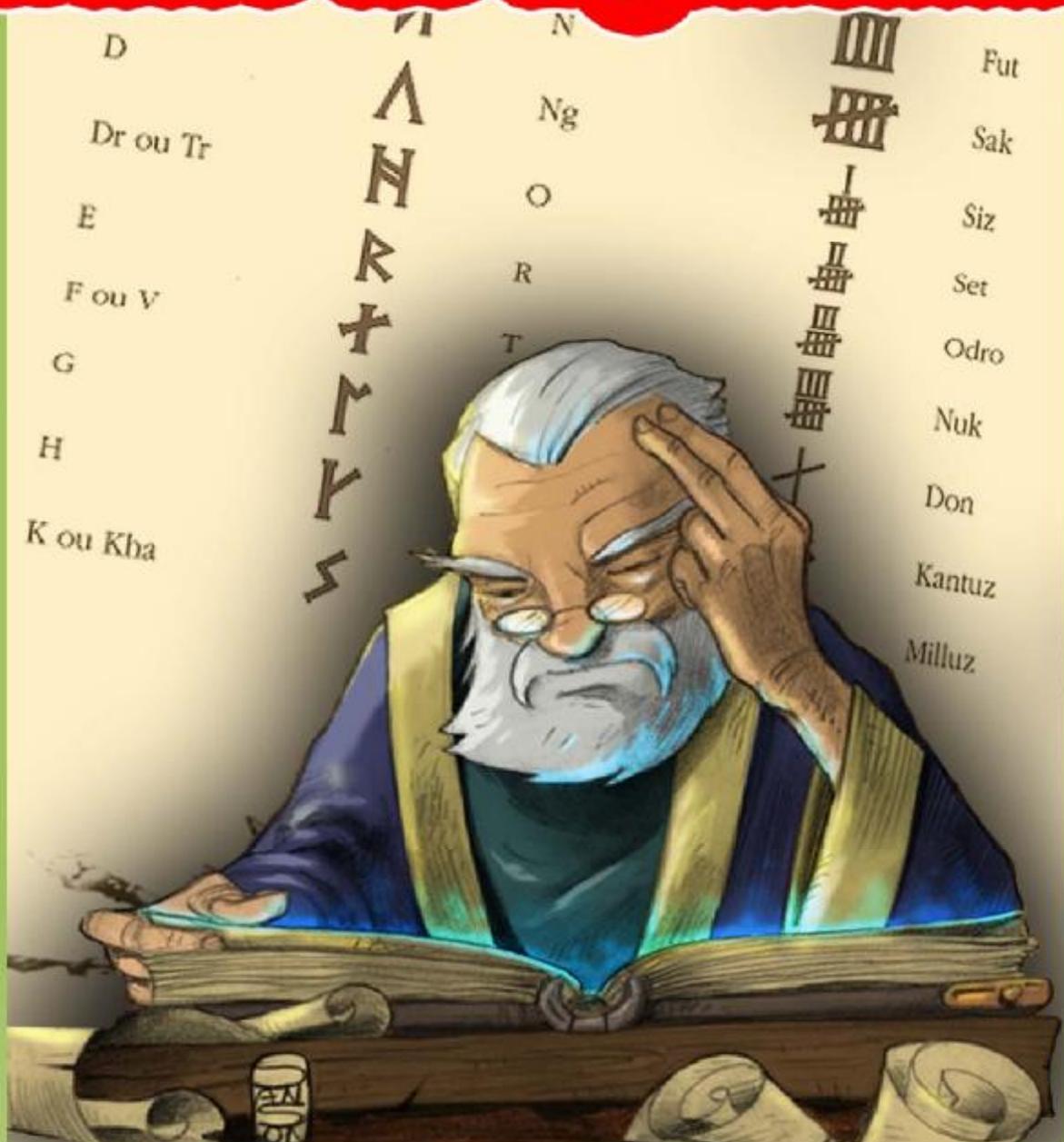


WARHAMMER HEROES

presents

Traité de Khazalide



Design by

Le Sablier Eternel

"Errare Demonicum Est "

Histoire de la grande race naine

L'Âge des Dieux Ancestraux

La grande race des Nains descend des 3 principaux Dieux ancestraux: Grungni, Valaya et Grimmir. Ces 3 Dieux sont eux-mêmes nés au sein des montagnes, dans les Terres du Sud. Ce fut une époque de grandes découvertes et la période où la race Naine développa son identité culturelle. Puis les Nains se répandirent au nord, des chaînes montagneuses des Terres du Sud jusqu'aux Montagnes du Bout du Monde.

Grungni révéla que le destin de son peuple se trouvait dans des montagnes lointaines, au nord du lieu qui l'avait vu naître. Pendant la migration, il enseigna aux Nains l'art de repérer et d'extraire les pierres précieuses et les métaux. Il leur apprit aussi comment faire fondre les minerais pour fabriquer des outils et des armes. La femme de Grungni, Valaya leur enseigna comment aménager les mines et les cavernes pour en faire des demeures sûres, et leur transmit les valeurs sociales qui garantiraient l'avenir de la race. Grimmir Sans Peur, le frère de Grungni, leur enseigna l'art de la guerre, tua toutes sortes de créatures qui menaçaient la race Naine et commanda les armées dans les batailles.

Des colonies ont été fondées tout au long de la migration, et certaines se sont développées pour devenir de puissantes citadelles. Quand les derniers clans ont atteint l'extrémité nord des Montagnes du Bout du Monde, certains se sont dirigés vers l'est et les Montagnes du Deuil, et d'autres sont partis vers l'ouest et les Montagnes des Géants (*Grontklug*). Malgré les immenses distances qui les séparaient, les citadelles Naines restèrent très liées et ne cessèrent de communiquer.



La venue du Chaos

Grungni annonça l'approche d'une grande calamité et prédit que les Nains auraient besoin d'armes extrêmement puissantes pour survivre et repousser les horribles envahisseurs qui surgiraient aussitôt après la catastrophe. Pendant des siècles, il travailla avec ses fils Thungni et Smednir, forgeant des armes et des armures de grande puissance. Ils gravèrent de redoutables Runes magiques

afin de protéger leurs porteurs et les rendre plus forts au combat. La meilleure armure et les armes les plus puissantes furent attribuées à Grimmir, qui était le plus grand guerrier de la race Naine. Les autres furent réparties entre les meilleurs combattants de chacune des citadelles, et la plupart sont encore soigneusement conservées comme de véritables trésors par les Clans.

Lorsque le temps du cataclysme qu'il avait prédit fut proche, Grungni dépêcha vers toutes les citadelles des messagers auxquels avaient été confiés des bâtons runiques marqués de son sceau. Le message les avertissait qu'un grand désastre allait s'abattre sur le monde, lequel en serait transformé à jamais. Il exhortait les Nains à s'enfoncer au plus profond de la terre et à couper leurs forteresses de la surface et les unes des autres pendant 10 ans.

Au bout d'une décennie, les Nains rouvrirent leurs portes scellées et retournèrent dans le monde transformé. Les batailles firent rage pendant des semaines, alors que les Nains chassaient les démons et les autres créatures du Chaos de leurs terres. Avec le temps, la plupart des forteresses des Montagnes du Bout du Monde parvinrent à rentrer en contact les unes avec les autres et à unir leurs forces pour repousser les hordes du Chaos vers le nord. Les Montagnes des Géants et les Montagnes du Deuil restèrent toutefois aux mains du Chaos.

Toujours dirigées par Grimmir, les armées Naines se tournèrent vers l'ouest. En quelques années, elles éliminèrent le Chaos de cette région qui allait devenir le sud de l'Empire. Les Nains longèrent le grand fleuve Reik (*Ruvalk Reyak*) et traversèrent les forêts qu'infestait le Chaos jusqu'au fertile delta au nord. C'est à cet endroit, où le Reik plonge dans la baie, qu'ils découvrirent une cité Elfe.

La Grande Alliance

Sith Rionnasc' namishathir, "Gemme Étoile sur Mer", était encerclée par les armées chaotiques et n'échappa au massacre que grâce à l'arrivée d'une flotte venue d'Ulthuan, commandée par le grand mage Caledor Dompteur de Dragon. Les forces du Chaos furent repoussées et par un coup du destin, Grimmir et la grande armée Naine s'abattirent sur leur arrière avant qu'elles ne puissent se regrouper.

Les 2 races se rencontrèrent pour la première fois après la bataille. Grimmir le guerrier et Caledor le mage se jaugèrent mutuellement en silence. Chacun d'eux se rendait compte que l'autre pourrait devenir un puissant allié contre le Chaos, mais quel en serait le prix? La question resta en suspens car les cors de guerre retentirent pour annoncer l'arrivée de nouvelles hordes venues de l'est. Contraints de s'allier pour survivre, les Nains et les Elfes combattirent longtemps et féroce ment jusqu'à l'élimination de cette nouvelle menace.

Puis une alliance formelle fut conclue et officialisée par un échange de cadeaux. Grimmir remit à Caledor l'amulette runique Badgelredner, que les elfes nommeraient *Teürmeinn* la Protectrice,

et le mage Elfe remit au Seigneur Nain le Cristal de Pouvoir, conservé jusqu'à ce jour dans la Salle du Trésor de Karaz-a-Karak. La guerre contre le Chaos fit encore rage pendant des années. Les Elfes combattaient les envahisseurs à Ulthuan et sur la mer, tandis que les Nains les affrontaient dans tout le Vieux Monde.

Grimnir annonça un jour devant le Grand Conseil Nain qu'il avait l'intention de se frayer un chemin dans les Terres Incultes du Chaos pour combattre le mal à sa source. Grungni et Valaya tentèrent de l'en dissuader, mais rien ne le fit changer d'avis. Il remit une de ses haches à son fils Morgrim et partit vers le nord en entonnant son chant de mort. Morgrim suivit son père, bien que celui-ci lui eût ordonné de faire demi-tour. À la frontière des domaines du Chaos, tous deux remportèrent une bataille titanesque qui dura 3 jours. Grimnir ordonna ensuite à son fils de rentrer auprès des leurs, pour prendre sa succession comme protecteur de la race. Morgrim regarda son père disparaître dans la brume des terres du Chaos. Aucun Nain ne l'a jamais revu depuis.

L'âge des dieux ancestraux se termina avec le confinement du Chaos dans l'extrême nord. Leur tâche accomplie, Grungni et Valaya se retirèrent au plus profond de la terre. Un nouvel âge de prospérité commençait pour leurs descendants.

L'Âge d'Or

Grâce au commerce avec les Elfes, les Nains atteignirent un niveau de richesse et de culture qu'ils n'avaient jamais connue jusque-là et qu'ils n'ont jamais retrouvé. Les citadelles existantes prospéraient et d'autres étaient fondées dans toutes les Montagnes du Bout du Monde. Des prospecteurs s'aventuraient un peu partout et créaient de nouvelles mines et colonies dans les Montagnes Noires et dans celles du Dos du Dragon, et en bien d'autres endroits.

La plus grande réalisation de cette période fut l'achèvement d'Undgrim Ankor, la Grande Voie Souterraine: c'était un vaste réseau de tunnels reliant toutes les citadelles des Montagnes du Bout du Monde: des routes furent construites entre ces citadelles et les cités côtières des Elfes, ce qui permettait d'importants échanges commerciaux. Les Elfes engagèrent des ingénieurs et des artisans Nains afin de réaliser de splendides constructions, comme la digue entourant *Sith Rionnasc/namishathir* et le grand phare de *Tor Alessi*. Ces constructions sont encore debout, même si les cités qui les entourent sont désormais aux mains des Hominets. Karaz-a-Karak, la plus centrale des citadelles du Bout du Monde, devint la capitale de l'Empire Nain.

Le développement du commerce et la circulation des richesses dans l'Empire Nain donnaient l'impression que cet âge d'or ne cesserait jamais. Personne ne pouvait prévoir la guerre qui allait éclater.

L'Âge des Guerres

Les Elfes se mirent à piller les colonies Naines et à attaquer les marchands, faisant de nombreuses victimes et ramassant un

important butin. Le roi Gotrek Briseétoile ne parvenait à comprendre pourquoi ses alliés et partenaires commerciaux se livraient à ces attaques aberrantes. Il envoya un émissaire à Ulthuan pour réclamer des excuses et des indemnités financières, mais Caledor 2, un individu vaniteux et hautain, venait juste de monter sur le Trône du Phénix. Il refusa de recevoir l'émissaire et le renvoya avec un message indiquant que le Roi Phénix rejetait les exigences, mais pourrait consentir à répondre à une supplique.

Gotrek, furieux, dépêcha un second émissaire à Ulthuan pour faire savoir que le Haut Roi des Nains ne s'agenouillait ni devant un Elfe ni devant un dieu et que le montant de l'indemnisation était doublé pour compenser l'insulte. Caledor fit raser l'émissaire et le renvoya sans barbe auprès de son roi avec le message que celui-ci devait venir en personne à Ulthuan pour plaider sa cause devant le Trône du Dragon.

Cette accumulation d'insultes et d'offenses ne laissait pas d'autre choix au Haut Roi que de déclarer la guerre aux Elfes. Il jura solennellement qu'il obtiendrait une juste compensation en or ou en sang Elfe, ou bien qu'il raserait jusqu'au dernier cheveu de sa tête. L'ensemble de la communauté Naine fit front derrière son chef.

Appelé Guerre de la Vengeance ou la Guerre de la Barbe, ce conflit fit rage pendant près de 500 ans. Les Nains chassèrent lentement les Elfes des régions intérieures du Vieux Monde, détruisant des forêts entières pour les priver d'un abri. Même les colonies côtières Elfes se retrouvèrent assiégées par les Nains assoiffés de vengeance. Les communautés plus petites tombaient rapidement les unes après les autres.

Après 4 siècles de combat, il ne restait plus que les grandes colonies de *Tor Alessi* et *Sith Rionnasc/namishathir*: Humilié, Caledor congédia ses généraux et prit lui-même la tête des forces Elfes. Il chargea le centre des armées Naines et fut abattu par Gotrek en personne. Celui-ci s'empara de la Couronne du Phénix et déclara que cette compensation satisfaisait son honneur. Les Nains se retirèrent du champ de bataille en bon ordre, sans chercher à pousser plus loin leur victoire ni écouter les suppliques Elfes demandant le retour de la couronne. La Couronne du Phénix est aujourd'hui perdue.

Les guerres gobelines

La victoire contre les Elfes laissait les Nains maîtres du Vieux Monde, mais ils n'allaient pas pouvoir la célébrer bien longtemps. Les volcans endormis du Bout de Monde entrèrent sans avertissement en éruption et des tremblements de terre ravagèrent cette chaîne de montagnes. Les effondrements et les fissures incitèrent les orques et les gobelins à la curée et c'est par hordes entières qu'ils arrivèrent de l'est. Tandis qu'ils attaquaient les citadelles ruinées par la surface, les skavens creusaient des tunnels pour les envahir par le bas.

Les possessions Naines sur les pentes orientales du Bout du Monde et du Dos du Dragon furent abandonnées. Les citadelles survivantes étaient isolées les unes des autres car la Voie Souterraine qui les reliait était coupée en de nombreux points. Une moindre race aurait sombré, mais les Nains conti-

nuèrent de rendre coup pour coup et la guerre continua, sans merci de part et d'autre. À certains moments, les Nains n'étaient pas loin de récupérer tout ou parti de leurs possessions perdues et à d'autres, ils s'approchaient dangereusement de l'extinction.

La Guerre de la Barbe ne fut rien comparée à la férocité des Guerres Gobelines. Même si les Nains avaient forcé au pat leur implacable et toujours plus nombreux ennemi, ils n'en restaient pas moins encerclés et leurs jours étaient sans doute comptés.

Le schisme Nain

Les citadelles survivantes de Karaz Ankor reçurent le renfort des réfugiés de celles qui étaient tombées, même si beaucoup d'entre eux ne purent jamais réussir à percer les lignes des forces peaux-vertes assiégeantes. Le temps passant, ces clans réfugiés décidèrent qu'ils ne pouvaient assurer leur survie qu'en créant de nouvelles citadelles et colonies dans les montagnes de l'ouest. Nombre d'entre eux s'installèrent dans les régions les mieux pourvues en richesses minières de la Voûte et des Montagnes Noires. Les migrations plus tardives créèrent les colonies et mines des Montagnes Grises, des Irranas orientales et des Apuccinis septentrionales.

Cette migration souleva la fureur du Haut Roi de Karaz Ankor. Il décréta que les exilés n'étaient désormais plus des parents mais des traîtres et il inscrivit le nom de tous leurs Clans dans le Livre des Rancunes pour de futures mesures de rétorsion une fois la menace peaux-verte écartée. Les exilés répliquèrent en déclarant leur indépendance et en couchant le nom du Haut Roi dans leur propre Livre des Rancunes. Toutes communications entre les 2 peuples cessèrent pour un millier d'années.

Après la perte des citadelles du sud, le Haut Prêtre de Grungni et le nouveau Haut Roi se rendirent tous les 2 compte que la survie de la race exigeait l'union sacrée entre Nains Impériaux et Clans exilés. Leurs émissaires apportèrent à l'ouest des cadeaux et les pages déchirées portant les noms des clans exilés du Livre des Rancunes de Karaz-a-Karak. Ce geste de réconciliation fut bien accepté par les exilés. Ils envoyèrent leurs propres pages déchirées au Haut Roi et leur déclaration d'allégeance à Karaz Ankor.

Le Haut Roi attendait, en fait, un retour à l'obéissance absolue d'antan, mais le Haut Prêtre le persuada de ne pas insister. Le Haut Roi promit alors son pardon à tous les exilés qui voudraient revenir en Karaz Ankor. Certains Clans acceptèrent cette offre, mais d'autres avaient pris goût à leur indépendance et trouvé des richesses dans les montagnes de l'ouest. Certains répondirent qu'ils ne faisaient qu'étendre les terres Naines comme leurs ancêtres l'avaient fait avant eux et qu'ils n'avaient donc pas à demander pardon. D'autres assurèrent qu'ils reviendraient

dans les Montagnes du Bout du Monde, lorsque le foyer de leur Clan aurait été repris aux peaux-vertes.

La venue des Hominets

Des Hominets de grande taille, vêtus de fourrures arrivèrent de l'est et s'installèrent dans les forêts à l'ouest du Bout du Monde. Certains traversèrent même les Montagnes Grises. Ces nouveaux venus avaient réussi à mettre ces terres en culture et, dans les dernières phases de la Guerre de Vengeance, les Nains avaient commercé avec eux, échangeant de la nourriture contre des armes et des outils de bronze, pour réduire leurs lignes de ravitaillement.

Les invasions peaux-vertes avaient changé tout cela. Les hordes d'orques et de gobelins ne se contentaient pas d'assiéger les citadelles Naines; nombre d'entre elles s'étaient déversées dans les terres Humaines à l'ouest des montagnes. Les forgerons Nains enseignèrent alors aux Hominets certains de leurs moindres secrets, comme la fabrication d'armes et d'armures. Assaillis par un ennemi commun, les Hominets et les Nains jetaient les premiers ponts d'une amitié qui deviendrait une alliance solide, une alliance qui allait permettre la survie des Nains et l'essor de la race Humaine.

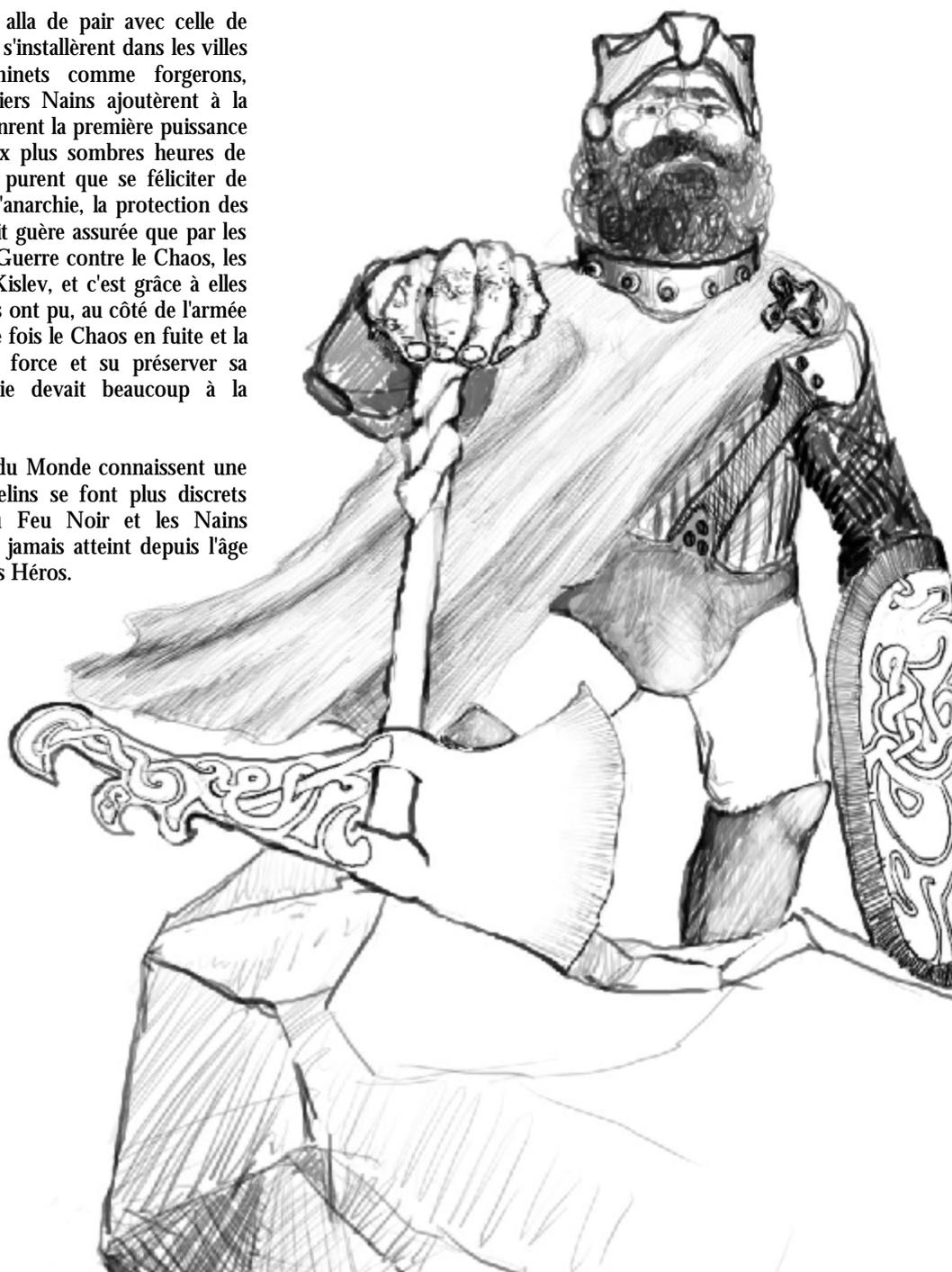


L'alliance avec l'Empire de Sigmar

Capturés par une vingtaine d'orques et gobelins, le Haut Roi Kurgan Barbe de Fer fut sauvé par un guerrier Hominet, Sigmar des Unberogens. Cette action a cimenté une amitié éternelle et une alliance inconditionnelle entre l'Empire Nain et l'Empire Hominets qu'ils allaient fonder. Ensemble, les 2 alliés ont brisé la puissance peaux-verte dans toutes les terres entre les Montagnes Grises et celles du Bout du Monde et ont chassé les orques et gobelins au-delà des montagnes ou au cœur des forêts. À la bataille de la Passe du Feu Noir, les Nains et les Hominets ont détruit de concert la plus grande armée de peaux-vertes jamais réunie mettant ainsi fin aux Guerres Gobelines.

La prospérité de l'empire de Sigmar alla de pair avec celle de l'empire des Nains. Nombre de Nains s'installèrent dans les villes en plein développement des Hominets comme forgerons, maçons ou commerçants. Les guerriers Nains ajoutèrent à la force des armées de l'Empire qui devinrent la première puissance militaire du Vieux Monde. Même aux plus sombres heures de l'histoire Impériale, les Hominets ne purent que se féliciter de l'alliance Naine. Pendant les années d'anarchie, la protection des frontières orientales de l'Empire n'était guère assurée que par les citadelles Naines. Pendant la Grande Guerre contre le Chaos, les troupes Naines ont sauvé la cité de Kislev, et c'est grâce à elles que les armées Impériales et Kislévites ont pu, au côté de l'armée Naine, emporter la victoire finale. Une fois le Chaos en fuite et la guerre gagnée, l'Empire retrouva sa force et su préserver sa nouvelle unité, mais son hégémonie devait beaucoup à la puissance militaire des Nains.

Maintenant, les Montagnes du Bout du Monde connaissent une paix relative. Les orques et les gobelins se font plus discrets depuis leur défaite de la Passe du Feu Noir et les Nains bénéficient d'un niveau de prospérité jamais atteint depuis l'âge d'or. Cette période est appelée l'âge des Héros.



Le Khazalide moderne et le Khazalide antique

La langue Naine, le Khazalide, comprend bien sûr des mots venus d'autres langages, mais elle reste remarquablement pure quand on la compare aux autres langues du Vieux Monde. En fait, le Khazalide a plus influencé les autres langues, celles de l'Empire et de la Norsca en particulier, qu'il n'a été influencé. On trouve même des éléments Khazalides dans diverses déclinaisons de la Langue Noire et les plus grossiers dialectes orques.

La plupart des mots Nains ont plusieurs significations. Pour comprendre le sens d'un mot Khazalide, le contexte dans lequel il est utilisé doit toujours être pris en compte. La terminaison du mot joue aussi un rôle significatif. Les mots qui se terminent en "az" désignent généralement des lieux ou objets physiques. Ceux qui se terminent en "ak" correspondent plutôt à des concepts abstraits comme la bataille ou l'endurance. Les mots en "i" concernent habituellement la race, la profession ou une autre classe d'individus. Pour compliquer encore les choses, certains termes peuvent être utilisés pour deux mots de la même famille comme "dreng" (tuer) et "drengi" (tueur).

D'autres suffixes sont susceptibles d'altérer le sens d'un mot. "-ar" est utilisé pour désigner quelque chose qui perdure indéfiniment dans le temps, comme le commerce. "-en" correspond à quelque chose qui se produit en ce moment, mais qui ne durera pas toujours, comme marcher ou porter une lourde charge. "-al" est associé aux groupes d'individus ou créatures, comme un troupeau d'animaux ou une bande gobeline. "-it" ou "-git" a deux usages. Il peut être utilisé pour indiquer que quelque chose est petit ou trivial, mais aussi pour signifier l'action au présent. "-ul" ou "-kul" sont des terminaisons banales, mais

elle peuvent être employées pour signifier "l'art de" ou "le maître de" ("Grunkul" signifie, par exemple, l'art de la mine ou l'art de l'exploitation minière). Enfin, "-ha" placé en fin de mot est un peu l'équivalent d'un point d'exclamation. Il peut aussi jouer le même rôle que les expressions Humaines "ha ouais?" et "fais gaffe", des défis informels.

L'écriture runique Naine est extrêmement ancienne et remonte au temps de la Longue Migration. La forme angulaire s'explique par la dureté des matériaux (bois, métal ou pierre) sur lesquels les Nains inscrivait les runes au couteau, ciseau ou burin. De nos jours encore, les Nains préfèrent rédiger leurs livres sur de longues feuilles de métal martelé (comme l'or ou le cuivre) plutôt que sur parchemin. Ils utilisent parfois le cuir quand le métal se fait rare.

L'écriture originelle du Khazalide est constituée d'un grand nombre de caractères (quasi) pictographiques (les "runes images" ou "Agrurhun"), mais aujourd'hui, les Nains utilisent le plus souvent leur alphabet ("Klinkarhun"). Les deux sortes de runes peuvent parfois se mélanger dans certains textes importants ou sacrés. Les grands ouvrages sacrés de Karaz-a-Karak, le Livre du Souvenir et le Livre des Rancunes, sont écrits sur des milliers de feuilles d'or (ou d'un alliage cuivre et or) plus fines que du parchemin.

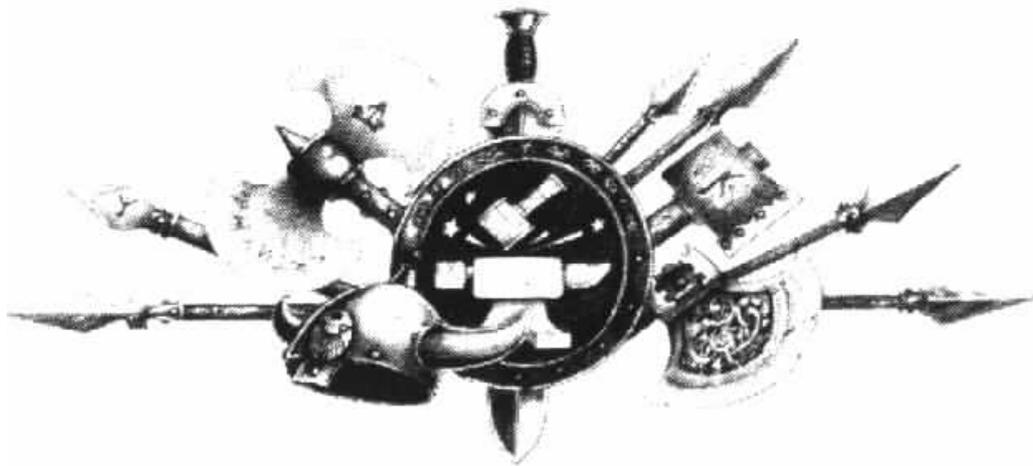
Soulignons que les Nains n'ont pas de runes pour marquer la distinction entre les sexes. Cela s'explique sans doute par le fait que les Nains s'intéressent moins au sexe d'un individu qu'à ses capacités, ses compétences et sa réputation. La rune qui désigne la compagne du Roy est la seule exception et quand il devient nécessaire d'identifier une Naine en tant que femme, c'est cette rune qui est utilisée, une rune qui se trouve être extrêmement déférente et honorable.

Lettres Khazalides

Y	A ou I	M	Kar
𐌶	Ak	𐌶	L ou Ul
𐌷	Az	𐌷	M
𐌸	B	𐌸	N
𐌹	D	𐌹	Ng
𐌺	Dr ou Tr	𐌺	O
𐌻	E	𐌻	R
𐌼	F ou V	𐌼	T
𐌽	G	𐌽	Th
𐌾	H	𐌾	W ou U
𐌿	K ou Kha	𐌿	Z ou Zh

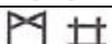
Nombres Khazalides

I	Ong	Un
II	Tuk	Deux
III	Dwe	Trois
IIII	Fut	Quatre
𐌺	Sak	Cinq
𐌺I	Siz	Six
𐌺II	Set	Sept
𐌺III	Odoro	Huit
𐌺IIII	Nuk	Neuf
𐌺𐌼	Don	Dix
𐌾	Kantuz	Cent
𐌾𐌿	Milluz	Mille



Le Khazalide Antique

	A	De, avec, dans, à
	Ad	Fit, fait
	Af	Ils, vous
	Agril	Argent métal
	Agrul	Sculpture sur pierre; les rides sur le visage d'un vieux nain
	Ai, I, Ap, Ip	Oui
	An	Conjuge au futur un verbe d'action volontaire
	Anad	Aura fait ou aurais fait
	Ang, Angaz	Atelier de forge, manufacture
	Ankor	Domaine ou royaume
	Anu	Bientôt, très bientôt, une seconde quoi!
	Arkhandrazkal	Art d'inscrire les runes avec une dent de troll
	Az	Hache de guerre, arme
	Az-Dreugi	Grande hache
	Azgal	Trésor, cache au trésor
	Azkahr	Maçonnerie monumentale
	Azril	Couleur argent
	Azul	Métal; fiable; un nain résolu
	Bar, Barak	Mais, cependant, si ce n'est; porte fortifiée, tour, muraille
	Barag	Canon, machine de siège, machine de guerre
	Baraz	Garantie, promesse
	1. Bezek 2. Bezeki	1. Possession, bien propre 2. Possesseur, propriétaire
	Bin	Dans, sur, à côté
	Boga	Une chandelle qui s'éteint soudainement et plonge dans les ténèbres
	1. Bok 2. Boki	1. Se cogner la tête dans un tunnel bas de plafond, la cicatrice caractéristique de celui qui s'est cogné la tête dans un tunnel bas de plafond 2. Terme argotique pour mineurs nains.
	Bolg	Très gros ventre. État de grande richesse, âge et contentement.
	Bran	Malin, alerte, vif d'esprit
	Brog	Pain, gâteau
	Bryn	L'or quand il brille violemment sous le soleil. Tout ce qui brille ou reluit, brillamment coloré ou décoré.
	Chuf	Morceau de fromage desséché qu'un mineur garde sous sa coiffe en cas d'urgence

	Dal	Vieux, bon
	Dammaz	Grief, rancune, offense qui devra être vengée
	Dammaz Kron	Le Livre des Rancunes
	Dar	Défi ou pari
	Dawi	Nains
	Dawr	Aussi bien que cela puisse être sans avoir été éprouvé par le temps et l'usage
	Deb	Nouveau, neuf, brut, inexpérimenté
	Dharkhangron	Ténèbres sous le monde (monde souterrain)
	Doh	Stupide, benêt, naïf
	Dok	Regarder, observer, voir; l'œil
	Dongliz	Les parties du corps d'un nain qu'il ne peut gratter lui-même
	Drakendrengi	Égorgeur de Dragon
	Drakk	Dragon, monstre
	Drangthrong	Énorme armée naine
	Drazh	Noir, nuit
	Drek	Loin, grande distance, grande ambition ou entreprise
	1. Dreng 2. Drengi	1. Tuer au combat 2. Tueur, un des cultes de Tueurs
	Drin	Chemin, route
	Dron	Tonnerre
	Drongnel	Ragoût de dragon en marinade aux champignons de caverne et bière forte
	Drung	Vaincre, briser, conquérir, écraser
	Duk	Tunnel bas et étroit
	Dum	Catastrophe ou ténèbres; Chaos
	Durak	Dur
	Duraz	Pierre ou dalle, roc
	Ek	Il, elle, tu
	Ekrund	Un escalier qui s'enfonce sous le niveau du sol
	Elgi	Elfes; glabre
	Elgram	Faible, affaiblir, maigre
	Elgraz	Construction qui semble prête à s'écrouler
	Endrinkuli	Engingneur (un engingneur nain particulièrement)
	Frongol	Champignons de caverne

	Galaz	Or remarquable par sa valeur ornementale
	Gand	Trouver, découvrir
	Garaz	Sans peur, rebelle, jeune
	Gazan	Plaines, terres incultes
	Gazul	Dieu ancestral protecteur des morts
	Ghal	Crâne
	Gibal	Débris de nourriture pris dans la barbe (d'un nain)
	Ginit	Petit caillou qui s'est glissé dans une chaussure et gêne son porteur
	Girt	Grand tunnel haut de plafond
	Git	Le verbe irrégulier "aller" (git au présent et get au passé)
	Gnol	Vieux, fiable, éprouvé, sage
	Gnollengrom	Respect dû à un nain arborant une plus longue et plus belle barbe
	Gor	Bêtes sauvages, hommes-bêtes
	Gorak	Ruse, surnaturel, magique
	Gorl	Or particulièrement ductile et jaune; la couleur jaune
	Gorm	Vieux, haut, sage, puissant, barbu
	Gorog	Bière, bonne humeur, beuverie
	Goruz	Corne, fabriqué en corne
	Got	Marche ou voyage rapide dans un but précis
	Grik	Courbatures attrapées en se penchant continuellement dans des tunnels trop bas
	1. Grim 2. Grimaz	1. Dur, rigide 2. Lieu désolé, dur, cruel
	Grimnir	Dieu ancestral des tueurs et guerriers nains
	Grindal	Longues tresses blondes des demoiselles
	Grint	Déchets rocheux laissés par une excavation
	Grizal	Viande misérable
	Grizdal	Bière qui a fermenté pendant un siècle au moins
	Grob	1. La couleur verte 2. Peaux-vertes (gobelins et orques)
	Grobi	Gobelins
	Grobkaz	Travail de goblin, mauvaise action
	Grobkul	Art de pister les gobelins sous terre
	Grog	Bière inférieure ou diluée, bière humaine

	Grom	Brave ou insoumis, dur, costaud
	Gromdal	Artefact antique
	Gromthi	Ancêtre
	Grong	Enclume
	Grongol	Chambres funéraires des ancêtres
	Gronit	Verbe irrégulier "faire" (gronit au présent; gird au passé)
	Grontdrenki	Massacreur de géant
	Gronti	Géants
	1. Grumbak 2. Grumbaki	1. Petite dose de bière, juron marmonné ou plainte sans importance 2. Mal embouché, geignard
	Grund	Marteau
	Grung	Mine
	Grungnaz	Faisant ou forgeant
	Grungni	Dieu ancestral du travail de la mine, de la pierre et du métal
	Grungron	Forge, fonderie
	Guz	Consommer de la nourriture ou une boisson
	Hal', Haraz	Feu, lave
	Hazkal	Bière tout juste brassée; jeune guerrier impétueux
	Hirn	Cor
	Hunk	Porter de grosses pierres ou d'autres lourdes charges
	Huzhrung	Muraille massive
	Ik	Mettre dans le noir sa main sur quelque chose de gluant et répugnant
	Irkul	Voûte sur colonnes taillée dans le roc
	Izor	Cuivre
	Izril	Joyaux
	Kadrin	Col, passe
	Karak	Volcan ou montagne pelée
	Karak	Montagne ou citadelle
	Karaz	Fort, endurant, vieux
	Karugromthi	Ancêtre en vie
	Katalhüyk	Fin d'un voyage, arrivée

	Kazad	Forteresse, cité
	Kazak	Guerre ou bataille
	Khaz	Salle souterraine, hall impérial
	Khazid	Ville, village, colonie
	Khazukan Dawi	Habitants des citadelles (littéralement "Qui restent à la Citadelle")
	Khrum	Tambour de guerre
	Khulghur	L'art de chasser et piéger les trolls
	Klad	Armure de fer, blindage
	Klinka	Ciseau
	Kol	Pierre noire, la couleur noire, sombre
	Konk	Or à reflets rouges; gros nez bulbeux
	Krink	Dos douloureux de celui qui se penche continuellement
	Kron	Livre, enregistrement ou histoire
	Kruk	Un gisement prometteur qui s'épuise soudainement; une déception inattendue; une entreprise qui échoue
	Krunk	Avalanche de pierres souterraine; désastre
	1. Krut 2. Kruti	1. Maladie inconfortable transmise par les chèvres des montagnes 2. Quelqu'un qui en souffre; un chevrier; une insulte
	Kuchungkuchung	Pompe, noria
	Kulgur	L'art de cuisiner le troll
	Kuri	Ragoût de viande préparé avec n'importe quels ingrédients disponibles, et traditionnellement épicé de baies sauvages
	Langk	Longueur, long
	Lhune	Croissant de lune, clair de lune
	Lok	Richement orné ou recherché; digne d'éloges
	Makaz	Arme ou outil
	Maraz	Cliveur, outil à fendre
	Mhornar	Ombre
	Migdhal	Fortin, château, blockhaus, porte fortifiée
	Mingol	Haute tour de guet bâtie dans les basses terres
	Mizpal	Verre volcanique
	Morgrim	Dieu ancestral des ingénieurs
	Muzkhgrum	Scorie
	Naggrund	Zone dévastée ou industrielle: région infestée de trolls ou fréquentée par un dragon; ruines

	Nai, Na ou Nuf	Non
	Nar	Lever du soleil, l'est
	Nathgar	Cuir à broderie de fils d'or représentant des animaux ou des runes
	Nogarung	Chope taillée dans le crâne d'un troll
	Norn	Terre dénudée; région pauvre
	Nu	Maintenant, à cette époque
	Ogri	Ogre
	Ok	Rusé ou compétent; pourquoi, comment
	Okri	Artisan; un nom propre très répandu
	Ongrun	Mercenaires, alliés
	Onk	La poussière et la saleté transmises par des camarades nains ayant passé de nombreux jours sous terre
	Or	Je moi
	Ori	Travail
	Orrud	Nuage rouge, fumée d'un volcan
	Ragarin	Vêtements grossiers et inconfortables taillés dans la peau d'un troll
	Rhun	Rune, mot de pouvoir; symbole magique; nom
	Rhunki	Forgeron des runes
	Rhyn	Pierre rouge
	Rik	Roi ou seigneur
	Rikkit	Petite pierre qui vous tombe sur la tête alors que vous marchez dans un tunnel
	Ril	Veine d'or qui brille dans la roche: brillant, poli, tranchant
	Rinn	Dame naine; compagne du roi
	Rorkaz	Concours de hurlements improvisé
	Ruf	Vaste coupole souterraine, naturelle ou taillée dans la roche
	Runk	Combat à l'issu inéluctable; une bonne raclée
	Rutz	Relâchement des boyaux provoqué par une trop forte absorption de bière
	Ruvalk	Rivière, inondation
	Sar	Peut, pourrait
	Skaud	Chanson; son très bruyant et résonnant

	Skarrenruf	La couleur bleu, le ciel de plein jour
	1. Skaz 2. Skazi	1. Vol 2. voleur
	Skof	Repas froid consommé sous terre
	1. Skrat 2. Skrati	1. Chercher de l'or au milieu de débris rocheux <i>ou</i> dans le lit d'un torrent; faire les poubelles: vie frugale. 2. Prospecteur pauvre
	Skree	Rochers qui parsèment un flanc de montagne, terrain rocheux
	Skruff	Barbe éparse; une insulte impardonnable!
	Skrund	Entailler la roche au marteau et au pic; rester coincé
	Skuf	Bagarre d'ivrogne ou escarmouche
	Slotch	Le mélange d'eau, de boue et de pierre broyée qui baigne les fonds d'une mine
	Smednir	Dieu ancestral du travail du métal, de la joaillerie et des artisans
	Stok	Frapper
	Strol	Marcher ou voyager sans hâte
	Stromez	Torrent
	1. Thag 2. Thagi	1. Tuer par trahison 2. Traître, meurtrier
	Thindrongol	Chambre secrète destinée à dissimuler un trésor ou des réserves de bière
	Thingaz	Forêt dense
	Thongli	Bandeau qui orne la tête des guerriers ayant tué un goblin ou un orque
	Thrag	Blessure
	Thragh	Tribu, impôt
	Throng	Armée: grande assemblée de nains; clan
	Throngrink	Ancien d'un clan
	Thrund	Arme à feu, poudre à canon, explosion
	Thrung	Mur de boucliers
	Thrynaz	Règles, lois, code d'honneur
	Thryng	Oratoire des ancêtres, temple
	Thungni	Dieu ancestral des forgerons des runes
	Tiwaz	Repos; reprendre sa respiration après un dur labeur; auberge ou pension de famille
	Trogg	Fête ou grande beuverie
	Troll	Troll
	Trolldrenge	Pourfendeur de trolls

	Tromm	Barbe; respect dû à l'âge ou à l'expérience
	Ufdi	Nain qui passe son temps à peigner et à décorer sa barbe; nain vaniteux; nain à qui on ne peut se fier au combat
	Um	Eux, ces
	Umanar	Approximativement; indécision
	Ungak	Bâclé, de mauvaise facture
	Umgi	Humains
	Un	Et
	Unbaraki	Parjure - un nain ne peut guère tomber plus bas
	1. Und 2. Undi	1. Poste de guet taillé à flanc de montagne, fortin, capturer, interdire l'entrée, maintenir au sol 2. Surveillant, garde, gardien
	Ungdrin Ankor	La Voie Souterraine, l'antique tunnel qui relie plusieurs citadelles naines
	Ungor	Cavernes et tunnels
	Ungrim	Nain qui tarde à remplir une importante promesse; à qui on ne peut se fier
	Urbar	Commerce
	Urbaz	Comptoir commercial ou marché
	Urk	Orque ou ennemi, abomination
	Urkdrengi	Tueur d'orque
	Ut	Nous, nous-mêmes
	Uzgul, Uzkul	Ossements ou mort
	Valaya	Déesse ancestrale de la terre, de la guérison et de la fermentation de la bière
	Valdahaz	Brasserie
	Varag	Chien fou, loup
	Varn	Lac de montagne
	Varr	Mer
	Varrkhulg	Chef de tribu ennemi; une insulte
	Vengryn	Vengeance, revanche, justice
	Vithang	Marchand, commerçant
	Vlag	Isolé, désolé
	Vongal	Troupe humaine réunie pour un raid

	Vorkhul	Horde d'orques et de gobelins en migration
	Vorn	Ferme, terre arable
	Vulkhrund	Cache en sous-sol
	Wan	Point d'interrogation. Placé avant une phrase ou un mot pour poser une question
	Wanaz	Nain de mauvaise réputation à la barbe mal tenue; une insulte
	Wand	Bâton rune magique
	Wanrag	Où
	Wanrak	Quand
	Wattock	Prospecteur nain malchanceux; nain miséreux; une insulte
	Wazzok	Individu qui a échangé de l'or ou autre richesse contre un objet sans valeur; nain naïf et simplet; une insulte
	Werit	Nain ayant oublié où il a pu poser sa chope de bière; état de confusion
	Wulthrung	Païement, obligation, récompense, argent
	Wutraz	Lance
	Wutroth	Bois de vieux chêne des montagnes
	Wyr	Blanc, neige, glace
	Yar	Coucher de soleil, ouest
	Zagaz	Souvenir, saga, histoire
	1. Zak 2. Zaki	1. Hutte de montagne isolée 2. Nain dérangé qui erre dans la montagne
	Zan	La couleur rouge, sang
	Zaraz	Don
	Zharr	Feu
	Zhuf	Chute d'eau ou rapides, rivière de montagne
	Zilfin	Balayé par le vent, exposé aux courants d'air
	Zon	Soleil
	Zorn	Plateau ou alpage, zone montagneuse
	Zunthrum	Statues, monuments

Glossaire Nain

Agrildrin	La route d'Argent, le col utilisé depuis toujours pour rejoindre l'ancienne mine du mont Lance d'Argent à partir des Principautés Frontalières.
Aldrund	"Vieille Runes"; un ensemble de runes complexes très utilisées pendant l'âge d'or mais qui ne sont désormais connues que des nains les plus érudits. Appelé Khazalide Antique par les érudits humains.
Altrommi	Pleine Barbe; un nain, âgé de 70 à 120 ans, jugé digne de former des apprentis.
Bagtal	L'amende qui sanctionne un crime; elle comprend les dommages payés à la victime et à son clan.
Barazdeg	Jour de Promesse, les fiançailles d'un couple nain.
Bludgald	Littéralement "dette de sang", Vendetta entre clans.
Brodag	Le festival de Grungni, célébré chaque 33 Valdazet (Brauzeit). Concours de brasseurs, chants et histoires sont des éléments traditionnels des réjouissances.
Daggron	Littéralement "Couronne de Jour", un simple cercle d'acier ou de Gromril porté par les rois nains en dehors des grandes occasions.
Dammaz Kron	Le Livre des Rancunes sur lequel sont inscrites toutes les offenses envers la race naine.
Dawongi	Ami des Nains; membre d'une autre race auquel les nains doivent un grand service ou faveur.
Fruundar	Corrompu, une autre appellation pour un nain du Chaos.
Gangovr	Cérémonie au cours de laquelle un nain change de guilde professionnelle à la suite de son adoption par un autre clan.
Garaz	Un nain qui n'a pas encore atteint l'âge adulte.
Gazani	"Nains des Plaines", terme employé par les nains de Karaz Ankor pour désigner les expatriés.
Gnutrommi	Jeune membre du clan; un nain âgé de 30 à 70 ans qui est entré dans l'âge adulte, mais ne maîtrise pas pour autant son métier.
Gormtrommi	Grande Barbe; un nain qui a dépassé l'espérance de vie normale de 200 ans.
Gromril	Le métal le plus dur du monde connu; seuls les nains connaissent les secrets de son façonnage.

Hadregald	Obligation créée par quelque grand service ou faveur; dette d'honneur.
Hoggron	Littéralement "Haute Couronne", couronne ornementée portée par les rois nains lors des fêtes, cérémonies et autres occasions formelles.
Langtrommi	Longue Barbe; un nain, âgé de 120 à 150 ans, respecté dans son clan, mais qui n'a pas encore le statut d'Ancien.
Kadar	Temple ou lieu sacré; généralement le premier élément d'un nom de lieu, comme dans Kadar-Gravning.
Karak	Citadelle naine; généralement la première partie du nom d'une citadelle particulière, comme dans Karak Azgal.
Karaz Ankor	L'empire nain, aussi bien l'entité géographique que le concept. Utilisé (incorrectement) par les nains impériaux pour désigner toute la race naine.
Karumgrothi	Ancêtre Vivant; un nain âgé de plus de 400 ans. Aucun nain n'est plus révééré.
Knublsprube	Création d'un apprenti, présentée par un jeune nain pour démontrer sa connaissance du métier et revendiquer ainsi le statut d'adulte.
Knublstubi	Un nain qui n'a pas encore atteint l'âge adulte, Voir aussi <i>Garaz</i> .
Kraka	Citadelle; équivalent de Karak dans le dialecte des nains nordiques.
Kumenouht	Rituel d'entrée dans l'âge adulte.
Okstal	Littéralement "Prix de la Hache". Indemnité pour blessures et décès, prévue par un traité de fin de vendetta.
Okrinaduraz	Pierre dure bleuâtre utilisée par les artisans nains de Norsca.
Ruebatuki	Terme vaguement méprisant utilisé par les nains impériaux pour désigner les expatriés
Singald	Service dû en récompense d'un crime ou d'un méfait.
Throngrinki	Ancien d'un clan nain, âgé normalement de 150 à 200 ans.
Umgdawi	"Nains d'hominets", utilisé par les nains impériaux pour désigner les expatriés
Ungdrin Ankor	La Voie Souterraine, ensemble de tunnels souterrains qui relie entre elles les citadelles des Montagnes du Bout du Monde
Zagazdeg	Le Jour du Souvenir, une célébration en l'honneur des ancêtres. Chaque citadelle a une date qui lui est propre, importante dans l'histoire de la citadelle considérée.

Expressions

Barbe, mâcher sa	Se laisser aller à un chagrin excessif ou à l'apitoiement sur soi-même : <i>Arrête de mâcher ta barbe, le travail attend.</i>
Barbe, mettre des rubans dans sa	Tirer une fierté excessive de son apparence, se montrer vaniteux.
Barbe, mettre des rubans dans la (de quelqu'un d'autre)	Flatter, flagorner, <i>Il a gagné son or en mettant des rubans dans la barbe du roi.</i>
Petits, faire des	L'expression <i>il fera des petits</i> est couramment utilisée quand un nain doit renoncer à tuer un peau-verte. Remonte aux Guerres Gobelines,
Brasserie, parti sauver la	Parti se saouler, L'expression se réfère aux célébrations qui accompagnaient les expéditions de secours de la Brasserie Bugman.
Effondrement	(1) Malheur comme dans la malédiction courante <i>Qu'un effondrement les emporte tous.</i> (2) Céder au désespoir ou à la dépression comme dans <i>Snorri s'est effondré dès que B Thorinsdottir l'a laissé tomber. Il n'a plus jamais été lui-même depuis</i>
Gobelins, bon pour les	D'une qualité misérable.
Gobelins, même pas bon pour les	D'une qualité incroyablement mauvaise, inutilisable.
Marteau, raccrocher son	Mourir, mourir paisiblement en particulier.
Surplomb	Panse à bière.
Roc, revenir au	Être enterré; l'expression funéraire complète est <i>revenu au roc qui lui a donné naissance.</i>
Raser	(1) Emporter une victoire décisive ou humilier comme dans <i>On a rasé ces peaux-vertes.</i> (2) Faire le pire comme dans <i>Rasez-moi s</i>
Clés	Outils et, par extension, leur propriétaire comme dans <i>Pousse tes dés</i> pour "Pousse-toi de là!" Inventée par les ingénieurs, cette expression est maintenant passée dans le langage courant.
Pierre et Acier	Les éléments qui ont donné naissance aux nains selon la tradition. Métaphores communes pour les vertus naines d'endurance et détermination, <i>Par Pierre et Acier</i> est une exclamation courante.

Note de fin

Ceci est une compilation de quelques extraits de Pierre & Acier, spécialement reformulés pour être distribués aux joueurs Nains ou à ceux qui sont intéressés par la culture Khazalide. La première partie se compose de l'une des innombrables versions de l'histoire du peuple Nain, bien sûr rédigée du point de vu Khazalide ; la deuxième partie renferme les chapitres sur la langue et son écriture, l'informatique permettant une sortie papier plus agréable pour les joueurs qu'une simple photocopie du manuel, et surtout, donne la possibilité au MJ d'effectuer des recherches par mot-clé, ce qui s'avère bien pratique pour tous ceux n'ayant pas encore appris l'ensemble des runes par cœur.

Hachman

Réalisation : Hachman
Mise en page : Torgrim