Nains, vol. 1

Les Nains
Race perdue de Tamriel, volume I
Architecture et artisanat

par
Calcelmo
Érudit de Markarth

J'aimerais commencer par dissiper un malentendu très répandu : le terme adéquat pour désigner l'antique race disparue de Tamriel est "Dwemers". On peut traduire grossièrement ce mot par "peuple des profondeurs" dans la langue commune, mot qui a été majoritairement remplacé dans le langage courant par "Nains". Je tiens à signaler que j'utilise le mot "Nains" en lieu et place du terme savant par pure sympathie pour mes lecteurs qui, avouons-le, ne jouissent sans doute pas du savoir que m'ont apporté 200 années d'études.

Cette mise au point effectuée, nous pouvons commencer notre étude des Nains en nous concentrant sur les artefacts irréfutables qu'ils ont laissés : leurs ouvrages architecturaux et culturels. À l'inverse des autres aspects plus controversés de l'étude des Nains, la construction des cités et des reliques naines sont bien établies, notamment grâce à la pléthore d'échantillons que l'on a pu retrouver dans leurs vestiges. Ma propre cité natale, Markarth, était à l'origine l'une de ces ruines et en tant que témoin privilégié, je peux affirmer que les ouvrages nains partagent un ensemble de principes communs qui permettent non seulement de distinguer un artefact authentique d'une contrefaçon, mais aussi de relever des motifs et des méthodes qui définissaient le travail de leurs artisans.

Tout d'abord, nous pouvons dire avec certitude que les artisans nains avaient une préférence pour la pierre, en tout cas dans le domaine du bâtiment. Ce n'est une surprise pour personne : sauf rares exceptions, la grande majorité de l'architecture des Nains se trouve en sous-sol ou creusée dans les montagnes. Il est possible, bien que ce ne soit qu'une théorie, que les Nains aient maîtrisé la maçonnerie très tôt, le travail du métal venant s'ajouter plus tard aux ouvrages de pierre à mesure qu'ils apprenaient

l'usage d'outils plus complexes. Quoi qu'il en soit, les fondations de toutes les ruines connues sont construites sur la pierre, et la structure des maçonneries naines est affilée, anguleuse et géométrique par nature.

En comptant grossièrement, on peut estimer qu'il y a des centaines, peut-être des milliers d'exemples de bâtiments composés de carrés précis, et beaucoup moins de maçonneries incurvées ou faiblement arrondies. Ceci nous porte à croire que les Nains des origines se reposaient sur une architecture calculée avec précision, basée sur des lignes et des angles plutôt que des arcs et des arrondis, plus risqués. Cette tradition du travail de la pierre, si simple en apparence, a néanmoins permis à ces structures d'être encore aussi stables et solides aujourd'hui qu'elles ne l'étaient il y a des milliers d'années ; s'il fallait comparer, les ouvrages de nos maçons actuels ne sont guère plus que des châteaux de cartes.

En l'état actuel de nos connaissances, nous pensons que le travail du métal était la méthode de fabrication principale dans l'artisanat des Nains. Cependant, nous ne pouvons pas ignorer les matériaux moins durables comme l'argile, le papier et le verre, mais vu leur propension à préférer le durable au fragile, il n'est pas imprudent de présumer que le métal avait au moins la préférence sur le reste. À ce sujet, le métal utilisé dans toutes les reliques naines découvertes à ce jour est tout à fait spécifique à leur culture.

Aucune autre race n'a jamais pu répliquer le processus permettant de produire le métal des Nains. Bien qu'on puisse facilement le confondre avec le bronze (et de fait, de nombreux contrefacteurs d'objets nains utilisent le bronze pour leurs répliques), il est maintenant prouvé qu'il s'agit d'un métal pareil à nul autre. J'ai moi-même observé des métallurgistes tenter de combiner différents types d'acier et de minerais rares et communs pour retrouver les propriétés singulières du métal nain, mais la seule méthode ayant jamais donné le moindre résultat positif est de fondre les chutes et fragments métalliques d'origine pour forger un nouvel objet.

Nains, vol. 1

FormId	skyrim.esm:083168
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	083168
Editor ID	Book3ValuableDwarvesI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	283
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.