

Biographie officieuse et documentée du fils de pierre et d'acier dit

# Morgrin « langue de feu » Harekson

de son nom complet :

Morgrin « Skaugul Wanenok » Harekson  
Gorimson Drazharar Brisefer Karaz-a-  
Karak

## TAXONOMIE

**Morgrin** de son nom personnel, fils de **Harek**, fils de **Gorim**, du clan **Drazharar** (le « long feu noir »), de la guilde des guerriers, de l'ordre des **Brisefers**, de la citadelle royale **Karaz-a-Karak**, surnommé **Skaugul Wanenok** (littéralement « celui qui venait de l'art ou maîtrise d'être joyeux-léger en posant souvent des questions sur le pourquoi du comment », que l'on peut sommairement traduire en Reikspiel par « langue de feu », « vivelangue », « le sarcastique », « le pinailleur »,

ou plus sur le fond philosophique « langue traverse »).

Nain des montagnes, *Altrommi* (pleine barbe, 70-120 ans, après l'âge adulte et avant la longue barbe).

## DESCRIPTION

Un nain d'âge mûr, bien bâti malgré (pour les hominets) un ventre déjà prononcé, les yeux d'un bleu vibrant, la barbe tressée rousse couleur de cuivre brûlant descendant mi-ventre. 4 pieds 9 pouces (1m45), 160 livres (80 kg). Le pied et le regard sûr. Les yeux froncés quelque part entre l'amusement et la sombre colère, des yeux froids probablement glacial comme l'eau d'un torrent de montagne avec un relent de tristesse, qui peuvent subitement s'ouvrir en un sourire chaleureux et accueillant tandis que le visage demeure sérieux, ou au contraire se tordre en un léger rictus moqueur qui sans un mot insulte le plus saint des hommes par ses sous-entendu. Parlant un Reikspiel avec un fort accent indéchiffrable. Il semble très à l'aise malgré l'une des plus lourdes armures jamais vue, entassant couche d'acier sur couche d'un autre curieux métal avec plus d'éclat et de nuances que l'acier, un masque de nain couleur or servant de coquille ou de boucle de ceinturon, un épais heaume plat qui descend sur le visage et la nuque, un lourd marteau de guerre de ce même curieux métal à la dextre, un épais bouclier senestre ornémenté d'un graphisme de visage nain noir brandissant deux marteaux sur un fond de lave.



**Tatouages** (de bonne qualité) : sur le dessus de la main droite, un casque à cornes avec des éclairs partant des yeux (symbole de Grimnir) ; l'ensemble de l'intérieur de la main gauche fait illusion sur l'entrée d'une caverne noire (symbole de Gazul) surlignée de rouge ; à la base du cou et sur la nuque, des ondulations runiques (inspirées des runes du clan Drazharar) ; autour des yeux, la stylisation d'une tête de marteau de guerre (plat d'un côté, bec de l'autre).

Il se déplace actuellement à pieds, ne pouvant surmonter l'indignité de grimper sur une bête à pattes qui le regarde de travers. Il s'accompagne toutefois d'une mule naine à longs poils, plus petite et bien plus robuste que celles des humains, à qui il fait porter son équipement de voyage. Des désaccords en route ont laissé quelques traces tuméfiées sur le visage de la mule. Des fontes, dépassent tout un armement de campagne... arbalète, épée, lance, etc. L'on croirait qu'il vient conquérir la cité portuaire à lui tout seul.

## PSYCHOLOGIE

La principale motivation de Morgrin est le **désir de comprendre**. Ce n'est pas exactement de la curiosité, même si cela s'en approche beaucoup. Il déteste la superstition aveugle, est un apôtre de la **Raison** ; pour lui même quand les dieux, les puissances, la magie est à l'œuvre, il y a toujours une raison, un mécanisme (en langage moderne, on le dirait très cartésien). Il est **rancunier**, plus encore que le nain moyen qui l'est déjà beaucoup. Il oscille entre la **ruse circonspecte** (selon les critères nains), et la **témérité**. Il est moins matérialiste que le nain moyen, mais la citadelle le protège ; en-dehors il pourrait revenir à la source de la motivation pécuniaire des nains : le désir de protection. Il est aussi **sarcastique**, **insultant**, parfois **véhément**, a un certain problème avec l'autorité.

Comme tous les nains, il est bien sûr **fidèle**, envers ses amis tout autant qu'envers ses ennemis. **Terre à terre**, il ne connaît que peu la métaphore, sauf pour insulter autrui.

## Religion

Morgrin vénère les Ancêtres du clan Drazharar, et semble avoir une relation particulière avec **Vragni Hergason**, le petit fils du fondateur du clan qui s'est illustré pour sa force sur-naine, ses beuveries légendaires et la sagesse mystique qu'il en retirait.

Il a une relation plus complexe avec le panthéon. Bien sûr il honore **Grimnir**, l'un des Trois Grands, dieu ancestral des guerriers ; et voue une grande admiration à l'un de ses prêtres pour sa créativité martial et son sang-froid à toute épreuve. Mais il accorde aussi beaucoup de respect à **Gazul**, seigneur de Souterre le monde des morts, car ses

quelques rencontres nécromantiques dans les tunnels lui ont fait froid dans le dos et il a une admiration personnelle pour plusieurs prêtres et répurateurs du culte, dévoués à la chasse aux mort-vivants. Il a eu des expériences douteuses avec les prêtres des autres divinités, et son insolence passe mal auprès d'eux.

## ORIGINE

Morgrin est le premier fils (*né l'avant-dernier jour du premier mois d'été de l'année 5 443*) de **Harek « vieille charge » Gorimson**, ingénieur ancien sapeur aujourd'hui artisan armurier, célèbre pour son traditionalisme, sa petite taille et ses colères rugissantes ; et de **Valma « doux plombs » Fredasdottir** guerrière connue pour sa ruse et son charme qui soigne les blessures de l'âme aujourd'hui stratège d'entraînement des recrues de l'armée royale.

Il a deux frères, **Hergat « vive-tête »** (son cadet de 17 ans) qui est un aguerri servant de canon-orgues dans l'armée, et **Garil** (cadet de Hergat 26 ans) qui n'a pas rejoint l'armée mais est un Brisetarge.

## Relations

Morgrin s'entend mal avec son père Harek, et ce depuis toujours. Trop dur, trop strict, mais surtout engoncé dans des traditions dont il respecte le texte rapporté plutôt que l'esprit et le cœur. C'est cela qui lui a valu les faveurs du Conseil et a fini par lui permettre d'obtenir un mariage, mais il ne l'apprécie aussi pas à sa juste valeur. Il le considère comme un grand honneur et rien d'autre. À part la taille, il ressemble beaucoup physiquement à son père, ce qu'on ne manque pas de lui rappeler régulièrement, ce qui l'énerve profondément.

Il n'a pas beaucoup de rapports avec le reste de sa famille distante paternelle, qui reste dans un clan d'ingénieur à l'autre bout de la citadelle. Il a eu de bons fous rires avec quelques cousins, mais sinon est considéré en retrait par rapport à son frère Hergat.

Il s'entend par contre plutôt bien avec sa mère Valma, dont il n'a que la taille (décente pour un nain) comme attribut physique mais dont il a pris l'esprit léger et rusé. Il admire son esprit, même si il ne comprends pas (et a un peu pitié d'elle) son amour pour Harek. Enfant ils avaient le même humour et étaient particulièrement complice, mais l'armée et les combats des tunnels ont laissé leur marque et ils ne sont plus aussi proches d'esprit qu'avant.

Il s'entend plutôt bien avec sa famille maternelle, en particulier avec son grand-père presque aussi caustique que lui-même.

Les relations avec son jeune frère Hergat sont houleuses. Ce dernier est très proche de son père, très religieux, très

traditionaliste, et entend bien faire carrière dans l'armée (l'on parle d'une promotion comme sergent venant vers lui sous peu d'ailleurs). Enfants, Morgrin s'occupait beaucoup de lui, lui apprenait des choses, le faisait rire. Adolescent puis adultes Hergat s'est éloigné de lui, lui en veut pour la mauvaise réputation qu'il a laissé dans son régiment, et Morgrin est à la fois peiné de son obscurantisme et inconsciemment jaloux de l'affection et du temps que lui consacre leur père.

Garil, son plus jeune frère, était – toutes proportions gardées – le mouton noir de la famille. Il n'est pas aussi caustique et véhément que Morgrin mais n'a pas encore eu l'occasion de hauts faits d'armes et n'a pas encore l'âge qui lui permettrait d'être ainsi. Il tient aussi beaucoup de sa mère, et en est d'ailleurs le portrait craché avec ses cheveux blonds scintillants. Il n'a jamais dépassé le stade de recrue en formation à l'armée, étant trop individualiste et subissant à la fois l'ancienne mauvaise réputation de Morgrin, les hautes attentes de son frère Hergat qui avait malheureusement tenté de le prendre sous son aile. Après une bagarre avec un instructeur borné il a claqué la porte, et porte aujourd'hui avec honneur les armes de son clan dans les tunnels sur une voie plus personnelle et plus libre. Morgrin l'apprécie, et les rares fois où ils ont combattu ensemble les rats-morts et les peaux vertes dans les tunnels, ce dernier s'est toujours assuré de la santé de son petit frère.

# HISTORIQUE

## Jeunesse

Morgrin était un petit enfant vif, qui ne tenait pas en place, rieur mais parfois colérique, prompt à faire des bêtises pour être ensuite terrorisé par les terribles colères noires de son père. Plus grand, il avait déjà la langue acérée. Souvent qualifié d'irrespectueux, il a de nombreuses fois connues la ceinture de son père que le clan qualifiait de « mauvais père » car il n'enseignait pas les valeurs de respect et de discipline. Mais il est apparu bien vite que cet irrespect était en fait plus de l'insolence, non par malice mais l'expression d'un esprit acéré qui questionnait tout et tout le monde. Les nains accordent un grand respect à certaines personnes ou choses qui le méritent, mais certains le font « par habitude » sans chercher à comprendre le mérite qui forcerait ce respect. Morgrin était l'opposé de cela, il voulait tout savoir, tout comprendre.

Ses premières années de formation, par sa mère et sa famille maternelle, se passèrent très bien. C'était un combattant doué, extrêmement agile (pour un nain) et vif, d'une grande force sèche, avec un sens inné de la tactique et du rythme. Son père se chargea de sa

formation traditionnelle, lui enseignant la forge en lui faisant entrer théorie et pratique de force comme l'on gave une oie. Son physique lui permit quelques réussites mineures, mais toute l'entreprise lui laissa de très mauvais souvenirs. Potentiellement promis à de grandes choses dans le clan, son père insista pour s'en charger et le fit placer dans le régiment royal « yeux noirs » réputé pour sa discipline extrêmes et ses officiers stricts. Il espérait qu'en face de la « vraie vie », avec de bons mentors, son fils reprendrait le droit chemin.

Morgrin avait au début une attitude ambivalente face à l'armée. Les instructeurs hurlants ne l'impressionnaient pas, il avait connu pire à la maison. La discipline quotidienne lui faisait appréhension au début, et cela empira avec le temps. Garder son arme brossée et son armure graissée est une évidence, en quoi un lit au carré ou un paquetage réglementaire aidait un nain à défendre sa citadelle ? Les semaines passèrent avec difficultés, se transformant en mois infernaux. Contrairement à sa mère, les instructeurs ne laissaient aucune place à l'innovation, à l'expression martiale personnelle. Il était doué et sa mère était haut placée, l'on attendait beaucoup de lui. Mais il ne recevait que brimades et insultes de ses supérieurs et instructeurs, et ses compagnons recrues étaient soit méprisants soit jaloux.

Après une année, une brimade se transforma en altercation plus violente que les autres. Ses poings rectifièrent le nez de plusieurs officiers, avant qu'il ne claque la porte et laisse l'armée derrière lui. Les statues en rang, pas une tête qui dépasse, ce n'était pas pour lui. Jeune et vif, il avait une haute opinion de lui-même comme beaucoup de jeunes gens, et si sa petite voix intérieure lui montrait qu'il avait encore beaucoup à apprendre il ne voyait rien que l'armée puisse lui enseigner. Elle le briserait. Son père tenta d'intervenir auprès des officiers du régiment, mais Morgrin avait trop souvent parlé trop haut, trop fort... trop insolent pour leur goûts. Ils étaient au final bien content d'être débarrassé de cette recrue trop jeune, à la tête trop dure et la langue trop acérée.

## Brisetarge

Son talent, son physique et le nom de son clan lui permit de trouver une place parmi les nombreux Brisetarges (que les hominets appellent avec trop de simplicité, combattant des tunnels). Morgrin voulait de l'action, de l'adrénaline, l'honneur des combats. Il allait l'avoir.

Il trouva un maître, **Sven Ragnison**, un combattant d'élite et un vétéran des tunnels. Le père de ce dernier avait combattu aux côtés du grand père maternel de Morgrin, et il le pris sous son aile. Oh, il était dur comme du granit, et la formation du jeune nain fût parsemé de bottes ferrées à son derrière et de gantelets de mailles sur ses gencives.

Mais au moins, Morgrin l'admirait, le respectait. Et il apprit.

Devenu adulte, avec une vocation digne de son clan (même si elle peinait un peu sa mère, et faisait rugir son père de colère), les années s'écoulèrent. Sa vie désormais se partageait entre les mines abandonnées de la citadelle, et les sombres tunnels de la Voie souterraine (l'immense réseau de routes totalement souterraines qui autrefois reliait l'ensemble des citadelles naines à travers le monde, avant le Chaos et les catastrophes naturelles), où ratmorts et peaux vertes trouvaient parfois un chemin et venaient grouiller jusqu'aux portes intérieures de la grande Karaz-a-Karak. Oh, il fit parfois de spectaculaires erreurs au début, mais l'un dans l'autre il s'améliorait, et il était vraiment doué. Courageux, tenace, et rusé.

Trop rusé pour son bien d'ailleurs. Son esprit sarcastique en faisait un joyeux compagnon, et nombreuses furent les fois où il provoquait les éclats de rire de ses frères d'armes, qui résonnaient longtemps contre les murs de pierre sombre. Mais les Brisetarges ne combattaient pas uniquement en petits groupes, ils participaient aussi à des batailles de plus d'importance. Et Morgrin fût plus d'une fois mis dans le pétrin en parlant haut et fort contre les anciens. Plus souvent qu'à son tour également, il ne se privait pas pour moquer la soldatesque de l'armée royale. Et si une bonne bagarre générale en salle commune, avec les choppes qui volent et les dents qui tombent, ce n'est pas bien grave, il provoqua aussi des échauffourées au sein-même des tunnels, attisant la différence entre soldats et Brisetarges. Et cela lui valut une réputation plus que mitigée, et son surnom de Skaugul Wanenok : joyeux compagnon, mais apprenti donnant le tourni par ses questions inlassables, et fouteur de merde.

Les années passèrent, les victoires s'enchaînaient plus souvent que les défaites, et les faits d'armes et de bravoure portèrent plusieurs fois son nom. Ses anciens compagnons en prenant de la bouteille se voyaient parfois offrir directement un poste supérieur dans l'armée, ou plus souvent un poste dans une prestigieuse guildes combattante. Mais avec sa réputation, Morgrin restait là, parmi les Brisetarges, passant de groupe en groupe. Il devint un élite, un vétéran, valeureux au combat et à la chasse aux peaux vertes et aux ratmorts, mais à qui personne n'aurait confié une troupe.

Ce fût un de ses plus grand fait d'arme qui lui fit faire un bond dans la vie : sa patrouille tomba sur un petit groupe de ratmorts, mais ce qui n'aurait été qu'une n-ième escarmouche se transforma bien vite en déroute. Ceux-ci étaient accompagnés de choses rarement vues si près de la citadelle, des choses énormes, difformes, peut-être même déjà mortes, et qui ne semblaient pas tomber sous les coups des nains, qu'elle que soit leur nombre. Morgrin fût le seul survivant, mais conformément à l'honneur de tout nain il ne s'enfuit pas. Il fit une retraite stratégique dans

les tunnels, pista une troupe de peaux vertes, et s'engagea alors une longue course poursuite où il finit par diriger la furieuse horde verte directement sur les ratmorts. Dans la tension des tunnels, les deux races s'entredéchirèrent, et Morgrin pu finir à lui seul les survivants mal en point. Parmi les cadavres, il trouva une hache runique, aux armes qu'il reconnut : celle de *Fimbur Kalaktar*, un capitaine de la prestigieuse guildes des Brisefers. Il ramena l'arme à la guildes sans s'attarder sur place, déjà les choses difformes des ratmorts se relevaient, poussés par une sombre volonté qui n'étaient plus la leur. Après avoir informé de ce qu'il s'était passé, l'armée décida d'utiliser sa puissance non pas pour traquer et détruire ces choses, mais d'utiliser ses sapeurs pour sceller les tunnels pourtant importants pour la défense de la citadelle, au mieux faisant s'écrouler la montagne sur les ratmorts, au pire simplement en les repoussant. Morgrin était fou de rage devant ce qu'il considérait comme de la couardise, et n'hésita pas à insulter très vertement et très publiquement plusieurs Anciens militaires. Malgré son haut fait, il se fit sortir de force, traîné par les pieds et par la barbe comme le premier exilé venu. Cela ne l'arrêta pas. Il sabota lui-même les lentes installations des sapeurs, en laissant plusieurs sans dents dans le processus, et s'enfonça seul dans les tunnels. Après quelques heures, il retrouva le cadavre du capitaine, et le ramena auprès de ceux de ses compagnons. Attachés ensemble sur une litière de fortune, il ramena les cinq corps défunts au sein de la citadelle, pour qu'ils soient proprement confiés aux prêtres de Gazul et que leur âme puisse continuer leur voyage vers le Souterre, le monde des morts et des Ancêtres.

Devant l'insulte et la réussite du « simple » Brisetarge, les Anciens de l'armée royale le firent jeter en geôle le temps de décider de son sort pour ses sabotages. Ce sont les Brisefers eux-même, cette prestigieuse guildes combattante, lourdement armée et armurée, qui a pour charge la défense de la citadelle contre ce qui sort des tunnels, qui vint l'en sortir. Ils reconnaissaient son haut fait, et lui firent honneur en lui proposant de les rejoindre et en lui offrant le métal runique, les armes et armures de l'élite naine. **Traghamaraz** : littéralement « grande arme qui prend son tribu dans la cervelle d'autrui après lui avoir ouvert le crâne » ; marteau de *Heganbor* « éternellement jeune » *Svenson*, héros Brisefer mort il y a 1416 ans. Et **Varnhkladaz** : littéralement « grand blindage qui laisse calme comme un lac de montagne » ; plastron ancestral de *Durak* « mains rouges » *Mogrinson Drazahar*, ancêtre Brisefer mort il y a 3269 ans. Mais il ne reçut par une armure intégrale de Gromril ; il obtiendrait le reste de l'armure runique de son ancêtre quand elle serait retrouvée. Et une fois réunie, ses runes se remettraient à fonctionner.

# Brisefer

Il était un combattant né, athlétique et doué, et un Brisetarge avec de nombreuses années derrière lui. Mais les Brisefers étaient d'un autre calibre, il n'était plus un guerrier mûr prenant des jeunes à ses côtés, mais de nouveau une recrue. Et cela lui plût. La guilde était plus organisée que son ancienne vie, la discipline beaucoup plus présente, mais Morgrin était aussi plus âgé, plus assagi par certains côtés, et il avait déjà combattu lors de batailles ou d'escarmouches à leur côté dans les tunnels. Ils les connaissait de loin, et les admirait. Cette admiration et un petit début de sagesse l'aidèrent à faire passer le goût amer de l'aspect militaire de la guilde, et à ne pas trop retomber dans ses travers de jeunesse.

Il apprit beaucoup. L'usage des armes à feu, les tactiques avancées de cette infanterie extra-lourde (probablement la plus lourde et dense de tout le monde connu), les passes feintes et gardes les plus développées qu'il ait jamais vu, la vie en-dehors des combats entre entraînement alcool et prestige, mais surtout à tremper son cœur dans de l'acier en fusion. Il était brave et courageux avant comme tout les nains, mais les Brisefers, comme tous les vrais guerriers d'élites nains, ne connaissent tout simplement plus la peur, ils sont même presque immunisés à la terreur du Chaos. Les années passèrent, et Morgrin devint l'un d'entre eux. Puissant guerrier, à la réputation de nain douteuse mais de combattant formidable pour son âge certes mûr mais encore jeune selon les critères des Anciens, frère à part entière d'un ordre prestigieux.

Seule ombre sérieuse au tableau, Morgrin avait un peu la grosse tête. Oh, pas en privé au sein de l'ordre où il n'était qu'un jeunôt, mais son ancien mentor et plus proche ami Sven fût blessé de son attitude et une certaine distance s'installa entre les deux. Sven était une vraie Longue barbe désormais (un Ancien), mais Morgrin avait perdu son mentor. Si il était décidé à faire le premier pas, il pourrait probablement retrouver l'ami. Il se lia par contre avec Freda Kardrud, sergent Brisefer pas trop à cheval sur la discipline pour la discipline, même si son statut d'ancienne se voyait car elle passait son temps à grommeler sur la mauvaise jeunesse d'aujourd'hui.

Après quelques années, une certaine routine s'installa. Défendre la citadelle, planifier les assauts dans les tunnels, entretenir son équipement, boire et jouer dans la salle commune de la guilde. Et se faire plumer, les vieux guerriers d'élites nains sont de redoutables joueurs et la maigre fortune que Morgrin avait tant bien que mal réussi à amasser ses dernières décennies, déjà mise à mal par la complétion d'un équipement complet nécessaire de grande qualité, fila comme le sang vert dans le gantelet d'un Brisefer. La carrière martiale n'est pas vraiment source de richesse, et comparé aux artisans, brasseurs, joailliers ou même ingénieurs sont pactole personnel n'a

jamais été important. C'était d'ailleurs un constant reproche de sa famille paternelle, qui certes appréciait le prestige d'un Brisefer, mais regrettait le faible statut à côté de cela.

La mission première des Brisefers est la protection de la citadelle contre les ennemis du dessous, mais ils servent aussi la communauté de nombreuses autres manières. Cela va d'une fonction d'infanterie extra-lourde sur le champ de bataille, à des fonctions d'arbitrage de la valeur martiale entre combattant et d'entraînement de jeunes recrues d'élites, à d'autres missions liées à cette jonction entre la citadelle et la non-citadelle (généralement des tunnels et mines).

## L'expédition du Mont Gunbad

C'est ainsi que l'Ordre se vit confier une curieuse mission un jour par le Conseil des anciens : des éclaireurs brisetarges avaient rapporté la présence d'une petite compagnie d'hominets dans la Voie souterraine, non pas un petit groupe d'aventuriers idiots comme cela se produit parfois dans d'autres forteresses, mais un nombre plus important avec une vraie logistique et des sapeurs set mineurs (enfin ce qui passe pour sapeurs et mineurs chez les hominets). Soit ils venait des entrailles de la Voie souterraine, ce qui est très improbable pour des non-nains, soit ils avaient trouvé ou percé un passage depuis la surface, sur les flancs même de Karaz Ankor !

Une telle nouvelle était d'importance, jusqu'au plus haut niveau nain. Une enquête fut ouverte. Effectivement l'on avait vu traverser une compagnie traverser la Passe du feu noir il y a une poignée de mois, et les éclaireurs de la citadelle de Zhufbar au nord avaient accueilli cette compagnie dirigée par **Albrecht Reiden**, Ami des nains bien connu dans un passé récent (10 ou 20 ans) par les ingénieurs dirigeants de Zhufbar. Elle s'était enfoncé dans les Montagnes du bout du monde, entre la Route d'argent et le **Mont Gunbad**.

Ami des nains ou pas, cela méritait enquête. Les meilleurs éclaireurs et Brisetarges furent envoyés, et après quelques semaines rapportèrent les avoir trouvé au sein même de la Voie souterraine. Un noble fut envoyé, **Borm Vikramson**, et les Brisefers chargé de son escorte, pour poliment mais fermement faire vider ces lieux stratégiques à ces hominets. Gunbad est l'ancienne mine de Brynduraz (ou Pierre de lumière), bien trop précieuse même si presque impossible d'accès à cause des proches désolations et du Chaos. Morgrin était de ceux-ci. Le voyage fût long, près de 100 lieues vers le nord, et les escarmouches nombreuses. Finalement les nains rattrapèrent les humains, qui auraient dû être profondément diminués par les engeances extrêmement dangereuses des lieux trop proches des désolations de

l'est. Non seulement ceux-ci avaient connu des pertes minimales, mais ils prirent l'arrivée des nains avec beaucoup de hauteur et de suspicion.

Des discussions s'engagèrent, mais bien vite la curiosité de quelques uns (Morgrin en tête) révéla une première vérité : en plus des hominets, des elfes faisaient parti de cette expédition. Des elfes ! Au cœur des territoires nains (qu'ils fussent abandonnés depuis des siècles voir des millénaires n'est qu'un détail) ! La tension monta rapidement, et fini par dégénérer. Ces fous d'hominets prirent les armes contre l'expédition Brisefer, et la vérité apparue lors du combat. Sorcellerie ! Les elfes n'étaient pas des éclaireurs, ou des filles et garçons de joie pour satisfaire les pulsions perverses de ces hominets qui copulent comme des lapins, ils portaient la sombre marque et commandaient. L'insolente réussite de cette compagnie s'expliquait mieux, mais pas pour longtemps... difficile d'expliquer quoi que ce soit, ou de lancer une quelconque malédiction, quand sa tête roule sur le sol humide des tunnels.

Dans l'agonie de l'après bataille, la vérité se fit jour. Albrecht Reiden, aux portes de la mort, repris ses esprits et expliqua que les simples éclaireurs elfes qu'il avait crû engager pour les guider jusqu'à la Passe du feu noir avaient en fait une mission bien à eux, et prirent le contrôle de la compagnie par son intermédiaire pour le reste du chemin par un mélange d'herbes rêvantes, de poisons, et de sorcellerie maudite. Ses lieutenants tombèrent rapidement « au combat », et ses hommes loyaux et courageux avaient tout enduré pour leur capitaine. Il présenta des excuses formelles aux nains, et demanda grâce pour ses hommes.

Le voyage de retour se fit plus sportif. La dizaine de survivants humains étaient blessés, bien que des meilleurs combattants que ce à quoi les nains s'attendaient. Mais les elfes avaient quelque chose en tête, un but sombre qui avait été réveillé par leur approche. Et le noble nain semblait savoir de quoi il s'agissait, même s'il refusait d'en parler. Des choses terribles les suivaient, attaquaient dans les ténèbres avant de disparaître, pour recommencer un peu plus loin. Le retour fût un enfer, et les pertes conséquentes. La moitié des humains n'y survécut pas, mais ce fût à leur honneur, certains mourant en combattant dos à dos avec des guerriers nains, parfois sauvant l'un d'entre eux. Morgrin s'illustra lors de ces combats furieux, écrasant son marteau sur tout ce qui bougeait dans les ombres, encaissant de nombreux coups sans broncher. « Tenir la position » était son cri de ralliement favori, et il était un roc dans la tumulte. Ses réflexes de guerrier le firent même s'interposer entre une bête tout de crocs suintants et l'envoyé noble, lui sauvant la vie mais subissant une terrible blessure au bras. Quelques pouces de plus, et il en aurait perdu l'usage.

Le respect de la parole engagée, et la dette des nains, seuls

sauvèrent ces hominets de l'exécution après le retour à la citadelle. Le conseil royal était visiblement secoué d'une incursion vers le Mont Gunbad par des gens de l'ouest, même s'il refusait toujours d'expliquer pourquoi. Les Brisefers prirent la charge d'alors garder ces hominets, qui restaient prisonniers mais soignés et nourris. Les nains mettent le temps qu'il faut pour prendre les décisions d'importance, et des années s'écoulèrent. Morgrin reprenait doucement des forces après sa terrible blessure.

Morgrin se porta volontaire pour participer à la garde des prisonniers hominets. Toujours curieux, et voulant comprendre, s'il n'arrivait pas à savoir ce qui inquiétait tellement le Conseil à-propos de Gunbad, il l'apprendrait peut-être des hommes de troupe. Des 5 survivants, un fût rapidement exécuté après avoir montré des signes de mutations rapides, teinté par quelque créature lors du voyage. Morgrin devint proche des 4 restants, dont Albrecht Reiden le capitaine. Tous étaient de bons combattants, de dignes héritiers de Sigmar. Il apprit leur langue, mais peu de leurs coutumes. Quelques brides ici et là, mais ils parlèrent surtout de la vie militaire, comme de vieux soldats de part et d'autres d'une alliance, qui échangeaient leurs souvenirs bons et mauvais après que la guerre qui les opposait fût finie.

## Mariage

Un noble lui devait une dette de vie, et malgré la pas si lointaine (pour un nain) réputation douteuse d'insolence de Morgrin, il la paya en plein. En espèces sonnantes bien sûr, mais aussi en cherchant à le connaître, à voir plus loin que la simple réputation, pour ensuite décider de la meilleure manière de le repayer. **Borm Vikramson** de son nom, n'était pas tellement apprécié de Morgrin. Il voulait savoir ce qu'il y avait à Gunbad, mais les prisonniers hominets avaient juste entendu les elfes parler d'une puissante source de pouvoir que les nains trop conservateurs n'osaient pas utiliser et qui les appelait, les guidait. Il y aurait eu des Anciens, voir des Ancêtres vivants, mais Morgrin n'avait pas de contact et n'était pas très à l'aise en société, même pour un nain. Il y aurait eu les archives, mais s'il était rusé Morgrin n'était pas un grand intellectuel et toutes ces vieilles runes dansaient et s'emmêlaient devant ses yeux, lui faisait mal au crâne. Après des années, il n'était pas plus avancé.

Borm trouva quelques qualités chez lui, compila (enfin !) ses faits d'armes, et décida de repayer sa dette en offrant à ce nain enfin un statut, un honneur... un mariage ! Avec moins d'une femelle sur quatre nains, beaucoup d'entre eux passaient leur vie dans le célibat. Quand elle est en âge de se marier, une naine a de nombreux prétendants, certains choisis par elles, d'autres surtout par son clan et les différents Conseils d'Anciens. Le poids politique de Borm fit entrer Morgrin parmi ces prétendants, ce qui était déjà un grand honneur. Morgrin le prit aussi comme

une revanche sur tout ceux qui parlaient bas de lui, qui le prenait pour un moins que rien.



La naine était **Sunni Lakindottir du clan Galazlok**, des yeux vifs, une longue chevelure noir-bleutée. Bon, soyons honnête, Morgrin n'avait que peu de chances d'être choisi. Pour les Anciens, il était le candidat le moins probable ; néanmoins même chez les naines le cœur a des impulsions que seul le cœur connaît, tout était donc possible. Morgrin fit sa cour, mais à sa façon. Son statut et surtout sa fortune étaient inférieurs à ceux de Sunni, et bien faible comparé à d'autres prétendants. Il n'était pas non plus un grand charmeur, même selon les standards nains ; avoir la langue acérée pour comprendre est très différent des mots de charme et d'esprit. Sunni était d'un clan de très riches joailliers (les mariages se faisant généralement dans une même guildes, mais pas toujours) mais encore jeune et d'un statut personnel plutôt bas (relativement au reste du clan). Elle était meilleure administratrice et marchande qu'artisan. Morgrin essaya de jouer sur ses atouts, principalement sa capacité martiale, sa force physique ; le tout sous les regards moqueurs des autres prétendants plus sophistiqués. Elle ne le repoussa pas, mais il ne sût jamais si elle était simplement polie, ou si il y avait une vraie attirance. Mais même dans ce dernier cas, d'autres prétendants faisaient mouche d'autres manière, grâce à leurs talents d'artisan, leur fortune, ou leur charme.

Il n'aurait jamais l'occasion de savoir ce qu'il en était.

La santé de Sunni se détériora rapidement, et en moins d'une semaine elle décéda. Mourir de maladie n'est pas commun chez un nain, encore moins chez une naine surprotégé (à cause de sa rareté) par sa communauté, venant d'un clan riche pouvant s'offrir les meilleurs médecins et prêtres. La nouvelle fut un choc terrible. Et certains prétendants, ou Anciens du clan, commencèrent à pointer Morgrin du doigt : il n'était pas un vrai nain, il était bien en-dessous du rang de Sunni, il lui avait porté malheur, c'était une insulte envers les Ancêtres et les dieux et ils avaient puni Sunni pour faire croire à Morgrin qu'il avait une chance, et autres fadaïses. Aucune vraie autorité, vieille et sage, n'accorda grand cas à ces accusations, Morgrin ne risqua rien de la loi naine, mais ces

accusations pesaient lourd au quotidien.

Et il envenima les choses. Bon en répondant avec véhémences à ses accusateurs, mais c'était presque anecdotique. Morgrin ne croyait pas à ces superstitions, et trouvait incroyable qu'une jeune naine en pleine santé meurt ainsi. Il voulait comprendre. Et en posant des questions, en sous entendant qu'il y avait eu quelque chose de louche, certains pensèrent qu'il essayait de détourner l'attention de sa propre faute. Cela escalada les tensions entre le clan Drazahar et le clan Galazlok.

Morgrin enquêta pendant des semaines. Se fit beaucoup d'ennemis en posant des questions insultantes, en remettant *tout* en cause, tout ce qu'on lui disait. Pour une fois, sa famille n'était pas contre lui voir presque avec lui, en l'insultant et en insultant son statut social on insultait son clan. Cela le protégea du pire des attaques contre lui, et lui ouvrit quelques portes. Privé de sommeil, négligeant sa santé, et après deux mois d'enquête intensive, il fini par découvrir que Sunni au départ ne voulait pas du mariage. Son clan vendait des bijoux (bien sûr, les moins beaux) aux plus riches nobles de l'Empire à particulier à Marienburg, et Sunni avait une fois rencontré un jeune artisan exilé très doué là-bas, **Gottri Zannison**. Elle entretenait depuis une correspondance romantique avec lui. Son clan refusait catégoriquement cela, et faisait une pression énorme sur elle pour qu'elle arrête. Après deux années d'une terrible pression quotidienne, elle fini par céder et accepter un mariage au sein de la citadelle.

Morgrin ne cherchait plus vraiment un coupable, mais juste à comprendre. Il découvrit alors que **Dorin Svenson**, était le messenger qui transportait ces missives secrètes. Et qu'il avait récemment disparu après avoir donné toutes ses possessions à sa famille, ce qui indique un exil, donc un grand déshonneur. Morgrin obligea la famille de Dorin a se présenter devant les Anciens et la loi, car bien sûr ils refusaient de répondre à ses questions ; Là, la vérité se fit jour. Oui Dorin était le messenger entre Sunni et Gottri. Oui à l'annonce du mariage, il avait porté en urgence une lettre de Sunni à Gottri, et celui-ci avait répondu désespéré par une autre lettre et un collier de grande facture. Et oui, la santé de Sunni s'était rapidement détériorée après avoir reçu cette dernière lettre, et s'était mise à porter son collier. Dorin s'estimait indirectement responsable, et oui il s'était exilé. Non il n'était pas devenu Tueur, n'étant pas directement responsable. Il était aller vivre parmi les exilés, ceux qu'il connaît, à Marienburg. Les Anciens demandèrent plus au clan de Sunni, mais non ni le collier, ni aucune des lettres ne furent retrouvés. Il y avait anguille sous barbe, même le Conseil des Anciens voyait cela. Morgrin répétait partout que le collier devait être maudit par quelconque sorcellerie, ou empoisonné. Les Anciens ne croyaient pas à ces fariboles enfantines, mais cela méritait enquête.

D'autres anciens prétendants demandèrent réparation.

Curieusement, le clan Galazlok en demanda en public, mais arriva trop tard... chose curieuse pour un clan riche et puissant. La famille de Dorin était déjà ruinée par les prétendants. Certains s'estimaient satisfaits, d'autres non. Ces derniers furent chargés d'enquêter dans diverses directions par le Conseil des Anciens, mais Morgrin était apparemment le plus motivé et comme d'habitude celui qui gênait le plus. On l'envoya donc dans la basseterre, chez les hominets, pour enquêter en commençant par retrouver les nains impliqués dans cette affaire. Il allait probablement créer beaucoup de dégâts et remous chez les exilés, mais ce ne sont que des exilés après tout. Et les nombreux ennemis de Morgrin voyaient d'un très bon œil qu'il soit envoyé au loin, dans un endroit dangereux, pour un temps indéterminé qui pouvait durer fort longtemps... Seule information, le nom du « chef » chargé de la communauté des 4 500 nains de Marienburg : *Arkat Fooger*.



En une journée à peine, Morgrin mis au propre ses affaires, avec sa guilde, son clan, ses quelques amis, prépara son équipement, et descendit vers la basseterre. Prenant l'ouest de la Route d'argent, passant par Kazad

Urkbavak, Mighdal Vongalbarak, la Passe du feu noir, la Vieille route naine via Grenzstadt, Heideck, jusqu'à l'Aver et Averheim. Ce voyage fut aussi rapide que possible, sans rien de particulier en-dehors de quelques bêtes sauvages. Morgrin n'adressait la parole à quiconque qu'en cas de force majeure, et de façon laconique. Il n'écoutait rien ni personne non plus. Son allure et son regard écartaient les inopportuns. Oh certes, il a certainement croisé quelque paysan avec de graves soucis allant de la vache égarée à la fille enlevée par un brigand enamouré de passage, ils se sont même sûrement présentés à la table du nain, tout penauds, cherchant leurs mots sous son regard qui leur provoquait de drôles de bruit dans le ventre. Aucun n'a transmis quelque chose d'intelligible, enfin de ce que se souvient Morgrin. Rien de tout cela ne l'intéressait. Et bien entendu, quelque coupe-bourses, ou encore brute de campagne, même si la faim la gloriole ou l'alcool devaient les motiver par-delà l'intimidation, la protection cuirassée que Morgrin porte toujours a dû les décourager. Bref, droit devant, un pied devant l'autre, et rien autour ne compte. Il n'en garde d'ailleurs qu'un très vague souvenir, quelques images éparées.

Là, pressé par le temps, après de nombreuses prières à tous ses dieux et même d'autres, en mettant à bon escient son entraînement et son immunité à la peur... il embarqua sur un navire ! La voie était directe jusqu'à **Marienburg**, et il passa les jours et les jours de voyage sans jamais dessouler une seule fois. Quand il descendit du navire, arrivé à destination, on entendit les cris de soulagement et les prières de remerciement des marins à deux lieues à la ronde.