

**Dictionnaire Commun-Nain**  
**et Nain-Commun avec**  
**Grammaire**

# **Dictionnaire Commun-Nain**

## A

**A cet instant** : Nu  
**À cette époque** : Nu  
**A côté de** : Bin  
**Accrochage** : Sjuf  
**Action mauvaise** : Grobkaz  
**Affaiblir** : Elgram  
**Âge** : Bolg  
**Alerte** : Bran  
**Aller** : Git (verbe irrégulier)  
**Alliés** : Ongrun  
**Alpage** : Zorn  
**Ambition** : Drek  
**An** : Je veux, : An  
**Ancêtre en vie** : Karugromthi  
**Ancêtre** : Gromthi  
**Ancien chemin dans les galeries naines** : Ungdrin Ankor  
**Ancien d'un clan** : Throngrink  
**Anu** : **Bientôt** : Anu  
**Approximativement** : Umanar  
**Archive** : Kron  
**Argent** : Agril  
**Argent** : Wulthrung  
**Arme à feu** : Thrund  
**Arme** : Makaz  
**Armée naine de grande taille** : Drangthrong  
**Armée en marche** : Gotten  
**Armée** : Throng  
**Armure** : Klad  
**Arrivée** : Katalhüyk  
**Art d'inscrire les runes sur les métaux précieux avec une dent de troll** : Arkhandrazkal  
**Artefact ancien** : Gromdal  
**Artisan** : Okri  
**Astuce** : Ok  
**Atelier de forge** : Ang ou Angaz  
**Attardé** : Doh

**Auberge** : Tiwaz

**Avec** : A

## B

**Bagarre d'ivres** : Skuf  
**Balayé par le vent** : Zilfin  
**Bandeau qui orne la tête des guerriers ayant tué un goblin ou un orque** : Throngli  
**Barbe clairsemée** : Skruff  
**Barbe** : Tromm  
**Barbu** : Gorm  
**Bataille** : Kazak  
**Bâton rune magique** : Wand  
**Battre quelqu'un** : Drung  
**Bête sauvage** : Gor  
**Beuverie** : Trogg  
**Bien propre** : Bezek  
**Bière brassée il y a peu** : Hazkal  
**Bière de très petite taille** : Grumbak  
**Bière mauvaise** : Grog  
**Bière qui a fermenté pendant au moins un siècle** : Grizdal  
**Bière** : Gorog  
**Blanc** : Wyr  
**Blessure** : Thrag  
**Bloc** : Duraz  
**Boire** : Guz  
**Bois d'une ancienne forêt de chênes** : Wutroth  
**Bon** : Dal  
**Bonne humeur** : Gorog  
**Bosse due au fait d'être voûté** : Krink  
**Bougie qui s'éteint brusquement plongeant un tunnel dans l'obscurité** : Boga  
**Brasserie** : Valdahaz  
**Brave** : Grom  
**Breuvage de fillette** : Grog  
**Brillant** : Bryn

**Brut** : Deb

## C

**Ça ne va pas tarder !** : Anu

**Cache en sous-sol** : Vulkhrund

**Canon** : Barag

**Capturer** : Und

**Caverne** : Ungor

**Cela semble bon** : Dawr

**Cent** : Kantuz

**Cependant** : Bar ou Barak

**Ces** : Um

**Chambre funéraires des ancêtres** :  
Grongol

**Chambre secrète où est caché de la bière  
ou un trésor** : Thindrongol

**Champignon poussant au fond des caves** :  
Frongol

**Chanson** : Skaud

**Chaos** : Dum

**Chasse au trésor** : Azgal

**Chasser et piéger les Troll** : Khulghur

**Château** : Migdahl

**Chef de tribu ennemie** : Varrkhulg

**Chemin sous-terrain** : Ungdrin Ankor

**Chemin** : Drin

**Chercher de l'or parmi des débris de  
roche ou un lit** : Skrat

**Chevrier** : Kruti

**Chien fou** : Varag

**Chope faites dans le crâne d'un Troll** :  
Nogarung

**Chute d'eau** : Zhuf

**Chute de pierre souterraines** : Krunk

**Cicatrice caractéristique de celui qui  
s'est cogné la tête dans un tunnel bas de  
plafond** : Bok

**Ciel bleu** : Skarrenruf

**Cinq** : Sak

**Ciseau à pierre** : Klinka

**Clair de lune** : Lhune

**Clan** : Throng

**Cliveur** : Maraz

**Code de l'honneur** : Thrynaz

**Col de montagne** : Kadrin

**Colonie** : Khazid

**Coloré** : Bryn

**Combat inégal** : Runk

**Comment** : Ok

**Commerçant** : Vithang

**Commerce** : Urbar

**Compagnon du roi** : Rinn

**Complexe** : Lok

**Concours improvisé de cris** : Rorkaz

**Contentement** : Bolg

**Cor** : Hirn

**Corne** : Goruz

**Coucher du soleil** : Yar

**Couleur argent** : Azril

**Couleur bleu ciel** : Skarrenruf

**Couleur jaune** : Gorl

**Couleur noire** : Kol

**Couleur rouge** : Zan

**Couleur verte** : Grob

**Courir derrière** : Aimên

**Course du soleil** : Zonstrolar

**Crâne** : Ghal

**Croissant de lune** : Lhune

**Cuir à broderie de fils d'or représentant  
des animaux ou des runes** : Nathgar

**Cuisiner du Troll** : Kulgur

**Cuivre** : Izor

## D

**Dame naine** : Rinn

**Dans le but de** (devant un verbe) : An

**Dans** : A ou Bin

**De** : A

**Déception inattendue** : Kruk

**Décoré** : Bryn

**Déesse ancestrale de la terre, de la guérison et de la fermentation de la bière :** Valaya

**Défi :** Dar

**Désastre :** Krunk

**Désert :** Gazan

**Désolé :** Vlag

**Deux :** Tuk

**Dieu ancestral des forgerons des runes :**  
Thungni

**Dieu ancestral des ingénieurs :** Morgrim

**Dieu ancestral des tueurs et guerriers nains :** Grimmir

**Dieu ancestral du travail du métal, de la joaillerie et des artisans :** Smednir

**Dieu ancestral protecteur des morts :**  
Gazul

**Dieu nain des mines et des forges :**  
Grungni

**Dix :** Don

**Domaine :** Ankor

**Dôme souterrains large, naturel ou creusé :** Ruf

**Don :** Zaraz

**Douleur chronique :** Urtar

**Douleur dans le dos due à la position courbé dans un tunnel :** Grik

**Dragon :** Drakk

**Dur :** Durak ou Grim

**Durable :** Karak

## E

**Edifice qui semble prêt à s'écrouler :**  
Elgraz

**Egorgeur de dragon :** Drakendrengi

**Elfes :** Elgi

**Elle :** Ek

**Embelli :** Lok

**En gros :** Umanar

**Enclume :** Grong

**Ennemi :** Urk

**Entreprise qui n'aboutis pas :** Kruk

**Escalier menant à une mine :** Ekrund

**Est (point cardinal) :** Nar

**Et :** Um

**Etat ivre :** Werit

**Étrange :** Gorak

**Être (verbe irrégulier) :** Arm

**Eux :** Um

**Exposé aux courants d'air :** Zilfin

## F

**Fabriqu  en corne :** Goruz

**Faible :** Elgram

**Faire :** Gronit (verbe irrégulier)

**Faire :** Grungnaz

**Ferme :** Vorn

**Fête :** Gorog ou Trogg

**Feu :** Har ou Haraz ou Zharr

**Fiable :** Azule ou Gnol

**Fin de voyage :** Katalh yk

**Forêt dense :** Thingaz

**Forge :** Grungron

**Forger :** Grungnaz

**Forgeron de rune :** Rhunki

**Forteresse :** Kazad

**Fortin :** Migdahl

**Fouiller dans les ordures :** Skrat

**Frapper :** Stok

**Fumée d'un volcan :** Orrud

## G

**Garantie :** Baraz

**Garde :** Undi

**Gardien :** Undi

**Gâteau :** Brog

**Géant :** Gronti

**Geignard :** Grumbaki

**Glace :** Wyr

**Gobelin :** Grob ou Grobi

**Grande assemblée de nains** : Throng  
**Grande hache** : Az-Dreugi  
**Grande ruse** : Gorak  
**Grief** : Damnaz  
**Groupe de pillards** : Vongal  
**Guerre** : Kazak  
**Guerrier jeune et impétueux** : Hazkal

## H

**Habilité** : Ok  
**Habitants des citadelles** : Khazukan Dawi  
**Hache de guerre** : Az  
**Hache standard** : Baruk  
**Hall souterrain** : Khaz  
**Histoire** : Kron ou Zagaz  
**Huit** : Odro  
**Humain** : Umgi  
**Hutte de montagne isolée** : Zak

## I

**Il** : Ek  
**Ils** : Af  
**Imbécile** : Wazzok  
**Impôt** : Tragh  
**Indécision** : Umanar  
**Ingénieur** : Endrinkuli  
**Inondation** : Ruvalk  
**Insulte à venger** : Damnaz  
**Insulte effroyable** : Skruff  
**Insulte** : Kruti  
**Insulte** : Varrkhulg  
**Insulte** : Wanaz  
**Insulte** : Wattock  
**Insulte** : Wazzok  
**Interdire l'entrée** : Und  
**Intrépide** : Galaz  
**Isolé** : Vlag  
**J'ai fait** : Ad

**J'ai** : Ad  
**J'aurais dû faire** : Anad  
**J'aurais voulu faire** : Anad  
**Je dois** : An  
**Je vais** : An  
**Je** : Or  
**Je** : Or  
**Joyaux** : Izril  
**Juron marmonné** : Grumbak  
**Justice** : Vengryn

## L

**Lac de montagne** : Varn  
**Lance** : Wutraz  
**Langue naine** : Khazalid  
**Lave** : Har ou Haraz  
**Lent** : Duk  
**Lever du soleil** : Nar  
**Lieu désolé, dur et cruel** : Grimaz  
**Livre des rancunes** : Damnaz Kron  
**Livre** : Kron  
**Loin** : Drek  
**Lois** : Thrynaz  
**Long** : Langk  
**Longueur** : Langk  
**Loup** : Varag

## M

**Machine de guerre** : Barag  
**Machine de siège** : Barag  
**Maigre** : Elgram  
**Maintenant** : Nu  
**Maintenir au sol** : Und  
**Mais** : Bar ou Barak  
**Mal conçu** : Umgak  
**Mal de ventre dû au fait d'avoir bu trop de bières** : Rutz  
**Mal embouché** : Grumbaki

**Maladie inconfortable transmise par les chèvres des montagnes :** Krut

**Malin :** Bran

**Manger:** Guz

**Manufacture :** Ang ou Angaz

**Marchand :** Vithang

**Marche de loisir :** Strol

**Marché :** Urbaz

**Marteau :** Grund

**Mauvaise qualité :** Umgak

**Mécanicien :** Endrinkuli

**Mélange plein d'eau, boue et rocher pulvérisé trouvé au fond d'une mine :** Slotch

**Membre du culte des tueurs :** Drengi

**Mer :** Varr

**Mercenaires :** Ongrun

**Méritoire :** Lok

**Métal :** Agril ou Azul

**Mettre sa main dans quelque chose de visqueux dans le noir :** Ik

**Mille :** Millus

**Mine :** Grung

**Minerai d'or rayonnant dans la pierre :** Ril

**Mineur nain (argot) :** Boki

**Moi :** Or

**Moi-même :** Or

**Monde souterrain :** Dharkhangron

**Montagne aride :** Karag

**Montagne :** Karaz

**Monument :** Zunthrum

**Morceau de fromage que garde sous son casque un nain mineur en cas d'urgence :** Chuf

**Morceau de nourriture emmêlé dans la barbe d'un nain :** Gibal

**Mort :** Uzgul ou Uzkul ou Dum

**Mot de pouvoir :** Rhun

**Mur de bouclier :** Thrung

**Muraille massive :** Huzhrung

**Muraille :** Bar ou Barak

## N

**Naïf :** Doh

**Nain à qui on ne peut pas faire confiance durant un combat :** Ufdi

**Nain aux mauvaises fréquentations avec une barbe mal peignée :** Wanaz

**Nain crédule :** Wazzok

**Nain dérangé qui erre dans la montagne :** Zaki

**Nain malhonnête :** Ungrim

**Nain miteux :** Wattock

**Nain ne peut guère tomber plus bas :** Unbaraki

**Nain qui a échangé de l'or ou quelque chose de valeur contre une bricole :** Wazzok

**Nain qui décor sa barbe :** Ufdi

**Nain qui n'as pas accompli son serment :** Ungrim

**Nain qui ne sait plus où il a mis sa chope de bière :** Werit

**Nain robuste :** Azul

**Nain vaniteux :** Ufdi

**Nain :** Dawi

**Neige :** Wyr

**Neuf :** Nuk

**Nez de grosse taille :** Konk

**Noir :** Drazh

**Nom commun d'une personne :** Okri

**Nom :** Rhun

**Non utilisé :** Deb

**Non :** Nai ou Na ou Nuf

**Nous :** Ut

**Nous-même :** Ut

**Nouveau :** Deb

**Nuage rouge :** Orrud

**Nuit :** Drazh

## O

**Obligation** : Wulthrung  
**Observer** : Dok  
**Offense qui devra être vengée** : Damnaz  
**Ogre** : Ogri  
**Ombre** : Mhornar  
**On** : Ek  
**Or brillant au soleil** : Bryn  
**Or de grande valeur ornementale** : Galaz  
**Or jaune et doux** : Gorl  
**Or rougeâtre** : Konk  
**Oratoire des ancêtres** : Thryng  
**Orc** : Urk ou Grob  
**Ossements** : Uzgul ou Uzkul  
**Où** : Wanrag  
**Ouest** : Yar  
**Oui** : Ai ou I ou Ap ou Ip  
**Outil à fendre** : Maraz  
**Outil** : Makaz

## P

**Paiement** : Wulthrung  
**Pain** : Brog  
**Pari** : Dar  
**Parjure** : Unbaraki  
**Partie du corps qui ne peut être grattée** : Dongliz  
**Pension de famille** : Tiwaz  
**Petite pierre qui vous gêne dans vos bottes** : Ginit  
**Peut** : Sar  
**Pierre de grande taille** : Kar  
**Pierre de petite taille tombant sur votre tête alors que vous marché dans un tunnel** : Rikkit  
**Pierre noire** : Kol  
**Pierre pouvant être fendue** : Dur  
**Pierre rouge** : Rhyn  
**Pierre** : Duraz  
**Pillards enterrés sous la roche** : Irkul  
**Plaine** : Gazan

**Plainte sans importance** : Grumbak  
**Plateau** : Zorn  
**Pompe** : Kuchungkuchung  
**Porte fortifiée** : Bar ou Barak ou Migdahl  
**Porter une lourde charge** : Hunk  
**Possesseur** : Bezek  
**Possession** : Bezek  
**Poste de guet taillé à flanc de montagne** : Und  
**Pourfendeur de Trolls** : Trolldrenge  
**Pourquoi** : Ok  
**Pourrait** : Sar  
**Promesse** : Baraz  
**Propriétaire** : Bezek  
**Prospecteur nain sans succès** : Wattock  
**Prospecteur pauvre** : Skrati  
**Puissant** : Gorm

## Q

**Quand** : Wanrak  
**Quatre** : Fut  
**Quelqu'un qui souffre de maladie transmise par les chèvres** : Kruti  
**Querelle** : Damnaz

## R

**Ragout cuisiner avec tous les ingrédients trouvé sur la route d'un nain. épice traditionnelle avec des baies** : Kuri  
**Ragout de dragon mariné dans de la bière blonde avec des champignons de cave** : Drongnel  
**Rancune** : Damnaz  
**Rebelle** : Garaz ou Grom  
**Récompense** : Wulthrung  
**Référence au yeux** : Dok  
**Région pauvre** : Norn  
**Règles** : Thrynaz  
**Reluisant** : Bryn  
**Repas de mauvaise qualité** : Grizal

**Repas froid mangé dans les mines** : Skof  
**Repas peu copieux** : Grizal  
**Repos** : Tiwaz  
**Reprendre sa respiration après un dur labeur** : Tiwaz  
**Respect dû à l'âge ou l'expérience** : Tromm  
**Respect dû à un nain ayant une barbe longue et spectaculaire** : Gnollengrom  
**Rester coincé** : Skrund  
**Revanche** : Vengryn  
**Richesse importante** : Bolg  
**Rides sur le visage d'un vieux nain** : Agrul  
**Rigide** : Grim  
**Rivière** : Ruvalk  
Rocher branlant au flanc de montagne : Skree  
**Rocher laissé lors d'une exploitation minière naine** : Grint  
**Roi** : Rik  
**Route** : Drin  
**Royaume** : Ankor  
**Ruisseau** : Stromez  
**Rune** : Rhun  
**Runes communes** : Klinkarun  
**Sage** : Gnol ou Gorm ou Zagaz  
**Saleté et poussière accompagnant une compagnie de nains ressortant après plusieurs jours sous terre** : Onk  
**Sang** : Zan  
**Sans peur** : Garaz  
**Sauf** : Bar  
**Scorie** : Muzkhgrum  
**Sculpture sur pierre** : Agrul  
**Se cogner la tête dans un tunnel bas de plafond** : Bok  
**Seigneur** : Rik  
**Semblable à un nain** : Dawr  
**Sept** : Set  
**Sermon** : Baraz  
**Si ce n'est** : Bar ou Barak  
**Siy** : Siz

**Soleil** : Zon  
**Sombre** : Kol  
**Son fort** : Runk  
**Son très bruyant et résonnant** : Skaud  
**Souvenez-vous que** : Bar  
**Souvenir** : Zagaz  
**Statue** : Zunthrum  
**Stupide** : Doh  
**Sur** : Bin  
**Surveillant** : Undi  
**Symbole magique** : Rhun

## T

**Tailler une pierre** : Skrund  
**Tambour de guerre** : Khrum  
**Taper** : Stok  
**Temple** : Thryng  
**Ténèbres sous le monde** : Dharkhangron  
**Terre arable** : Vorn  
**Terre dénudée** : Norn  
**Tonnerre** : Dron  
**Torrent** : Zhuf  
**Tour de garde construite dans une plaine** : Mingol  
**Tour** : Bar ou Barak  
**Traître meurtrier** : Thagi  
**Transport d'un objet lourd** : Hunken  
**Traque de gobelin dans les mines** : Grobkul  
**Travail de gobelin** : Grobkaz  
**Travail du métal** : Ang ou Angaz  
**Travail** : Ori  
**Très bientôt** : Anu  
**Trésor** : Azgal  
**Tresse blonde très longue que portent les vierges naines** : Grindal  
**Tribu** : Tragh  
**Trois** : Dwe  
**Troll** : Troll

**Troupe humaine réunie pour un raid :**  
Vorkhul

**Trouver :** Gand

**Tu :** Ek

**Tuer par trahison :** Thag

**Tueur au combat :** Dreng

**Tueur d'Orcs :** Urkgrengi

**Tueur :** Drengi

**Tunnel étroit :** Duk

**Tunnel large et haut :** Girt

## U

**Un :** Ong

## V

**Vacillement :** Umanar

**Vaincre :** Drung

**Vainqueur :** Drungi

**Veine de minerai apparemment  
prometteuse qui s'épuise soudainement :**  
Kruk

**Vengeance :** Vengryn

**Ventre très gros :** Bolg

**Verdâtre :** Grob

**Verre volcanique :** Mizpal

**Vers :** A

**Vêtement vulgaire et inconfortable  
réalisé à partir de peau de Troll :** Ragarin

**Vie frugale :** Skrat

**Vieux :** Gnol ou Gorm ou Dal

**Vif d'esprit :** Bran

**Village :** Khazid

**Ville :** Kazad ou Khazid

**Vol :** Skaz

**Volcan :** Karag

**Voleur :** Skazi

**Vous :** Af

**Voyage :** Strollen

**Voyage de loisir :** Strol

**Voyage rapide ayant un but précis :** Got

## Z

**Zone de grande agitation, de déviation ou  
industrie :** Naggrund

**Zone montagneuse :** Zorn

# **Dictionnaire Nain-Commun**

## A

**A** : de, avec, dans, vers

**Ad** : J'ai, j'ai fait (devant un verbe)

**Af** : ils, vous (pluriel)

**Agril** : Argent ; métal

**Agrul** : sculpture sur pierre ; les rides sur le visage d'un vieux nain

**Ai ou I ou Ap ou Ip** : toute les formes de oui

**Aimên** : courir derrière( au trousse de )

**An** : Je veux, je dois, je vais, dans le but de (devant un verbe)

**Anad** : J'aurais voulu faire ou j'aurais dû faire

**Ang ou Angaz** : Atelier de forge, manufacture, travail du métal

**Ankor** : domaine ou royaume

**Anu** : Bientôt, très bientôt, ça va pas tarder !

**Arkhandrazkal** : Art d'inscrire les runes sur les métaux précieux avec une dent de troll.

**Arm** : Le verbe irrégulier Khazalid pour être (présent arm – passé urz)

**Az** : hache de guerre

**Az-Dreugi** : Grande hache

**Azgal** : trésor, chasse au trésor

**Azril** : Couleur argent

**Azul** : métal ; fiable ; nain robuste

## B

**Bar ou Barak** : Mais, cependant, si ce n'est; porte fortifiée, tour, muraille

**Bar** : Mais, souvenez-vous que, sauf (ce mot désigne également une porte fortifiée)

**Barag** : Canon, machine de siège, machine de guerre

**Baraz** : Garantie, serment ou promesse

**Baruk** : hache standard

**Bezek** : Possession, bien propre

**Bezeki** : Possesseur, propriétaire

**Bin** : dans, sur, à côté de.

**Boga** : Une bougie qui s'éteint brusquement plongeant un tunnel dans l'obscurité.

**Bok** : 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

**Boki** : Terme argotique pour mineurs nains

**Bolg** : Très gros ventre. Etat 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

## C

**Chuf** : vieux morceau de fromage que garde sous son casque un nain mineur en cas d'urgence

## D

**Dal** : vieux, bon

**Dammaz Kron** : le livre des rancunes

**Damnaz** : Grief, rancune, offense qui devra être vengée, reproche, querelle, ou insulte qu'il faut venger

**Dar** : Défi ou pari

**Dawi** ; nain

**Dawr** : Aussi bon que quelque chose qui n'a pas besoin d'être testé. La plupart des mots nains pour "bon" impliquent une notion d'âge et de durabilité mais Dawr signifie simplement "cela semble bon". Il se traduit littéralement par "semblable à un nain"

**Deb** : Nouveau, non utilisé, brut

**Dharkhangron** : Ténèbres sous le monde (monde-souterrain)

**Doh** : Stupide, naïf, attardé

**Dok** : observer, qui réfère aux yeux

**Don** : dix

**Dongliz** : La partie de son corps qu'un nain ne peut gratter.

**Drakendrengi** : Egorgeur de Dragon

**Drakk** : dragon  
**Drangthrong** : Enorme armée naine  
**Drazh** : Noir, nuit  
**Drek** : loin, grande ambition  
**Dreng** : tuer au combat  
**Drengi** : Tueur, membre du culte des tueurs  
**Drin** : Chemin, route  
**Dron** : Tonnerre  
**Drongnel** : Ragout de dragon mariné dans de la bière blonde avec des champignons de cave  
**Drung** : Vaincre, battre quelqu'un  
**Drungi** : vainqueur  
**Duk** : lent, tunnel étroit  
**Dum** : chaos, mort  
**Dur** : pierre pouvant être fendue  
**Durak** : dur comme une pierre  
**Duraz** : pierre ou bloc ou tablette de pierre  
**Dwe** : trois

## E

**Ek** : il, elle, on, tu  
**Ekrund** : escalier menant à une mine  
**Elgi** : elfes  
**Elgram** : faible, affaiblir, maigre  
**Elgraz** : édifice qui semble prêt à s'écrouler  
**Endrinkuli** : Un ingénieur ou un mécanicien (généralement un ingénieur nain)

## F

**Frongol** : champignon poussant au fond des caves  
**Fut** : quatre

## G

**Galaz** : or de grande valeur ornemental, intrépide  
**Gand** : trouver  
**Garaz** : sans peur, rebelle

**Gazan** : plaine ou désert  
**Gazul** : Dieu ancestral protecteur des morts  
**Ghal** : crâne  
**Gibal** : morceau de nourriture emmêlé dans la barbe d'un nain  
**Ginit** : petite pierre qui vous gêne dans vos bottes  
**Girt** : large et haut tunnel  
**Git** : Le verbe irrégulier Khazalid pour aller (présent git – passé ged)  
**Gnol** : Vieux, fiable, ayant fait ses preuves, sage  
**Gnollengrom** : Respect dû à un nain ayant une barbe longue et spectaculaire  
**Gor** : bête sauvage  
**Gorak** : Grande ruse, étrange  
**Gorl** : or jaune et doux, couleur jaune  
**Gorm** : Vieux, haut, sage, puissant, barbu  
**Gorog** : bière, fête ou bonne humeur  
**Goruz** : Corne, fabriqué en corne  
**Got** : voyage rapide ayant un but précis  
**Gotten** : avancée d'une armée  
**Grik** : douleur dans le dos due à la position courbé dans un tunnel  
**Grim** : Dur, rigide  
**Grimaz** : lieu désolé, dur et cruel  
**Grimnir** : Dieu ancestral des tueurs et guerriers nains  
**Grindal** : longue tresse blonde que porte les vierges naine  
**Grint** : rocher laissé lors d'une exploitation minière naine  
**Grizal** : mauvais repas (peu copieux)  
**Grizdal** : bière qui a fermenté pendant au moins un siècle  
**Grob** : la couleur verte, aussi orque et gobelins, littéralement verdâtre  
**Grobi** : gobelins  
**Grobkaz** : travail d'un gobelin, mauvaise action  
**Grobkul** : art de traquer les gobelins dans les mines  
**Grog** : mauvaise bière, breuvage de fillette

**Grom** : brave, rebelle  
**Gromdal** : un ancien artefact  
**Gromthi** : ancêtre  
**Grong** : enclume  
**Grongol** : Chambre funéraires des ancêtres  
**Gronit** : Verbe irrégulier Khazalid pour faire (présent gronit – passé gird)  
**Gronti** : géant  
**Grumbak** : Petite dose de bière, juron marmonné ou plainte sans importance  
**Grumbaki** : Mal embouché, geignard  
**Grund** : marteau  
**Grung** : mine  
**Grungnaz** : faire, forger  
**Grungni** : Dieu nain des mines et des forges  
**Grungron** : une forge  
**Guz** : manger ou boire

## H

**Har ou Haraz** : Feu, lave  
**Hazkal** : bière brassée il y a peu ou jeune guerrier impétueux  
**Hirn** : Cor  
**Hunk** : porter une lourde charge  
**Hunken** : Transport d'un objet lourd  
**Huzhrung** : Muraille massive

## I

**Ik** : Mettre sa main dans quelque chose de visqueux dans le noir  
**Irkul** : pillards enterrés sous la roche  
**Izor** : Cuivre  
**Izril** : Joyaux

## K

**Kadrin** : col d'une montagne  
**Kantuz** : cent  
**Kar** : Pierre de grosse taille, grosse pierre

**Karag** : volcan ou montagne aride  
**Karak** : Durable  
**Karaz** : Montagne  
**Karugromthi** : Ancêtre en vie  
**Katalhüyk** : Fin d'un voyage, arrivée  
**Kazad** : ville, forteresse  
**Kazak** : bataille ou guerre  
**Khaz** : Hall souterrain  
**Khazalid** : langue naine  
**Khazid** : Ville, village, colonie  
**Khazukan Dawi** : Habitant des citadelles (littéralement "Qui restent à la Citadelle")  
**Khrum** : Tambour de guerre  
**Khulghur** : L'art de chasser et piéger les trolls  
**Klad** : armure  
**Klinka** : Ciseau à pierre  
**Klinkarun** : Runes Communes  
**Kol** : Pierre noire, la couleur noire, sombre  
**Konk** : or rougeâtre ou gros nez  
**Krink** : bosse dû au fait d'être voûté  
**Kron** : livre, archive ou histoire  
**Kruk** : veine de minerai apparemment prometteuse qui s'épuise soudainement, déception inattendue, entreprise qui n'aboutit pas  
**Krunk** : chute de pierre souterraine ou désastre  
**Krut** : maladie inconfortable transmise par les chèvres des montagnes  
**Kruti** : Quelqu'un qui en souffre; un chevrier; un insulte  
**Kuchungkuchung** : Pompe  
**Kulgur** : cuisiner du troll  
**Kuri** : Ragout cuisiner avec tous les ingrédients trouvés sur la route d'un nain. épice traditionnelle avec des baies

## L

**Langk** : Longueur, long  
**Lhune** : Croissant de lune, clair de lune  
**Lok** : très embelli ou complexe; méritoire

## M

- Makaz** : arme ou outil  
**Maraz** : Cliveur, outil à fendre  
**Mhornar** : Ombre  
**Migdhal** : Fortin, château, porte fortifiée  
**Millus** : mille  
**Mingol** : tour de garde construite dans une plaine  
**Mizpal** : Verre volcanique  
**Morgrim** : Dieu ancestral des ingénieurs  
**Muzkhgrum** : Scorie

## N

- Naggrund** : zone de grande agitation, de dévastation ou industrie.  
**Nai ou Na ou Nuf** : toutes des formes de non  
**Nar** : Lever du soleil, l'est  
**Nathgar** : Cuir à broderie de fils d'or représentant des animaux ou des runes  
**Nogarung** : chope faites dans le crâne d'un Troll  
**Norn** : Terre dénudée; région pauvre  
**Nu** : Maintenant, à cet instant ; à cette époque  
**Nuk** : neuf
- ## O
- Odro** : huit  
**Ogri** : ogre  
**Ok** : astuce ou habilité, pourquoi, Comment  
**Okri** : artisan ou nom commun pour une personne  
**Ong** : un  
**Ongrun** : Mercenaires, alliés  
**Onk** : saleté et poussière accompagnant une compagnie de nains ressortant après plusieurs jours sous terre  
**Or** : Je, moi, moi-même  
**Ori** : Travail  
**Orrud** : Nuage rouge, fumée d'un volcan

## R

- Ragarin** : vêtement vulgaire et inconfortable réalisé à partir de peau de Troll  
**Rhun** : rune, mot de pouvoir ; symbole magique ; nom  
**Rhunki** : Forgeron des runes  
**Rhyn** : pierre rouge  
**Rik** : roi ou Seigneur  
**Rikkit** : petite pierre tombant sur votre tête alors que vous marché dans un tunnel  
**Ril** : minerai d'or rayonnant dans la pierre  
**Rinn** : Dame naine ou compagnon du roi  
**Rorkaz** : Concours improvisé de cris  
**Ruf** : Un large dôme souterrain, naturel ou creusé  
**Runk** : combat inégal ou un son fort  
**Rutz** : mal de ventre dû au fait d'avoir bu trop de bières  
**Ruvalk** : Rivière, inondation

## S

- Sak** : cinq  
**Sar** : Peut, pourrait  
**Set** : sept  
**Siz** : six  
**Skarrenruf** : La couleur bleu ciel, le ciel bleu  
**Skaud** : Chanson; son très bruyant et résonnant  
**Skaz** : Vol  
**Skazi** : voleur  
**Skof** : un repas froid mangé dans les mines  
**Skrat** : chercher de l'or parmi des débris de roche ou un lit, ou fouiller dans les ordures, vie frugale  
**Skрати** : Prospecteur pauvre  
**Skree** : rocher branlant au flanc de montagne

**Skruff** : une barbe clairsemé, ou une insulte effroyable

**Skrund** : tailler une pierre, se retrouver coincé

**Skuf** : une bagarre d'ivres, un accrochage

**Slotch** : un mélange plein d'eau, boue et rocher pulvérisé trouvé au fond d'une mine

**Smednir** : Dieu ancestral du travail du métal, de la joaillerie et des artisans

**Stok** : taper, frapper

**Strol** : marche ou voyage de loisir

**Strollen** : voyage

**Stromez** : ruisseau

## T

**Thag** : tuer par traîtrise

**Thagi** : Traître meurtrier

**Thindrongol** : chambre secrète où est caché de la bière ou un trésor

**Thingaz** : forêt dense

**Thongli** : Bandeau qui orne la tête des guerriers ayant tué un gobelin ou un orque

**Thrag** : Blessure

**Throng** : armée, ou grande assemblé de nains, ou clan

**Throngrink** : Ancien d'un clan

**Thrund** : Arme à feu

**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

**Tragh** : Tribu, impôt

**Trogg** : une fête, ou une beuverie

**Troll** : troll

**Trolldrengi** : Pourfendeur de trolls

**Tromm** : barbe, ou respect dû à l'âge ou l'expérience

**Tuk** : deux

## U

**Ufdi** : un nain qui décor sa barbe; nain vaniteux; nain à qui on ne peut pas faire confiance durant un combat.

**Um** : eux, ces

**Umanar** : En gros, approximativement, et aussi l'indécision ou le vacillement

**Umgak** : de mauvaise qualité, ou mal conçu

**Umgi** : humain

**Un** : et

**Unbaraki** : Parjure - nain ne peut guère tomber plus bas

**Und** : Poste de guet taillé à flanc de montagne, capturer, interdire l'entrée, maintenir au sol

**Undi** : Surveillant, garde, gardien

**Ungdrin Ankor** : chemin sous-terrain, ou ancien chemin dans les galeries naines

**Ungor** : caverne

**Ungrim** : un nain qui n'as pas accompli son serment, ou un nain malhonnête

**Urbar** : commerce

**Urbaz** : marché ( là où on vend tout est n'importe quoi )

**Urk** : orc ou ennemi

**Urkgrengi** : Tueur d'orque

**Urtar** : douleur chronique

**Ut** : Nous, nous-mêmes

**Uzgul ou Uzkul** : ossement, ou mort

## V

**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 ennemie ; une insulte

**Vengryn** : Vengeance, revanche, justice

**Vithang** : Marchand, commerçant

**Vlag** : Isolé, désolé

**Vongal** : groupe de pillard

**Vorkhul** : Troupe humaine réunie pour un raid

**Vorn** : une ferme , terre arable

**Vulkhrund** : Cache en sous-sol

## W

**Wan** : Placé en début de phrase, il indique que c'est une question. C'est l'équivalent nain du point d'interrogation. Il est manquant dans les phrases contenant un mot question (Wanrag, Wanrak, Wanrum). Wan est aussi utilisé juste avant un mot pour former une question (Ek Wangit : "Comment vas-tu ?", littéralement "tu vas ?", Wandal "c'est bon ?", littéralement "bon ?")

**Wanaz** : nain aux mauvaises fréquentations avec une barbe mal peignée ou insulte

**Wand** : Bâton rune magique

**Wanrag** : Où

**Wanrak** : Quand

**Wattock** : un prospecteur nain sans succès ou nain miteux ou insulte

**Wazzok** : un nain qui a échangé de l'or ou quelque chose de valeur contre une bricole ou un imbécile ou un nain crédule ou une insulte

**Werit** : un nain qui ne sait plus où il a mis sa chope de bière, ou l'état ivre

**Wulthrung** : Paiement, obligation, récompense, argent

**Wutraz** : Lance

**Wutroth** : bois d'une ancienne forêt de chêne

**Wyr** : Blanc, neige, glace

## Y

**Yar** : Coucher du soleil ; Ouest

## Z

**Zagaz** : Souvenir, saga, histoire

**Zak** : Hutte de montagne isolée

**Zaki** : Nain dérangé qui erre dans la montagne

**Zan** : Le sang, la couleur rouge

**Zaraz** : Don

**Zharr** : feu

**Zhuf** : chute d'eau ou torrent

**Zilfin** : Balayé par le vent, exposé aux courants d'air

**Zon** : Le soleil

**Zonstrolar** : la course du soleil

**Zorn** : plateau ou alpage, zone montagnaise

**Zunthrum** : Statue, monument

# Grammaire naine

Même si le Khazalid possède évidemment une structure grammaticale formelle, elle est très ardue à comprendre pour les étrangers. En général, le Khazalid place le sujet avant le verbe suivi des compléments, mais l'emphase de la prononciation peut parfois déterminer l'importance d'un mot dans la structure de la phrase. Des mots sont parfois placés au début de la phrase sans raison apparente, puis à nouveau à leur place normale, comme par exemple : « Le Roi je suis allé voir le Roi ». Lorsque des mots répétés sont écrits ou gravés, ils apparaissent sous forme de rune individuelle au début de la phrase, puis en Klinkarhun plus loin dans celle-ci.

Le principe essentiel de la langue naine est que presque tous ses mots désignent des choses matérielles. Il n'existe bizarrement que peu de mots spécifiques pour les concepts abstraits. Le sens de nombreux mots est ainsi dédoublé, pour désigner la chose physique et un concept généralement associé. Par exemple, la racine signifiant « grosse pierre » est kar, et le mot le plus courant pour une montagne est karaz ; le az final désignant un endroit ou une chose spécifique. La même racine kar signifie également endurent sous la forme karak ; le ak étant la marque d'un concept abstrait. Ainsi, Karaz-a-Karak, le nom de la capitale naine, veut dire « montagne endurent », littéralement « gros endroit rocailleux et résistant », bien que cela soit mieux traduit en langage humain par Pic Éternel.

Curieusement, le mot nain qui désigne la race humaine est umgi, et sa forme abstraite umgak signifie « mal fait », équivalent à « de conception humaine ». Ceci démontre l'importance des terminaisons des mots nains, car ces « signifiants » particuliers indiquent ce que le mot veut dire. Il existe plusieurs types de signifiants, certains vous sont donnés ci-dessous. En les associant avec des racines, on peut étendre le lexique khazalide de base donné dans ce dictionnaire.

Même si les racines sont parfois utilisées seules, de nombreux mots khazalides sont formés d'une racine suivie par un ou plusieurs signifiants. Par exemple :

**Racine :** Kar Grosse pierre  
**Signifiant 1 :** az Endroit  
**Signifiant 2 :** i Race, personne, commerce

**Karazi** = Tribu montagnarde / membre d'une tribu / montagnard

Certaines racines n'existent pas du tout sous forme séparée. Si une racine n'est formée que de consonnes, elle s'écrit généralement avec un « a » à la fin, qui disparaît lorsqu'on ajoute un signifiant. Par exemple, « Ska-« est la racine de « voleur », « vol » et « voler » :

<b>Ska - az</b>	<b>Skaz</b> = « le voleur »
<b>Ska - azi</b>	<b>Skazi</b> = un voleur spécifique, « ce voleur »

<b>Ska - ak</b>	<b>Skak</b> = vol
<b>Ska - it</b>	<b>Skit</b> = je vole

Comme dans l'exemple ci-dessus, les signifiants verbaux apparaissent généralement à la fin des mots. En Khazalid, presque chaque nom possède une forme verbale marquée par « -it » au présent et « -ed » au passé. Les autres temps sont marqués par l'ajout de mots devant le verbe plutôt que par des terminaisons ; l'équivalent de « je volerai », au futur simple, est an skit. Mais ces mots séparés sont souvent écrits de façon groupée, comme dans cet exemple :

Skit	je vole
Sked	j'ai volé
Anskit	je volerai
Adsked	j'avais volé
Anadsked	j'aurais volé

Pour tous les signifiants, un « g » ou un « k » peut être ajouté devant si la racine ou le signifiant qui précède commence par une voyelle ou une consonne faible, comme « l » ou « r ». Ceci empêche d'avoir deux voyelles côte à côte, chose que les nains évitent comme la peste. Mais aucune règle particulière ne s'applique ici, et bien souvent une des voyelles est simplement enlevée, spécialement les voyelles faibles « a » et « i » (qui partagent la même prononciation en Khazalid et la même rune en Klinkarhun).

### Quelques exemples e signifiants

- **-az** : C'est un signifiant très important car très courant. Il donne le sens d'une chose ou d'un endroit spécifique, une montagne particulière et non pas les montagnes en général. Il est habituellement placé derrière la racine avant tout autre signifiant. Ce serait plutôt facile à comprendre, mais les nains considèrent comme physiques et réelles tellement de choses que le signifiant -az est utilisé dans des mots qui ne désignent ni des choses physiques ni des endroits ! Comme par exemple Galaz, qui signifie intrépide. Dans ce cas le -az se réfère à « l'essence réelle » de cette idée. Donc, de la racine Dur qui veut dire « pierre pouvant être fendue », viennent les mots Duraz, tablette de pierre, mais aussi Durak qui veut dire « dur comme une tablette de pierre ». Même si l'on peut dire d'un nain coriace qu'il est Durak (dur comme la pierre), il est tout aussi correct de le décrire comme étant Duraz (littéralement, un roc).
- **-ak** : C'est l'autre signifiant majeur, qui donne au mot le sens d'un concept, de quelque chose d'abstrait comme l'honneur, le courage ou la force d'âme. Bien sûr, les nains étant ce qu'ils sont, des concepts abstraits très importants obtiennent le

statut de choses réelles. « Une rancune à venger » se dit Dammaz, pas Dammak ; mais Dammak désigne le concept général des rancunes marquantes.

- **-ar** : Signifie que quelque chose continue indéfiniment dans le temps, habituellement une activité comme le commerce (Urbar), mais aussi une sensation comme une douleur chronique (Urtar) et des forces naturelles comme la course du soleil (Zonstollar : soleil-dans-sa-marche).
- **-e** : Désigne quelque chose en cours mais pas indéfini dans le temps, comme un voyage (strollen), l'avance d'une armée (gotten), ou le transport d'un lourd fardeau (hunken).
- **-i** : Se réfère à un individu, une profession, ou une race. Il équivaut plus ou moins à l'article défini « le », ou à « cette personne qui est ici ». De nombreux noms de personnes se terminent par ce signifiant.
- **-al** : Le mot se réfère à un groupe ou à une bande de personnes ou de créatures, comme un nom collectif. Si le mot pour parler de la race des hommes ou de « cet homme » est umgi, une bande d'hommes est appelée umgal. Ce signifiant peut aussi englober la famille d'une personne sous la forme Grummal : les gens de Grumm, souvent traduit par le clan de Grumm.
- **-it ou -git** : Appliqué à un nom, ce signifiant indique quelque chose de petit ou de trivial. -It est aussi employé pour les verbes au présent, mais les nains y sont habitués et les confondent rarement.
- **-ul ou -kul** : Fin de mot courante chez les nains, pas nécessairement associée à un sens, mais désignant souvent « l'art de, la compréhension de, maître ès ». Par exemple, Grunkul, l'art d'exploiter une mine, et Kazakul, l'art de la bataille ou de mener les troupes.
- **-ha** : N'apparaît qu'à la fin des mots et équivaut à un point d'exclamation. Prononcé de façon très vive. Il peut vouloir dire « alors voilà », ou « alors attention », une façon de parler qui peut inciter à la bagarre.

# Prénoms nains

## Nains

**A** Athrandor, Alrik, Alaric, Alrim, Aruf, Agnar, Algar, Angantyr, Asgrim, Arngrim, Athgar, Ainin, Algrimir, Agmar, Alrin, Arngrim, Auhrik, Athnir, Athgar, Athran, Aletheum, Athbor, Algrond, Argrek

**B** Buurf, Balkag, Brokk, Belegar, Belegol, Borgin, Borm, Brond, Bradni, Brogar, Barin, Burlok, Barik, Beleragond, Byrrnoth, Barak, Baragor, Bardin, Bradni, Bjarmi, Boran, Branak, Barundin, Bazrak, Brugual, Barthrekki, Brynak, Burli, Byor, Baldin, Balnir, Borgor, Brani, Bor, Ballan, Balagil, Barakor, Baldin, Balgan, Brimbos, Bolgun, Belkok, Brodhor, Byor, Bari, Dolgr, Bodor, Bragni, Bogni, Berdok, Bokrin, Baragan, Burfin, Brudig, Burinn

**C** Craneg

**D** Dronglik, Dwalin, Damin, Drong, Drongli, Dwalik, Duregar, Dern, Durgrim, Durin, Drumin, Dimrond, Dimzad, Daled, Durgin, Drokk, Dertrain, Daled, Drakki, Darbli, Dorin, Dargo, Durmak, Drang, Drong, Durzak, Durak, Durgin, Dwinbar, Dagmar, Dorag, Dormar, Dorn, Durbar, Durifer, Dolgr, Dovvet, Durlin, Danrun, Dodrum, Durlin, Drokki, Darent, Dovvent, Drongvor, Duregar, Dorrin, Durgan, Drugni, Dunden, Dundin, Dagren

**E:** Elgrom, Elgroth, Eldarig, Eisenbjorn, Elgroth, Eldarig

**F** Furagrum, Furtan, Furgil, Fudrin, Finn, Firgil, fenni, Fimbur, Finn, Fungg, Fondar, Falco, Fech, Ferh, Finbar, Fijar, Framm, Fraunk, Fumok, Fimarin, Furen, fin, Furakrag, Furd, Fimki, Furmir, Furakrag, Finarin, Furmir, Firengul, Faramin, Farlin, Farnir

**G** Goddi, Gomrund, Gadrin, Gorazin, Gorim, Gorm, Gottri, Gimnir, Golendhil, Garil, Grumdin, Grimbul, Garaith, Gudrum, Gorrin, Gudii, Gorgi, Groth, Grindol, Grom, Grond, Groth, Grum, Gumli, Grundi, Grung, GuttriGotrek, Grodrik, Gorri, Gadrin, Gumli, Godrik, Gorri, Grimbul, Garagrim, Gorazin, Grimni, Grimbeard, Godir, Grombrindal, Grim, Grimli, Gimlin, Grongi, Grumbar, Grumhilde, Grom, Gemmund, Geirrod, Gerar, Gloier, Gofnyr, Gorwinay, Gothrom, Grennel, Gruff, Grimsiad, Grummore, Grummer, Guirod, Gulnyr, Guthorm, Gymir, Grimgor, Gantor, Golgin, Grundi, Gronfin, Grimgor, Grumir, Grendel, Grumdnir, Gargrim, Gunnolf, Gantor, Gav, Grogrim, Grodun, Glod, Grulfdok, Gavrii, Grogrund

**H** Hegakin, Hargrim, Haakon, Harek, Hugnir, Hurgar, Hargin, Harok, Hegandor, Helgar, Hergard, Hadrin, Haki, Helgandor, Hrolf, Hodrik, Hrund, Hadig, Horik, Hargan, Haldrin, Halus, Hordrin, Hlom, Hegadrin, Hanri, Harkum, Halma

**K** Kragdin, Korgan, Krorag, Karmir, Kazran, Kazador, Kazadar, Kazgar, Kazran, Kadri, Kazrik, Kettri, Krudd, Kurgaz, Kadrin, Kallon, Kurgan, Kargun, Kraggi, Kadrik, Katalin,

kragg, Ketil, Khargrim, Kranden, Kogyr, Kord, Krelar, Korrig, Krogan, Klorn, Karon, Kazgin, Karmin, Karrasteel, Kromil, Kazgrim, Kagrella

**L** Logamir, Largs, Lunn, Lokri, Logan, Logazor, Lothan, Laergi, Laskji, Ligri, Long, Lorak, Lorgrund, Lunkin, Loklun, Lungni

**M** Molatok, Morgund, Morekai, Morgrim, Mendri, Morek, Mordin, Morek, Mjarli, Malakai, Macsen, Magnus, Magnyr, Mundri, Malgrim, Morradok, Morden, Morn, Mugni

**N** Norri, Nordok, Norgrim, Nyrn, Nordin, Noranrik, Nyrn, Notrok

**O** Orgri, Oldor, Ogmi, Otar, Olfgrond, Othralum, Olfgrom, Odarik, Othralun, Olin

**Q** Quanzar

**R** Rorantok, Rorek, Roran, Ragni, Rungni, Rogni, Rogri, Ruggi, Rorin, Rafi, Rogrum, Rordin, Ralf, Rogrin, Rogrum, Rori, Rudrin

**S** Skalf, Sven, Skag, Skalli, Sundrim, Skorri, Snaddri, Snorri, Stromni, Storri, Smakki, Sigrid, Svengar, Skaldar, Skaldor, Skeggi, Skobi, Sveltbar, Sigrum, Skalladrin, Stugni, Stromrik, Stugni, Skolm, Stromrik, Stugni, Skoragrin, Skaff, Svengi

**T** Thorgin, Thangrim, Torvald, Tyr, Thorgard, Thorgrim, Thingrim, Tori, Thrund, Thungni, Thrugrom, Thurgrum, Thyk, Thorek, Thorri, Thialfi, Toldalf, Tordek, Tolkgrim, Tingrom, Tharik, Thoragrim, Thorgil, Thargrim, Thrungon, Tingrom, Thurn, Thormir, Tolkgrim, Thar, Thartrok, Thagor

**U** Ulther, Ungrim, Ulfar, Ungi, Ulgrim

**V** Valek, Valkan, Volgrim, Vikram, Vragni, Vardoc, Van, Veor, Verlad, Vorgrim, Volgrig, Vel, Varnir

**W:** Wulfram, Walgrim, Woller

**X** Xorax

**Y** Yanni, Yadri, Yorri, Yotis, Yter, Yalgon

**Z** Zarado, Zamnil, Zamnit, Zarnir, Zamgrund, Zaralin, Zaki, Zakakin

## Naines

**A** Astrid, Askima, Astrid, Alrika, Alnira

**B** Balikina, Berta, Balarika, Boria, Breda, Bronda, Borga, Beyla, Brunhilda, Brigga, Brilda, Berruna, Bergule, Brinsinga, Berta

**D** Doralina, Dunhilda, Derna, Doral, Dangel, Dani, Doral, Damnir

**E** Elamina

**F** Faratinr, Friga, Fenna, Freda, Fatina

**G** Grondella, Gerta, Gottra, Grondi, Grunna, Grimilda, Grogana, Gamira, Grimelda, Grufiya, Grunda

**H** Helga, Hadra, Harga, Hunni, Hurgina, Hakrima

**I** Inga

**K** Kargul, Katanya, Kargun, Karga, Kervista, Kalea, Karelia, Karstin, Katrin, Kormina, Kettra, Kadrika, Kagrana, Kethli, Korrig

**L** Lenka, Lakin, Luna

**M** Merla, Magda, Modra, Morga, Mornina, Molaga, Melandra, Mora, Moradrina, Melni, Melba, Molaga, Mornina, Melandra

**N** Nomira

**O** Olga, Oldatoka

**R** Royna, Runella

**S** Sifna, Snarri, Svava, Sarras, Sindri, Sigrid, Sigrun, Skorina, Solveig, Sunni, Selni

**T** Thurma, Tosta, Tyrra, Toffa, Tarni, Tharma, Thindra, Thoda, Trolin, Trunni, thrungon

**U** Ulla

**V** Vanyra, Vala, Valma

**W** Winnifer

**Z** Zargona, Zylra, Zaskinella

## Noms (aussi "noms de Clans"):

**A** Angrulok, Agrilaz, Alaricdottir, Affûte-hache, Alfrigdottir, Alrígason, Attrape-cime

**B** Barbe-tempête, Brisedoigt, Barbefolle, Barbe-de-feu, Barbefendue, Barberouge, Barbes Noires, Brynik, Bugman, Barbe de Fer, Brise-Etoile, Blanchebarbe, Barbefoudre, Brisefoudre, Barbedrue, Bardinson, Branedimm, Bras solide, Bouclier-de-pierre, Barbe-neige, Brise-heaume, Binasdotr, Barsdotr, Barbe-hérissé, Blinksdottr, Barbe-marteau, Barbe-dure, Brise-crinière, Brise-pierre, Balderen, Bryn, Brûle-hache, Barbe-froide, Barbe-noir, Barbe-flamboyant, Borlokson, Barbe-gravier, Barbe-d'or, Brasse-or, Broie-Gobelin, Baborson, Balderson, Bras-gris, Boule-nez, baril-de-cuivre, Bokdorason

**C** Craggenyson, Cromson, Coup de Tonnerre, Cordetonerre, Crin d'acier, Cheveuxpaille, Côte Fines, Crinière-de-fer, Crinière-d'argent, Crachefer, Craghelm, Coupe-tunnel, Casque-robuste, Casque-aigri, Coeur-tonnant, Chundursson, Coupe-maille, Crache-fer, Crin-noir, Cuivre-raide, Chope-de-Bronze, Coeur-de-pierre

**D** Durgarson, Damiyson, Drongdurson, Defervêtu, Donarkhun, Drazhkarak, Dordegruden, Drakki, Deux-bottes, Damnison, Drakkaz, Drong Silver, Durinsson, Dos-Dragon, Dothosson, Dos cassé, Danisdottir, Dur-poing, Durinsson, Dokrison, Dronggorson, Drongnirason, Dresse-brandon, Doigt-de-silex, Drakkuson

**E** Elgram, Elalinsson

**F** Forsgonson, Fimdorson, Forsetison, Frontaustère, Forge, Forte-Barbe, Fièrrebarbe, Furlisdotr, Finnson, Frappe-rune, Forgefeu, Frappes-Marteaux, Front Noir, Front-doré, Firenson, Forge-doré, Fléau-rouge, Falinsdottir, Frappe-marteau, Fier-roc, Front-de-cuivre, Falirsson, Fausset-de-fer, Frappe-de-fer

**G** Grimgorson, Grundisson, Gundorson, Grimson, Grintzagaz, Grimbul, Grodrik, Gurnisson, Gundrikson, Grisemine, Grungnisson, Gros Bide, Gromdalgard, Gandrin, Gobidrengha, Grunsson, Grothsson, Grakniz, Glaive de Feu, Grosse-pierre, Gridsson, Grungnisson, Grimgirsson, Goldskaar, grimsdottir, Goldsson, Grimlinsson, Grindolsson, Grunkyasson, Grindal, Garaz, Ginarson, Gris-lac, Grindal, Geirgnash, Gronde-marteau, Gros-marteau, Godrikson

**H** Hardansdotr, Heaume D'argent, Holheart, Hache Brillante, Hache Claire, Heldour, Hasslefrirson, Hurgisson, Hache-rouge, Hammerson, Hache-rapide, Hache-de-pierre, Hargansson, Hlavengr, Heaume-de-fer, Hallmundr, Hazkal, Henghamson

**I** Izorgrund, Igansson

**J** Jormgard

**K** karzorson, Karminson, Kragnonson, Kurgansson, Karangaz, Kamerad, Kragellasdotr, Kandroom, Klinkagrul, Kruddsson, karindottir, Kanstone, Kazador, Kadgarsson

**L** Le Brusque, Lameacérée, Le Rancunier, Le roux, Le Fou, Le Borgne, Large-Front, Le sévère, Le Dément, La Barrique, Le Roc, Le Furtif, Le Robuste, Le Taureau, La Sage, La juste, La Manivelle , Lesterson, Lorkinson, Lageredson, Lance-hostile, Libre-pierre, Lagerrdson

**M** Main de Granit, Marteau de Pierre, Marteau de Fer, Maindefer, Morgrinson, Marteau Noire, Manche de hache, Mâchefer, Main de Feu, Makaisson, Main-ferme, Makhzad, Marteau-chope, Main-tranchant, Marteau-rouge, Mâchepierre, Marteau-sur-enclume, Morinsdotr, Marteau-de-forge, Marteau-de-givre, Marteau-roche, Main-de-forge

**N** Norgunston, Nokinson, Nosebiter, Navaerong

**O** Okamirson, Ottardin, Orteil-en-fer, Olladottir, Odinadotr, Ogrundsson, Orteil-d'acier, Onulfsson

**P** Poingmarteau, Picdefer, Poing de Fer, Porteur de Hache, Peau de Pierre, Pas de Chance, Patte Folle, Pioche-Noir, Pousse-marteau, poing-menaçant, Poing de pierre, poing-martel, Porte-pierre, Pic-dorée, Poingd'or, Perdore, Pierre-cuivrée, Poing-de-bronze

**R** Rokrison, Rorganson, Ranulfsson, Rugnisson, Rolfsson, Rorkisson, Rictus-dément, Raspiron, Ragnarson, Ringson, Raudson

**S** Svenginson, Skarginson, Snarrison, Snornisson, Skalfson, Svensson, Sifnasdottir, Snorrison, Sourcil-de-pierre, Sourcil-de-laiton, Sauve-serment, Sourcil-fumant, Sourcil-de-pierre, Spannersson, Sourcil-d'argent, Serment du rocher, Skarpsson, Skandnsson, Syvrsson, Solerment, Skarmmson

**T** Tueur de Dragon, Thorikson, Tête en fer, Thrundsdottir, Tape-la-tête, Thungrimson, Threkksion, Tharkkinson, Tonnefer, Throrindottir, Thronrinsson, Taille-pierre, Thrungrothason, Tueur-de-vert, Trouveur-d'or, Tir-funeste, Thurlurson, Tripe-bière, Table-pierre, Thurarinason, Tranche-profond, Throstsson, Tonneau-de-rancunes, tranhegrob

**U** Ulfarson, unndadram, Uthatok, Urjyr

**V** Vikramson, Varrvarag, Voragorsdotr, Valasniz, Vigrison, Vieux-crin

**Y** Yadrinev

**Z** Zhargorog, Ziflinskaud, Zhargrun, Zarkrisdotr, Zonsdotr, Zakkoson, Zakanliksontr

## Comment faire un nom de famille?

Le nom de famille rappelle celui de l'ascendant direct, de la mère pour les filles et du père pour les garçons. Gotrek Gunnison, par exemple, est gotrek le fils de Grunni, tandis que katrin Sifnasdottir est katrin la fille de Sifna. Les orphelins sont élevés par leurs parents les plus proches et leur nom de parenté reflète le fait: Thorri Yasdrisnev, Thorri le neveu de Yadris a d'évidence été élevé chez son oncle et Sigrid Valasniz chez sa tante. Pour les Adoptions, on utilise -find comme par exemple Moreksfind. Cela signifie qu'il a été élevé par Morek

## Alphabet nain

Le Klinkarhun			
A or I	Y	Kar	M
Ak	Ŧ	L or Ul	Ŧ
Az	Δ	M	H
B	Ɔ	N	Ŧ
D	Ƨ	Ng	Λ
Dr or Tr	Ŧ	O	Ŧ
E	Ƨ	R	R
F or V	Ŧ	T	Ƨ
G	Ŧ	Th	Ŧ
H	Ŧ	W or U	Y
K or Kh	K	Z or Zh	Ƨ

Pour un dictionnaire et une grammaire de Tolkien, se référer au site suivant : <http://chroniqueschantdefer.free.fr/>