

Chronologie des événements concernant les nains, de l'aube des temps à la Bataille de Nanduhirion :

Premier Age :

- Années des Arbres : Aulë crée secrètement les nains. Ils sont plongés dans un sommeil profond pour s'éveiller après les Elfes selon le désir d'Eru. Les Sept pères prennent leur propres voies.
- Années des Etoiles : Durin I^{er} l'Immortel établit la première forteresse des nains : Khazad-Dum. Deux cités naines sont fondées dans les Montagnes Bleues : Gabilgathol et Tumunzahar. Première rencontre avec les Elfes Gris (Sindar) en Beleriand.
- Années du Soleil et de la Lune : Les nains travaillent de concert avec les Elfes. Ils les aident dans leur guerre contre Morgoth. Puis, corrompu par le Silmaril serti sur le Nauglamir, des nains attaquent et tuent Thingol, le Seigneur Sinda de Doriath. Ces nains sont alors rattrapés et tués à leur tour par une armée alliée d'Homme, d'Elfes et d'Ents. C'est le premier des événements sources des différends entre Elfes et nains. Nogrod et Belegost sont anéantis par la Bataille des Puissances à la fin du Premier Age.

Deuxième Age :

- Vers 40 : De nombreux nains abandonnent cités ruinées de l'Ered Luin pour se rendre à Khazad-Dum, dont ils viennent grossir la population.
- Entre 3 et 700 : Prospérité. Découverte de Mithril à Khazad-Dum. Les Elfes s'installent en Eregion.
- 750 : Fondation du Royaume Noldo d'Ost-in-Edhil.
- 752 : Sous le règne de Durin II, Narvi construit les Portes de Durin. La route d'Ost-in-Edhil à Khazad-Dum est achevée.
- 1200 : Sauron, déguisé en Seigneur des Dons entreprend la séduction des orfèvres d'Eregion.
- 1375 : Galadriel établit le Royaume de Lorien. Les Elfes transitent souvent par Khazad-Dum.
- 1500 – 1590 : Création des Anneaux de Pouvoir à Ost-in-Edhil. En 1590, le plus puissant des Sept Anneaux est donné par les Elfes à Durin III.
- 1600 : Sauron forge l'Anneau Unique.
- 1687 : Bataille d'Eregion. Les Sept sont volés par Sauron et sont distribués aux Sept Maisons des nains.
- 1697 : Celebrimbor est tué. L'armée de Sauron envahit l'Eregion. Les nains ferment les Portes de Durin empêchant les orques autant que les réfugiés Elfes de pénétrer leur Royaume. C'est le second affront des nains face aux Elfes. Depuis ce temps, Khazad-Dum est surnommée Moria (le *Gouffre Noir*) par les Elfes.
- Après 1697 : les Sept n'ayant pas l'effet escompté sur les nains, Sauron reprendra six des Sept Anneaux. Ils sont soit consumés par le feu des Dragons, soit détruits ou perdus après la chute de Barad-Dur à la fin de cet âge.
- 1700 – 1701 : Les humains et les Elfes battent Sauron, mais les Portes de la Moria demeurent closes.
- Après 1701 : Les Sept engendrent la cupidité et la soif de richesse chez les nains. Colère, querelles et luttes émaillent l'avenir des Elfes et des nains.
- 3319 : Chute de Numenor.
- 3441 : Sauron est vaincu par la « Dernière Alliance ».

Troisième Age :

- Jusqu'en 1981 : Les Sept tribus des nains continuent de se cacher. Leurs biens s'accumulent.
- 1103 : Gandalf visite Khazad-Dum pour la première fois. Il se lie d'amitié avec Durin V. Les nains le surnomme Tharkun, le *gris vagabond*.
- Vers 1300 : Les orques sont nombreux dans les Monts Brumeux et attaquent parfois les nains.
- 1980 : En exploitant le Mithril, les nains libèrent un Balrog : *Le Fléau de Durin* s'éveille et tue Durin VI.
- 1981 : nain I^{er} est également abattu par le Balrog. Les créatures maléfiques se rallient au service du Démon. Les nains abandonnent Khazad-Dum.
- 1990 : Thráin I^{er} vient en Erebor et fonde le royaume des nains « sous la Montagne ».
- 2000 : Découverte de la Pierre Arken (Arkenstone) dans la Montagne Solitaire.
- 2000 – 2020 : Les Montagnes Grises commencent à être exploitées.
- 2060 : Le pouvoir de Dol Guldur s'accroît. Les sages redoutent le retour de Sauron.
- 2063 : Gandalf se rend à Dol Guldur. Sauron se retire en Orient.
- 2210 : Thorin I^{er} quitte Erebor et s'en va au nord dans les Montagnes Grises où se rassemblent à présent les débris des gens de Durin.
- 2289 : Mort naturelle de Thorin I^{er}. Règne de Gloïn jusqu'en 2385, puis de Oïn jusqu'en 2488.
- 2440 : Naissance de Dáin I^{er}. Son règne commence en 2488 à la mort de Oïn, son père.
- 2460 : Sauron revient à Dol Guldur avec des forces accrues. Les sages pensent qu'il s'agit d'un Nazgul.
- Vers 2480 : Les orques se ménagent des places fortes dans les Monts Brumeux afin de barrer les passes menant en Eriador. La Moria se peuple d'Orques.
- 2570 : Les Dragons réapparaissent dans le grand nord et harcellent les nains.
- 2589 : Dáin I^{er} et Fror sont tués par un Dragon au sang glacé.
- 2590 : Thrór revient en Erebor. Grór, son frère, s'en va dans les Monts du Fer.
- 2770 : Smaug le Dragon se rue sur l'Erebor. Destruction de Dale. Thrór parvient à fuir avec Thráin II et Thorin II.
- 2790 : Thrór est tué dans la Moria.
- 2793 : Début de la Guerre des nains et des orques.
- 2799 : Bataille de Nanduhirion (ou *Azanulbizar* en khuzdul) qui marque la fin de la guerre des nains et des orques.

Le culte chez les nains

"Ils disent qu'Aulë, le Constructeur, qu'ils appellent Mahal, prend soin d'eux et les rassemble chez Mandos dans des cavernes séparées des autres et que jadis il avait annoncé à leurs Pères qu'à la Fin des Temps Ilúvatar les bénirait et leur ferait place parmi ses Enfants." - Le Silmarillion

"Aulë médita sur la substance de la Terre, lui qu'Ilúvatar n'avait guère moins doté que Melkor en talent et en savoir, mais Aulë trouve sa joie et sa fierté dans l'acte de création et dans le résultat de cette création, non dans sa possession ni dans sa maîtrise." - Le Silmarillion

L'époux de Yavanna, avec laquelle il partage les éléments de la Terre, peut-être même plus profondément, est Aulë le Forgeron, le Créateur des Montagnes, maître de tous les artisans, du métal et des pierres précieuses. Il est appelé Mahal (« Père » en Khuzdul), par les nains, car il est la Puissance qui a créé ce peuple à partir de la terre et de la pierre. Malgré leur imperfection, les nains étaient forts et tenaces et aimait tout ce que touchait leur seigneur.

Aulë était aussi l'ami et le tuteur des Noldor, qui ont les premiers taillé les gemmes et excellé dans la construction de cités de pierre. Ils venaient souvent dans ses demeures, creusant profondément les montagnes de Valinor et apprenant beaucoup de ses talents. La plus grande oeuvre d'Aulë au début du Monde a été la création des formes de la Terre elle-même.

A l'instar des autres peuples de la Terre du Milieu, il n'y a pas vraiment de culte chez les nains. Toutefois, ils ont l'esprit conservateur, aussi une sorte de religion peut s'apparenter à cette conservation des traditions qui encore au Troisième Age ressemblent à celle des Sept Pères. De plus les nains sont généralement superstitieux.

Il n'y a donc pas de rite organisé autour d'Aulë, pas de jour saint, pas de prière formelle ni de jour de pratique régulière de culte si ce n'est celui des naissances, du passage à l'âge adulte, des mariages, des décès, ou de tout événement marquant de la vie dans lesquels les traditions ont une force.

Les morts sont toujours ensevelis dans la roche (tombeau, crypte ou cairn). Ils ne sont jamais mis dans la terre. Si les circonstances l'empêchent, les corps sont incinérés.

Quand ils en sentent le besoin ou qu'ils sont tourmentés, les nains se tournent vers Aulë. Cette vénération est intérieure et personnelle. Elle peut s'accompagner de chants des hauts faits du passé, ou tout simplement de la remémoration de ses ancêtres, et par voie de conséquence du Père fondateur (Durin I^{er} l'Immortel pour ceux de sa Maison). Toutes les croyances fondamentales reposent sur la personnalité d'Aulë, sur sa création des Sept Pères et sur le chiffre « 7 ». Chaque maison est un lignage, et tous les nains se sentent appartenir à une même famille au sein de leur maison. Ils se voient également comme une partie de l'âme de leur premier Père. Ainsi ils vénèrent leurs ancêtres plus que tout autre chose et croient que le cœur vivant de leur esprit familial réside en chaque Roi nain.