne permettent pas aux nains de cultiver le coton ou le lin de manière efficace. Le cuir est aussi un élément très prisé, protégeant des rudes vents des montagnes et des grands froids. Le cuir n'est pas utilisé pour la fabrication d'armure, mais davantage pour les accessoires, selles, brides, courroies, etc.

Les habits nains sont pratiques, fonctionnels et leur permettent d'effectuer leurs tâches de tous les jours. La majorité de leur attirail est brodé aux couleurs de leur maison et ils arborent le symbole seulement lorsqu'ils doivent faire des affaires officielles. Chaque nain possède sa propre armure : même les femmes doivent, lorsqu'elles atteignent l'âge adulte, se faire fabriquer une armure afin de pouvoir participer à la défense de la cité si jamais une attaque survenait. Ils ne sont pas tenus de porter leur armure en temps de paix. Seule la milice a cette obligation en tout temps.

***L'inspiration vestimentaire des nains provient des Vikings. Les femmes peuvent porter des tenues d'hommes lorsque celles-ci sont jugées plus adéquates.*

Folklore et mœurs

Comme le contexte de la famille en est un d'importance, chaque famille à des traditions semblables, mais des manies propres à elle. Chaque famille à son lot d'histoires farfelues.

Les coutumes sont les même au travers la Cité, respectant un ordre important.

La coutume du mariage doit être respectée dans son intégralité. Les mariages sont arrangés par le Patriarche et les deux futurs époux doivent vivre une période de 5 ans conjointement lors de leur adolescence avant de se marier. Les mariages libres n'existent pas; les naines n'ont pas le sentiment de « liberté d'aimer », elles apprennent dès le très jeune âge que leur destin sera d'épouser un homme qui leur sera imposé. Le concept de « romantisme » n'existe pas chez les nains. La femme devient la « propriété » de l'homme, il se doit de la protéger au même titre que ses intérêts et de son image. Les naines ont comme mot d'ordre de plaire à leur homme par tous les moyens possible, autant en lui donnant une descendance nombreuse, en cuisinant des mets exquis et en administrant de main de maître les affaires familiales. Certaines vont se mêler aux artisans et travailler de concert avec leur mari en plus de voir à leur ménage.

Le rite de passage à l'âge adulte est pratiqué pour tous les nains et naines atteignant la maturité soit environ 15 ans après leur naissance. Les nains n'ont pas de « date de naissance », ils vieillissent chaque année. Les anniversaires ne sont pas célébrés. L'on souligne seulement le rite de passage. Les garçons et les filles sont fêtés individuellement, mais il arrive que, lorsque plusieurs membres d'une même famille atteignent la maturité en même temps, la fête soit conjointe.

Le rite de passage consiste en une série d'épreuves mises en place par le patriarche afin de tester s'il sera digne de travailler au sein de la famille et de déterminer s'il peut terminer son apprentissage. Les jeunes femmes doivent aussi prouver qu'elles sont aptes à s'occuper de leur ménage. Un nain qui échoue son rite de passage se voit donner une seconde chance, mais sera toujours « recalé » dans sa vie, ne pouvant jamais atteindre un rang important dans la famille.

Pour laver son honneur, un nain peut décider de partir au loin : il devra, à son retour, épater son patriarche par ses accomplissements dans les terres lointaines et lui rapporter suffisamment de preuves pour lui permettre de statuer de sa réussite. Ainsi seulement pourra-t-il réintégrer son rang.

Croyances

N'ayant pas connu la chute de l'Empire de Thanar ni l'ascension de Vilaw au panthéon divin, les nains sont sans foi. Bien qu'ils aient été approchés par plusieurs peuples pour des conversions éventuelles, le Conseil des Huit a tranché que l'athéisme primerait dans la cité. Les prêtres ne sont pas bien vus au sein de la communauté, comme les guerres intestines déchirant les diverses croyances perturberaient la tradition familiale naine.

Les nains sont aussi incapables d'utiliser l'art de la magie.

De manière naturelle, les nains sont incapables d'utiliser la sorcellerie par leur nature incroyante : ils ne peuvent donc pas bénéficier des avantages que leur procureraient les dieux ou les arcanes, car ils ne croient pas à l'existence de ce qui est intangible et irréel.

Il existe une philosophie de vie au sein du peuple nain entourant le travail acharné, la réussite commerciale et la dévotion familiale.

« Les mains sont la conception, ils façonnent toute chose.

La tête est la réflexion, elle réfléchit.

Les jambes sont là pour te permettre d'avancer, lève-toi et agit.

La barbe est le symbole de la prestance et du respect, porte-la avec fierté.

Respect, Fraternité, Fierté, Initiative.»

La conception naine de la création du monde varie pour chaque famille et est aussi farfelue de part et d'autre. Les nains existent et c'est « bien comme ça ». Les grandes questions existentielles ne sont pas recherchées par les anciens ou les sages, trop occupés à se soucier du moment présent. Jamais un nain ne va questionner son existence sur le monde ou bien la raison qui l'a mené à un endroit. S'il est là, c'est qu'il l'a voulu, aussi bien en profiter.

Les nains sont droits et fiers, ils éviteront de poser les gestes suivants, même sur les humains : le vol, la torture, l'assassinat, tout acte de déviance sexuelle ou morale¹. En ce qui a trait au commerce, même s'il n'y a aucun vérificateur, ils tenteront de faire une bonne affaire en étant honnêtes, même si hausser le prix fortement l'est selon leur conception de la chose. Ils appliqueront le Code Transactionnel (Voir livret des Lois de Gorlash Rabish) si le moment et le lieu le leur permet.

Comme les nains ont un code moral fort, ils ont tendance à réfuter ceux qui n'ont aucune morale. Un voleur ou un barde qui commettent des actions comme le vol et l'escroquerie seront dénoncés ouvertement ou tués par celui-ci ainsi que tous ceux qui commettent les actes ci-haut mentionnés. Avant d'en venir aux coups, les nains vont tenter de les soumettre à la justice en place.

¹ Déviance morale : pyromanie, vandalisme, vulgarités obsessionnelles, violence gratuite, misogynie, empoisonnement, utilisation de drogues.

L'héritage Nain : la langue Khantienne

Depuis la nuit des temps, les Nains s'expriment et écrivent en langue Khantienne, de Khantis, ancien scribe qui a inventé l'alphabet ancien longtemps avant la chute du Royaume de Thanar. Cette langue comprend un regroupement de symboles simples qui font office de « lettres ».

De nos jours, avec la venue des étrangers et la nécessité de communiquer uniformément, l'utilisation de l'écriture Khantienne est uniquement réservée à l'usage décoratif et personnel. Très peu d'étrangers y sont introduits, souvent par mégarde, et les Nains protègent jalousement son existence, à un tel point que même certains ignorent complètement son existence.

De nos jours, seulement les Tisseuses du Destin et les Forgerons connaissent cette langue, encore très sommairement.

*** À découvrir en jeu*

La pureté de la lignée et l'hommage aux ancêtres

La lignée joue un rôle primordial pour les Nains. C'est ainsi que seront arrangés les mariages, pour conclure des alliances politiques ou commerciales ou pour assurer la pérennité d'une lignée. Un nain conserve habituellement avec lui un parchemin sur lequel il y est écrit le nom de ses ancêtres. Comme ils ne croient pas aux dieux, lorsqu'ils meurent, les Nains croient qu'ils se « lient » entre eux par leur âme comme celle de leurs ancêtres avant eux. C'est pourquoi l'origine est importante.

Un Nain orphelin, est considéré « abandonné par ses ancêtres » si personne ne peut témoigner de qui sont ses parents. Si c'est le cas, il ne sera jamais adopté, et portera le titre d'Exclu.

D'ailleurs, tous les Nains ayant reçu le statut d'exclu qu'ils aient, ou non, un historique familial, sont considérés abandonnés de leurs ancêtres.

LES LOIS

Les Codes de lois sont très stricts au sein de la Cité. Très peu d'incidents surviennent à l'interne, mais encore fallait-il que le Conseil des Huit établisse un ordre militaire afin d'éviter toute éventualité d'un conflit armé avec l'extérieur.

La hiérarchie militaire au sein de la Cité

Au sein de la famille Lekhannerak fut établie une hiérarchie lorsque le Conseil les mit responsable de la logistique de la Cité. Le Patriarche décida de les diviser en deux branches bien distinctes : le Tribunal de la Bienséance et la Fraternité de la loi et de l'ordre.

Le Tribunal de la Bienséance couvre le jugement et l'application des lois à l'intérieur de la cité. Ouvrant en son sein, les punisseurs, vérificateurs et Juges

Punisseur : les punisseurs sont une sorte de bourreau qui applique les sévices aux fautifs. Ils aident aussi les surveillants dans leur travail civil à l'application de la loi, s'ils agissent comme tel leur titre change pour celui de surveillant.

Vérificateur : Surtout dans les transactions commerciales, ils vérifieront que tout se déroule dans l'ordre. Ils sont en mesure de pouvoir déclarer une fraude s'il y a lieu.

Juge : Appliquent les jugements, ils sont autorisés à décréter l'utilisation d'un sévices sur un individu.

La Fraternité de la loi et de l'ordre comprend tous les corps militaires. De surveillant à soldat jusqu'aux lieutenants.

Surveillants : appliquent les lois à l'intérieur de la Cité. Ils agissent directement au sein de la communauté.

Soldat : unité armée qui veille au bon fonctionnement de l'ordre dans la Cité. Contrairement au surveillant, le soldat est appelé à combattre lors de conflits armés.

Lieutenant : Chef de peloton. Il est celui qui dirige les soldats et les surveillants au sein de la cité. Chaque Lieutenant possède un secteur sous sa juridiction dans lequel un nombre défini de soldats et de surveillants oeuvre.

Il existe une loi non écrite qui dit qu'en cas de force majeure, un Patriarche peut décider de prendre les armes en compagnie de sa famille et des familles sous sa juridiction pour venir en aide aux forces militaires. Ce doit être déclaré au Conseil avant d'être appliqué.

Il existe 3 codes de loi chez les nains : le *Code du Patriarche*, le *Code Transactionnel* et le *Code de Bienséance*. Ces trois codes sont omniprésents dans la vie de tous les jours.

Le Code du Patriarche

Le Code du Patriarche est une série de livres d'une centaine de pages qui dicte les droits et obligations du Patriarche. Recueil de chansons authentiques, anciennes légendes et histoires qui ont été rajoutées à chaque génération par le Conseil des Huit. Un nouveau livre est produit à chaque tranche de 50 années par les membres du Conseil afin d'informer les Patriarches qui se doivent d'enseigner son contenu à sa famille selon ses coutumes. Il n'est connu que du Patriarche lui-même et ne peut être lu que par celui-ci.

Si toutefois un membre de la famille est pris en flagrant délit en train de lire le Code du Patriarche, il doit être sévèrement puni.

Le Code Transactionnel

Le Code Transactionnel sert à établir une éthique commerciale. Ce Code contient des valeurs pour les étrangers et les locaux. Pour conduire les affaires, un permis est nécessaire. Le permis est octroyé à chaque famille par le Conseil des Huit, tant et aussi longtemps que leurs productions sont à la hauteur des standards et confirment leur activité au sein de la communauté

La moralité naine guide beaucoup leur façon de procéder durant une transaction. Le caractère familial et bon vivant des nains se traduit dans tout ce qu'ils font : un acheteur et un vendeur se rencontreront et ils discuteront de tout et de rien pendant des heures avant d'accepter le marché de l'un ou de l'autre. Si la rencontre ne se déroule pas bien, ils peuvent refuser de procéder.

« Un nain ne se fait jamais avoir! Ce sont les autres qui se font avoir!

Le commerce doit être conduit comme une charrette, si tu ne suis pas le chemin tu vas briser tes roues et user ta génisse.

Les échanges sont faits devant un vérificateur pour que les biens soient évalués.

Une bière de qualité doit être servie avant, pendant et après la transaction.

La poignée de main doit être sincère à la fin d'une transaction sinon le vendeur ou l'acheteur peuvent décider de se retirer.

Le Conseil des Huit se doit de retenir tous les avoirs qui ne sont pas de qualités ou jugés défectueux par le vérificateur.

Un nain peut décider de stopper son commerce avec les étrangers si leurs procédés sont jugés inadéquats.

Le Conseil des Huit peut placer un embargo sur les biens de l'extérieur.

Le Conseil des Huit peut changer le Code n'importe quand! »

Le Code de Bienséance

Le Code de Bienséance est un code de conduite au travers la Cité. Elle dicte ce que les nains doivent faire et ne doivent pas faire. Il existe aussi la Charte des Sévices sur laquelle se fient les punisseurs nains pour établir des jugements.

Le taux de criminalité chez les nains est très bas. Lorsqu'un nain est pris à voler, tricher, escroquer, à se battre dans un endroit interdit, il est soumis au Tribunal de la Bienséance qui lui inflige une punition allant en lien avec la Charte des Sévices.

« Jamais tu ne devras passer des avoirs de mauvaise qualité à tes frères nains,
Jamais tu ne devras utiliser ton or ou ta femme pour acheter tes frères nains,
Jamais tu ne devras négliger tes biens, ta femme ou ta barbe,
Jamais tu ne devras voler, piller ou détruire les biens qui ne t'appartiennent pas
Jamais tu ne devras insulter ta famille, ton patriarche et ses ancêtres et le Conseil des Huit
Jamais tu ne devras utiliser ton arme pour fendre le crâne de ton frère nain
Jamais tu ne devras utiliser autre que ta femme pour ta progéniture
Jamais tu ne devras mentir ou cacher la vérité de quelque manière.»

Lorsqu'un crime est commis, le fautif est arrêté, il est envoyé à la Tour Noire, où il sera jugé par le Tribunal de la Bienséance et par la suite administré une punition selon la charte.

La Charte des Sévices

Le Patriarche Lekhannerak l'a dit : « On se souvient pas de notre mère qui nous engueule, on se souvient de la claque qu'elle nous donne », c'est ce dicton ancien qui a motivé l'instauration de la Charte des Sévices. Toutes les punitions sont corporelles et administrées selon la gravité du crime perpétré.

Il y a 5 stades de gravité. Le tribunal détermine si les circonstances aggravent le crime. Les punisseurs sont choisis dans la famille Lekhannerak par le Tribunal; ce sont eux qui administreront les sévices. Le nain qui est reconnu coupable est d'abord jugé par un Juge, qui prendra les témoignages des vérificateurs, surveillants ou soldats de la Cité.

- Bénin : 5 coups de bâtons
- Bas étage : Pendu par les pieds pendant une journée, 20 coups de bâton pendu
- Moyen : 20 à 30 coups de fouet, coupe d'un doigt, d'un orteil, d'une oreille
- Inacceptable : la coupe d'une main, d'un pied, l'extraction d'un oeil
- Outrageux : la coupe de la barbe, être renié de sa famille, exil de la Cité

Comme il est interdit de tuer son semblable, les sévices ne vont pas jusqu'à la mort. Une punition bien douloureuse est un très bon exemple et rare sont les récidivistes dans les cas

où ils sont jugés. Cependant, il n'en est pas de même pour les étrangers qui sont jugés avec des lois encore plus sévères.

Pour les étrangers, il n'y a que 3 stades de gravité

- Malfaisant : 40 coups de fouet pendu par les pieds
- Audacieux : 20 coups de bâtons, écartèlement et 40 coups de fouet
- Sans pitié : la mort

LA POLITIQUE

Le Conseil des Huit est la seule et unique autorité à agir au niveau de la politique. Ils n'ont aucun conseiller ou assistant, car tout ce qui est discuté au Conseil reste au Conseil. Lorsque les huit Patriarches rentrés à leurs domiciles, ils sont toujours accompagnés des gardiens de Lekhannerahk et jamais il n'est évoqué un sujet de politique en compagnie de leurs proches. De cette façon, les tracas du à la vie extérieure sont atténués et les nains sont libres de vivre une vie normale.

La politique interne est quasi inexistante. Les Patriarches de chaque famille ont la responsabilité de se rapporter à leurs Haut Patriarches siégeant sur le Conseil. De cette façon, tous les problèmes de la Cité sont réglés directement sur la table du Conseil. Les conflits entre familles ne sont pas considérés comme de la « politique » en bonne et due forme et sont remis entre les mains d'un Patriarche ou, si les choses tournent mal, remis en main à un surveillant pour qu'il le rapporte au Tribunal de la Bienséance.

La politique à l'externe

Lorsqu'un nain est à l'extérieur de la juridiction d'un patriarche, il doit négocier en pensant à son bien-être, mais doit conserver sa fierté au travers des relations avec les étrangers. Sa survie passe avant celle des autres, il se doit d'obtenir des conditions idéales, autrement il n'acceptera des conditions à son désavantage. Les valeurs de la famille passent avant les siennes : s'il négocie pour sa famille il doit être un exemple.

Pour toutes transactions commerciales, si le nain a les biens en sa possession, il lui est possible de faire du commerce en respectant le Code Transactionnel. Faute de vérificateur, le nain sera soumis à ses valeurs familiales et la moralité naine.

Le duel

Si la fierté d'un nain est bafouée, il peut recourir à un duel contre l'individu qui l'a insulté. Que ce soit en touchant à sa barbe ou en tentant de voler ses possessions, le nain peut provoquer en duel l'individu fautif. Il y a trois sortes de duel nain : La Traviolle de la Cuillère, le Tranchant Regard et Le Grand Duel. Les nains ne provoqueront jamais une femme en duel, car selon la moralité, la femme est inférieure à l'homme.

La Traviolle de la Cuillère consiste en un duel entre le nain et son adversaire, armé d'énormes cuillères de plomb. Comme ces cuillères sont plutôt lourdes, ces duels ne durent pas tellement longtemps. Les nains connaissent bien les points faibles et les exploitent. Ce duel en est un de 5 touches, le premier qui les obtient gagne, le second aura de grosses contusions au matin suivant.

Le Tranchant Regard est utilisé lorsqu'il est jugé inapproprié d'y aller de l'avant avec la cuillère. Le nain confrontera son adversaire avec son plus tranchant regard, le fixant dans les yeux jusqu'à ce qu'il détourne le regard ou est subjugué par la supériorité du nain.

Le Grand Duel sert contre un étranger et ne sera jamais utilisé contre un nain. C'est un duel armé jusqu'à la mort. Le nain qui vainc son adversaire lui ravira un objet lui ayant été précieux et le gardera comme trophée en l'honneur de sa victoire. Il se doit, par contre, de voir à des arrangements convenables pour la dépouille du défunt.

Hiérarchie

Conseil des Huit

Général sélectionné par le Conseil (temps de guerre)

Patriarches des Maisons vassales

Le Conseil est au-dessus des tous. Il gouverne la cité sous tous ces aspects. Il est composé des huit Haut Patriarches des maisons influentes. Ceux-ci ont l'autorité sur leur propre maison ainsi que sur leurs maisons vassales. Un Haut Patriarche ne se mêlera pas des affaires de la maison voisine, même si elles sont discutées au Conseil.

En temps de guerre, un Général est nommé par le Conseil. Comme tous doivent, par le fait, se mettre à l'abri, il est celui qui veillera au bon ordre dans la Cité. Cependant, si le Conseil se réunit, ses décisions peuvent être renversées. Le Général peut nommer des officiers sous son commandement pour l'aider dans ses tâches. Un officier possède son titre tant que le Général qui l'a nommé est en poste. Lorsque le Général est remercié pour ses services, tous les officiers sont dégradés et retournent à leurs occupations régulières.

Les Patriarches des maisons vassales sont ceux qui ont un lien de sang, plus ou moins rapproché avec une grande famille ou qui ont été recueilli par celle-ci. Leur nom de famille est différent, et ils doivent respect au Haut Patriarche. Toute décision majeure doit être discutée entre Patriarches, mais le Haut Patriarche a le dernier mot.

LES FAMILLES

Depuis la création du Conseil des Huit, le peuple de Gorlash-Rabish respecte ses traditions ancestrales en les passant de génération en génération. Les lois furent établies par le couple avec l'accord de huit patriarches de familles influentes qui contrôlent la cité sous tous ces aspects.

Dans la hiérarchie, le plus vieux mâle existant d'une famille est appelé le Patriarche. Il est le chef de la famille naine et décide des mariages, des noms donnés à la naissance et siège au conseil de région. Il existe plus d'une centaine de familles naines établies dans la Cité, qui sont toutes jointes par un lien de famille ou d'affaires avec l'une des huit familles influentes siégeant sur le Conseil. Chaque Patriarche des Huit est responsable des relations avec les familles sous sa juridiction.

L'une des plus grandes qualités des nains est, bien sur, la fierté. Un nain doit être fier de porter son nom de famille. Il doit être à la hauteur des aspirations de son Patriarche dans le domaine dans lequel sa famille excelle. Souvent par manque de talent, un nain d'une famille peut être emmené à travailler dans une branche différente que celle de sa lignée, il est alors considéré comme une disgrâce jusqu'à ce qu'il soit reconnu dans la famille excellant dans cette nouvelle branche d'art.

Chaque famille possède son propre symbole avec lequel elle identifie ses biens et ses ateliers.

Les familles vassales

Porter le nom d'une famille influente est une lourde tâche qui comprend énormément de responsabilités. Les familles principales ont plusieurs familles vassales à leur service, ce qui explique que ses adhérents n'ont pas toujours le même nom de famille. Ils doivent par contre porter le symbole de leur famille mère sur les vêtements et leurs boucliers. Ceux qui choisissent de ne pas le porter peuvent se voir refuser les faveurs de marchands de Gorlash Rabish et être vus comme des exclus.

** Il existe plusieurs variantes des symboles, ceux qui sont illustrés ci-bas le sont à titre indicatif. Vous pouvez créer votre propre version du symbole de votre maison, pourvu que vous en respectiez les critères principaux.

Les huit familles influentes

Isrish (Is-riche)

Originellement appelés Rabish, oeuvrant dans l'orfèvrerie, les Isrish furent nommés comme famille dominante lorsque la sœur de Ignisia, Malvala, maria un dénommé Isrish. Depuis lors, les talents et coutumes de la famille Rabish furent enseignés aux enfants de Malvala.

Ils excellent dans l'extraction, la coupe, le polissage de bijoux en métaux précieux ainsi que les pierres desquels ils sont ornés.



Le symbole de la famille Isrish est un joyau rouge serti dans une cavité dorée.

Robash (Ro-bache)

Charpentiers de père en fils. Les femmes de la famille Robash sont aussi d'excellentes cuisinières reconnues dans la cité. Tous les jeunes garçons reçoivent, dès leur âge de 4 ans, un petit couteau et une pièce de bois et doivent sculpter en une année une statuette qu'ils offriront à leur patriarche. C'est ainsi qu'il détermine lesquels d'entre eux seront affectés à quelle spécialité. Les Robash couvrent tout ce qui touche le bois, de la construction de résidences, charrettes, meubles. Ils travaillent conjointement avec les Orphreh afin d'offrir des outils de qualité.



Le symbole de la famille Robash est un visage nain sculpté dans le bois.

Orphreh (Or-fr-é)

Lorsqu'on parle de « métal », automatiquement vient en tête des nains le nom de Orphreh. Ils minent et fondent tous les sortes de métaux, travaillant activement à rendre leurs outils des plus rigides. Armes et armures de grande qualité et de grand confort sont fabriquées par Orphreh.

On peut reconnaître les hommes et femmes de cette famille pour leur barbe et tresse roussies. La chaleur est un élément auquel ils se doivent de résister : dès leur naissance, les enfants sont initiés à des températures extrêmes. Certains d'entre eux arborent des tatouages faits au fer rouge. Certains Orphreh teignent leur barbe rouge et peignent leur chevelure dans les airs, comme une flamme. Ils ont un caractère plutôt flamboyant.

Deux marteaux croisés ou un marteau et une flamme sont le symbole des Orphreh.

Yvangarr (Y-van-gar)

« La bonne bière est un art qui requiert une patience de pierre », vieux dicton de la famille Yvangarr. Toutes les exquis bières proviennent de la colossale brasserie d'Yvangarr, située tout au nord de la cité. Les papilles surdéveloppées des goûteurs de la famille permettent au maître-brasseur de fabriquer des breuvages encore plus savoureux. Comme la bière est un rituel nain, la plus grande quantité des productions est conservée pour la Cité tandis que le reste est exporté à des prix abordables allant jusqu'à exorbitants pour certaines cuvées.



Une corne à boire est le symbole des Yvangarr.

Marrgahr (Mar-rgar)

Comme les fibres naturelles ne sont pas courantes dans les montagnes, les vêtements faits de cuirs et laines sont très populaires dans la Cité. La famille Marrgahr fut la première à développer par le passé des techniques de teinture et de traitement des vêtements rendant la fibre extrêmement résistante à l'usage nain.

Ce sont les femmes qui travaillent davantage au tannage, au filage et à la préparation de la fibre. Les hommes sont aussi proactifs dans leur art, mais ne sont pas à la hauteur de la gent féminine de la famille.



Une triskèle noir, argenté ou or est le symbole de la famille Marrgahr. Préférentiellement brodé que peint.

Forheneh (Fo-ré-né)

Forheneh est une famille dans laquelle le jardinage et l'herboristerie besognes courantes. De génération en génération, ils travaillent à fabriquer des baumes, onguents, cataplasmes et compresses des plus efficaces pour guérir tous les maux usuels, en plus de sauvegarder l'agriculture dans la cité. Ils distillent aussi des teintures avec des minéraux, en tirant des pigments purs et uniques. Ils vont jusqu'à faire l'expérience de faire planter de la flore exotique en pleine montagne.



L'arbre Yggdrasil vert est le symbole de la famille Forheneh.

Pryshtak (Pri-ch-tak)

Ce ne sont pas tous les nains qui sont lettrés. La plupart achètent les services d'un scribe pour tous les documents officiels en regard avec leur famille. La famille Pryshtak, connue pour ses récits historiques et ses fresques dessinées dans diverses résidences, s'offre pour rédiger tous les documents officiels en regard avec les affaires familiales. Ce sont eux qui conservent le savoir de la race naine au sein de leur bibliothèque. Ils ont comme mission de conserver tout le savoir du peuple.

Le serpent qui mange sa propre queue est le symbole de Pryshtak (Ouroboros, ne doit pas avoir d'ailes).



Lekhanerrak (Lé-ka-né-rak)

Après la création du Conseil des Huit, le Patriarche Lekhanerrak, vaillant guerrier, fut sommé afin d'entraîner les jeunes hommes et jeunes femmes au combat. On lui demanda de voir au bon fonctionnement de la ville et d'entraîner les hommes et femmes de sa famille. Il refusa tout d'abord, ne sachant pas ce qu'advierait à l'avenir les siens s'ils abandonnaient l'art pour en venir à ne faire que la garde de la ville. Il se ravisa et accepta l'offre après avoir négocié pour le bien-être des siens. Ils sont les seuls à avoir une expérience et une parfaite connaissance du combat armé. Ils voient aussi à la logistique du transport dans la Cité.

Le marteau celte (ou Mjollnir) est le symbole de la famille Lekhanerrak.

