

# Entre nains et pierres

Extraits tirés de "Entre nains et pierre" de frère Génitivi, érudit chantriste.

Le système de castes d'Orzammar comprend de nombreux privilégiés : nobles et guerriers avant tout, mais aussi à un moindre degré marchands, forgerons et mineurs. La tradition dicte une hiérarchie évidente. Or toute culture ayant ses nantis comporte également des défavorisés ; ces miséreux, appelés "parias", sont dits être les descendants des criminels et autres indésirables, ce qui leur vaut un mépris unanime. Ils se sont installés dans un endroit nommé "les Taudis", un quartier pouilleux en périphérie des zones communes d'Orzammar.

Dans la société d'Orzammar, les parias sont plus bas encore que la caste des serviteurs (les parias ne sont d'ailleurs pas jugés assez honorables pour devenir serviteurs). Pour signifier que ces enfants bâtards ne valent guère mieux que des animaux, on leur marque le visage à la naissance. Dans leur quartier, dont le nom de Taudis n'est pas usurpé, le crime prolifère, organisé ou non. Les gardes d'Orzammar ne semblent pas daigner en patrouiller les rues. Le destin le plus enviable qu'un paria peut espérer est de vivre au service d'un seigneur du crime local, quitte un jour à mourir d'une mort violente ou d'un abus de bière au lichen toxique.

Néanmoins, un maigre espoir subsiste, une échappatoire sous forme d'ascension sociale. La caste d'un nain est déterminée par celle de son parent de même sexe ; ainsi, le fils d'un noble naît noble lui aussi. Étrangement, les femmes parias sont autorisées à pratiquer les arts de l'amour courtois afin de courtiser nobles et guerriers : on les appelle "coureuses de nobles". Tout garçon né de cette union représente un heureux événement, compte tenu de la médiocre fertilité des nains. La mère et toute sa famille sont logées parmi la maison du père, sans pour autant être promues à sa caste. Les femmes parias qui se livrent à cette activité portent même un nom : "coureuses de nobles".

Les nains tels que nous les connaissons à la surface passent aussi pour parias dès leur départ d'Orzammar, ce qui n'importe toutefois qu'à ceux qui reviennent... si tant est qu'on les autorise à revenir. Les nains qui partent en surface, ou "surfaciens", perdent leur affinité avec la Pierre et la faveur de leurs ancêtres ; aussi ne méritent-ils guère que pitié, car il est dit qu'ils ne rejoignent pas la Pierre à leur mort. Triste existence en vérité, vue sous cet angle.

---

Au fil de mes études parmi les nains, je m'aperçus que leur système social était aussi rigide que la pierre qui les entourait. Du plus humble serviteur au roi d'Orzammar, chacun appartenait à une caste, un statut social inaltérable, qui dictait sa vie et ses actes. Mais pour obstinés et fiers qu'ils fussent, les nains avaient trouvé le moyen d'incorporer à ce système un moyen d'accéder au sommet de la hiérarchie, indépendamment de leur origine. Tout nain auteur d'un acte de grande valeur pouvait en effet devenir Haut, ce qui le plaçait au-dessus de tous.

Un Haut n'est ni plus ni moins qu'un ancêtre vivant. Ses paroles passent pour ineffables, son être relève du divin. Sa famille, qui l'accompagne dans son élévation, fonde une nouvelle lignée noble ; en effet, toute maison noble naine a un Haut pour ancêtre fondateur. Toutefois, l'élévation est rare. Pendant ma visite, j'appris qu'un seul Haut avait été élu depuis plusieurs générations : Brankaw, femme forgeron louée pour sa découverte d'un charbon non polluant.

Je n'eus qu'une seule fois l'occasion de rencontrer cette Haute Branka durant mon séjour et j'en ressortis pour le moins désarçonné. Entourée de sa maisonnée, cette femme grincheuse était drapée de somptueux vêtements et de parures exquises ; elle dépassait visiblement en statut les plus hauts des nobles - et peut-être même le roi - mais paraissait pourtant insatisfaite. Il faut croire qu'il est lourd, le fardeau d'être une légende vivante.

L'on voit partout à Orzammar des statues des Hauts, mais c'est au Panthéon des héros, à l'orée de la ville, qu'il s'en trouve le plus. C'est un endroit proprement extraordinaire, regorgeant de magnifiques oeuvres de pierre qui semblent soutenir le plafond. J'imagine qu'il a pour vocation d'accueillir les visiteurs à Orzammar par une spectaculaire évocation de son passé ; peut-être aussi de rappeler aux nains qui se rendent en surface - et abandonnent donc à jamais leurs frères - ce qu'ils laissent derrière eux.

---

"Avec nous, amis de la Pierre,  
Combattons ensemble et sans trêve  
Dans la Légion des morts."

--Devise de la Légion des morts.

La Légion accepte tout un chacun.

C'est du moins ce que m'affirma l'un des légionnaires, un nain qui attendait patiemment à l'entrée des Tréfonds que le reste de son unité le rejoignît. Ils se rassemblèrent peu à peu, tous équipés d'une armure lourde et d'armes de qualité, le visage orné de tatouages macabres qui leur avaient été appliqués la veille, lors de leurs funérailles.

Car comme son nom l'indique, la Légion ne compte que des morts. Tout nain peut s'y enrôler à la seule condition d'être disposé à abandonner tout ce qu'il possède. Les rites funéraires, dernier adieu à sa famille et ses proches, sont sinistres : l'on y répartit les biens du défunt entre les héritiers, le défunt prononce ses dernières paroles puis c'est terminé : le nouveau légionnaire s'engouffre dans les Tréfonds pour ne plus jamais en ressortir. La Légion combat les engeances jusqu'à son dernier souffle, jusqu'à venir à bout des monstres qui ont dépossédé les nains de leurs terres.

Parmi ceux qui rejoignent la Légion, bon nombre cherchent à repartir à zéro : les criminels, pour échapper à leur châtement ; les déshonorés, pour que leur maison et leur famille ne pâtissent pas de leur faute ; les ruinés, pour éponger leurs dettes. Quelques-uns, très peu, s'enrôlent pour mourir glorieusement, mais la Légion les accepte tout autant.

Ce groupe a pour ambition d'atteindre la mythique forteresse de Bownammar, jadis foyer de la Légion, associée au plus grand de leurs Hauts. La perte de ce lieu saint est le dernier affront fait aux royaumes nains ; sa reconquête serait un symbole fort pour tout Orzammar. Quoi qu'il en soit, tous ces guerriers mourront dans les Tréfonds. La perspective a de quoi méduser, et je sais à présent pourquoi les nains disent que le spectacle le plus terrifiant d'un combat est la charge de la Légion. Ils n'ont rien à perdre.