Nains, vol. 2

Les Nains
Race perdue de Tamriel, volume II
Armes, armures et machines

par
Calcelmo
Érudit de Markarth

Dans notre précédente discussion au sujet des Nains (ou "Dwemers" dans la terminologie savante, plus exacte), nous avons étudié les caractéristiques de leur architecture et du travail du métal. Pour poursuivre notre plongée au coeur de l'univers de la race perdue de Tamriel, nous allons examiner comment ils faisaient la guerre et repoussaient les envahisseurs. Les Nains construisaient et utilisaient des machines toujours plus compliquées pour un grand nombre de fonctions martiales ; on ne retrouve cette particularité chez aucune autre race de Tamriel. Comparativement, les armes et armures créées uniquement dans le but d'être portées par les guerriers nains affichent une évolution technique beaucoup moins riche.

Commençons par nous intéresser à ces armes et armures basiques. Tous ceux qui ont un jour pris en main une hache naine, ou porté un heaume, peuvent témoigner de la solidité et de l'aspect inaltérable de l'artisanat nain. Les armes ne dévient que très peu de leur fonction première : les épées naines transpercent les armures légères avec une efficacité incroyable, notamment grâce au tranchant remarquable de leur métal trempé et, dans une moindre mesure, à leur tranchant double.

Si l'on compare une dague naine anguleuse et affilée avec une dague elfique courbée, on peut déduire que les forgerons nains avaient pour but premier de créer des armes de qualité avant tout, et que leur forme était alors dictée naturellement et exclusivement par la fonction intrinsèque de l'objet : tuer des gens.

Pour une civilisation s'étant développée presque exclusivement en sous-sol, il n'est pas surprenant de constater que les armures des Nains sont conçues pour recevoir des chocs d'une grande violence. Encore une fois, le fait qu'elles résistent à la perforation

des flèches ou des petites lames est à mettre à l'actif de la supériorité de la métallurgie naine plutôt qu'au travail du métal lui-même ; néanmoins, ce serait une erreur de conclure que les forgerons prenaient la fabrication des armes et des armures à la légère. Tous les échantillons que j'ai pu observer montrent un niveau de détail et de personnalisation que l'on retrouve aujourd'hui chez les artisans les plus chevronnés.

L'art d'un forgeron nain découlait sans doute d'une longue tradition, se distinguant par exemple par le relief de la poignée d'une masse, ou le motif d'une pointe de flèche. Cependant, l'absence cruelle de vestiges culturels en dehors des armes et armures ne nous permet que de faire des suppositions.

Pour conclure ce volume, nous allons aborder l'un des sujets les plus emblématiques quand il s'agit d'étudier les Nains : leurs machines. Ils ont conçu et fabriqué des milliers d'appareils mécaniques plus ou moins complexes, le plus simple étant "l'araignée" dont le but est de chasser les intrus. Nous ignorons encore comment les Nains sont parvenus à donner la vie à ces automates incroyablement intelligents, mais j'ai vu de mes yeux l'une d'elles suivre discrètement un voleur expérimenté pendant plusieurs heures, pour enfin fondre sur lui alors qu'il crochetait une serrure. J'admets avoir oublié le détail de ce qui s'est passé après qu'elle ait commencé à faire pleuvoir des éclairs sur sa victime.

Les machines militaires naines vont de la "sphère" guerrière à taille humaine, qui patrouille dans les couloirs sous forme de boule innocente avant de se déployer en automate armé jusqu'aux dents, au très redouté "centurion" dont la taille varie entre deux à plusieurs centaines de fois la taille d'un homme, selon la crédibilité des divers témoignages.

Nains, vol. 2

FormId	skyrim.esm:083169
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	083169
Editor ID	Book3ValuableDwarvesII
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	281
Leveled lists	10
Scripts	0

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