



# LE RÈGNE DES DRAGONS

Les puissants dragons parlent rarement de leur passé. Lorsqu'ils le font, leurs histoires sont souvent empreintes d'exagérations et de demi-vérités. Ici, vous est révélée pour la 1<sup>ère</sup> fois la véritable histoire de l'espèce draconique d'Abeir-Toril.

## L'âge de l'aube

« Et alors Asgorath enroula sa forme autour du Soleil de Cristal, et le toucha de son souffle. Et le Soleil de Cristal vola en 1 000 éclats, qui meurtrirent la chaire d'Asgorath, et son sang se répandit sur le Monde. »

- Extrait de *Des Mythes des Origines* - Traité de Dunkelzahn de Château-Suif, 1 354 cv. l'Année de l'Arc.

Il y a 32 000 ans, la topographie d'Abeir-Toril était très différente de ce qu'elle est aujourd'hui. Dans les temps anciens d'avant la Séparation<sup>1</sup>, les terres qui seront un jour Faerûn, Kara-Tur, Maztica et Zakhara faisait partie d'un unique continent géant nommé Merrouboros<sup>2</sup>.

Les terres de Merrouboros s'étendaient sur plus de 15 300 kilomètres d'est en ouest et sur 8 900 kilomètres du nord au sud.

Aucune des races communes qui peuplent le monde d'aujourd'hui n'existaient en cette période lointaine. Merrouboros ne connaissait pas les peuples civilisés - les elfes, les nains, les hobbits ou les gnomes - ni d'ailleurs les peuples sauvages - les gobelins, les orques, les ogres et ceux de leur espèce. Bien que les hommes existaient lors de cet âge

ancien, ils n'étaient que des primates n'utilisant que des outils basiques.

C'était les Jour du Tonnerre, le temps des légendaires races créatrices<sup>3</sup>. A cette époque, aux environs de - 31 000 cv., les batrachis<sup>4</sup> dirigeaient les terres et les mers depuis près de 2 500 ans, mais leurs empires étaient en déclin.

## LA GUERRE BATRACHIS - JOTUNBRUD

- 31 100 CV À -31 000 CV.

Lors des siècles précédents, les batrachis amphibiens menèrent de grandes guerres contre les Jotunbrud<sup>5</sup>. L'enjeu en était les terres abondantes le long des 4 vastes Mers Intérieures. Ils combattirent décennies après décennies sans qu'aucun camp ne prenne l'avantage.

Les batrachis étaient inégalés dans la maîtrise de la magie. Des milliers de créatures invoquées perdirent la vie pour défendre les batrachis contre les titans. Une de ces monstruosité conjurées, le krakentua, était aussi grande qu'un titan avec la tête d'un kraken ; son visage macabre était orné de multiples tentacules de près de 6 mètres de long. Jusqu'à l'arrivée de la Tarrasque, il n'y eu pas de créature plus vorace et destructrice errant sur Toril. Malgré tout, le krakentua ne fut pas assez fort pour renverser le cours de la guerre.

Les batrachis continuèrent leurs invocations. Ils avaient besoin de quelque chose de plus grand, quelque chose de réellement terrifiant. Après des mois de préparation, ils y parvinrent, mais n'étaient absolument pas préparés à accueillir l'entité qui traversa la porte.

<sup>1</sup> Un temps d'orgueil et de folie élfique, quand la haute magie sépara le grand continent, tuant des dizaines de milliers d'innocents.

<sup>2</sup> Le Pays au Serpent Universel dans le langage Sarrukh.

<sup>3</sup> Les 5 races ancestrales natives d'Abeir-Toril ; elles incluent les sarrukhs, les batrachis, les aearees, les fées et les hommes.

<sup>4</sup> L'une des 5 races créatrices. Également connus comme les amphiboïdes, les batrachis furent les créateurs des brutaciens, des doppelgangers, des korpus, des kuo-toas, des loctohahs, des sives, des takos et autres métamorphes, d'amphibiens et de poissons.

<sup>5</sup> Le nom que se donnaient les géants.

## ASGORATH LE CRÉATEUR.

Devant eux se trouvait une manifestation d'Asgorath<sup>6</sup> Le Créateur, un dragon d'une taille colossale. Les dragons étaient inconnus à Toril en cet âge lointain, et quand Asgorath déploya ses ailes puissantes et rugit d'indignation, les batrachis surent qu'ils avaient commis une terrible erreur.

Les batrachis vifs d'esprit tombèrent rapidement à genou en hommage et pour lui demander grâce. Après un moment, le puissant ver s'arrêta. A leur grand soulagement et à leur grande surprise, Asgorath demanda à ses conjurateurs des explications de leurs actes.

D'abord hésitant, puis de plus en plus calme à chaque respiration, les mages batrachis expliquèrent leur conflit contre les géants et leur besoin d'invoquer des séides pour combattre en leur nom. Sur l'insistance d'Asgorath, ils décrivent leur civilisation et l'histoire de leur race. Puis le dragon leur posa des questions sur leur foi et leurs dieux.

Enfin, un pacte fut scellé. En échange d'un domaine pour ses enfants sur ce monde, Asgorath accorda son aide aux batrachis dans leur combat contre les titans.

### LA CHUTE DES LARMES

- 31 000 CV.

Asgorath désirait faire ressentir sa présence sur Toril de manière dramatique.

Dans la Mer de Nuit, au-dessus d'Abeir-Toril, 2 corps célestes brillaient sur le monde. La plus grande des 2 lunes était Ssharstrune<sup>7</sup> et la plus petite était Zotha<sup>8</sup>, le Soleil de Cristal<sup>9</sup>.

Asgorath lova sa forme colossale autour du Soleil de Cristal. Invoquant une puissante magie, Le Créateur exhala un puissant souffle

de magie et de feu. La petite lune éclata sous cet assaut, couvrant Asgorath de milliers de profondes blessures.

Bien que brisée, de grands morceaux de la lune de glace subsistèrent. Asgorath envoya alors le plus grand de ces fragments sur Toril, au cœur de Lanaxis, le royaume des titans. Le morceau de la lune de glace, tout de même de la taille d'une grande montagne, frappa le cœur de Merrouroboros, creusant une gorge si profonde entre les Mers Intérieures qu'elles se rejoignirent pour former La Mer des Etoiles Déchues<sup>10</sup>. Durant les jours suivants, plusieurs autres plus petits impactes, mais tout de même dévastateurs, eurent lieu à travers le continent.

<sup>6</sup> La créatrice de l'espèce draconique sur Abeir-Toril. Leader du panthéon draconique.

<sup>7</sup> Du nom de la déesse de la magie sarrukh, créatrice des ténèbres et de la lumière. Aujourd'hui connue comme la lune Séluné.

<sup>8</sup> Du nom de la déesse sarrukh du feu et de la glace. Ses restes sont aujourd'hui les larmes de Séluné.

<sup>9</sup> Contrairement à la lune Ssharstrune, Zotha était un monde glacé, constitué à l'origine de fer et d'eau gelée.

<sup>10</sup> Serôs pour ses habitants sous-marins.

Après ce souffle final, elle ferma les yeux et chuchota une prière en direction de la planète. Bien que sa vie s'échappait par le sang de ses nombreuses blessures, Asgorath connut la joie. Ses enfants peuplèrent ce monde et deviendraient forts. Le Créateur fut heureux.

A la suite de l'impact de lune, des centaines d'œufs tombèrent du ciel, semant la race des dragons à la surface de Merrouroboros.

Ce jour fit de nombreuses victimes parmi les titans, les fils aînés d'Annam. Ils se retirèrent dans leurs demeures montagneuses du nord ; il faudra 3 000 ans avant que le Royaume Colossal ne se relève.

Bien qu'Asgorath ait rempli son contrat avec les batrachis, ces derniers durent en subir des conséquences imprévues. De terribles tremblements de terre secouèrent la région pendant des semaines. Les cités cristallines des batrachis, bien qu'elles fussent renforcées par magie, furent incapables de résister aux répliques incessantes. A la fin de l'année, l'Empire Batrachis était tombé en ruine.

Dans les semaines suivant la Chute des Larmes, les rejetons du Créateur commencèrent à éclore à travers la planète. Ces drakes précurseurs<sup>11</sup> n'étaient pas encore les puissants dragons connus aujourd'hui. Ils n'avaient pas d'ailes, ne maîtrisaient pas la magie et ne possédaient pas de souffle. Ils n'étaient pas non plus une nouvelle espèce des grands tonnants<sup>12</sup> rependus à Mhairshaulk<sup>13</sup>, car ils avaient le sang chaud et une bien plus grande intelligence.

Une variante sans patte de ses 1<sup>ers</sup> dragons, appelés wurms, commença à éclore dans les océans.

Les 1<sup>ers</sup> temps ne furent pas cléments pour ces 1<sup>ers</sup> dragons. Un grand refroidissement était dans l'air. L'hiver à venir allait être long, très long, provoquant la mort de centaines de ces dragons précurseurs.

### L'HIVER DES 7 TOURS

Le profond impact du Soleil de Cristal provoqua la création d'un épais nuage de poussière dans

l'atmosphère qui allait obscurcir la lumière du soleil pendant 7 longues années.

Sans les nutriments apportés par la lumière du soleil, la vie végétale commença à mourir sur la terre. Sans plantes à manger, la plupart des herbivores moururent affamés, suivis rapidement par leurs prédateurs carnivores.

Seuls les peuples maîtrisant une magie puissante ou bénéficiant d'une protection divine purent survivre à l'extinction de masse. Parmi les survivants se trouvaient le reste des géants de la communauté d'Ostoria, la nation yuan-ti de Mhairshaulk, les tribus humaines du nord ouest protégées par les couatl et les dragons naissants du sud.

A l'aube du nouveau millénaire (- 31 000 cv), le soleil brilla à nouveau sur Merrouroboros, et la terre commença à se

<sup>11</sup> Un dracomorphe primitif appelé draketerre.

<sup>12</sup> Appelé lézards du tonnerre ou dinosaures.

<sup>13</sup> Une nation yuan-ti au sud ouest de Merrouroboros, héritage de l'empire sarrukh.



Asgorath Le Créateur

réchauffer. Les plantes fleurirent à nouveau, et des espèces animales inconnues avant la Chute des Larmes apparurent. L'Hiver des 7 Tours s'acheva, inaugurant l'âge des oiseaux.

## L'HÉRITAGE D'ASGORATH

Durant la nuit de la Chute des Larmes, 3 nouvelles demi-puissances naquirent. Nées de la chaire mourante d'Asgorath, la tutelle de l'espèce draconique sur Toril fut confiée à ces 3 frères et sœurs. Ils étaient Xymor<sup>14</sup>, Seigneur du Vent du Nord, Yaldabaoth<sup>15</sup>, Reine des Mers Primordiales et Null<sup>16</sup>, le Dragon de la Nuit.

Null choisit de rester à l'écart du monde, préférant observer et juger à distance.

Xymor revendiqua une grande île occidentale comme son domaine. Il recueillit à ses côtés les draketerres de l'île et les protégea du long Hiver des 7 Tours. Après ce grand hiver, le Seigneur du Vent du Nord établit le royaume insulaire de Myrmidune, nommant le grand draketerre du désert Saldhartikani comme son 1<sup>er</sup> monarque.

Pendant les siècles qui suivirent, Xymor garda un œil sur les drakes, intensifiant cette surveillance uniquement quand le roi le lui demandait. Puis, finalement satisfait que le royaume de Myrmidune prospère en son absence, Xymor déploya ses ailes et s'envola au nord est vers le continent de Merrouboros.

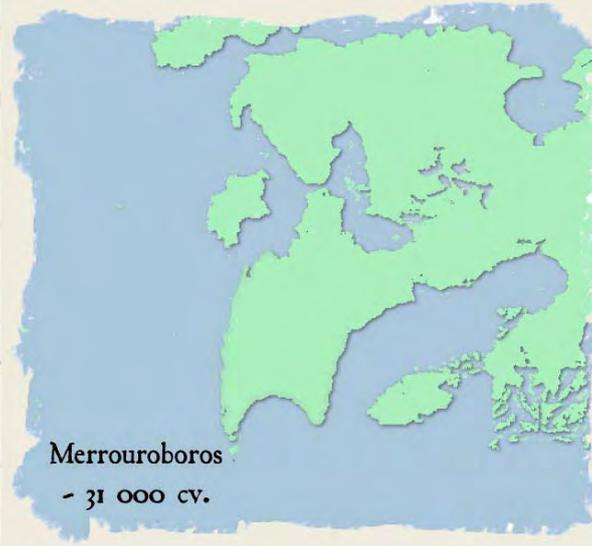
Il y rencontra une puissance locale nommée Kukul<sup>17</sup> et son épouse Maztica<sup>18</sup>.

Pendant ce temps, sa sœur Yaldabaoth revendiqua les profondeurs de la Mer Noire comme son domaine, appelant à ses côtés les nombreux drakes des mers habitant dans ses profondeurs ombrageuses. Malheureusement pour les batrachis natifs de l'endroit, Yaldabaoth ne vit aucun futur pour eux dans son nouvel empire.

D'habitude dociles, les takos<sup>19</sup> indigènes furent forcés de se

défendre contre l'empiètement des drakes des mers. De leurs cités cristallines sous la mer, ces descendants des batrachis rallièrent de nombreuses races pour les aider à se défendre. Ces alliés incluaient les koprus, les kuo-toas, les locathahs, les sahuagins et les sives.

Pendant des décennies, les batrachis et leurs alliés maintinrent avec succès les drakes des mers dans la baie. Cela changea quant les tako furent trahis par les sahuagins...



## L'Apogée des Oiseaux

« Les hommes-oiseaux ont un jour dirigé Faerûn ? La prochaine fois vous me raconterez aussi que les crapauds et les lézards ont bâtis de grandes civilisations ! »

- Ector Brahms, Seigneur Commandant.

Alors que les mammifères se développaient à travers Merrouboros, de nouveaux dieux arrivèrent dans leur sillage. 2 de ces nouvelles puissances étaient Remnis et Raven.

La Dame Élémentaire de l'Air, Akadi, montra également un intérêt croissant pour Abeir-Toril. Elle s'accoupla avec ces divinités aviaires donnant naissance à 2 progénitures immortelles.

Son union avec Remnis donna naissance à Krocaa, père des aearee-kokra<sup>20</sup>. Son union avec Raven donna naissance à Quorlinn, père des aearee-kenku<sup>21</sup>.

A la place laissée libre par la chute de l'empire batrachis, les petits enfants terrestres d'Akadi crurent et se multiplièrent. En 1 siècle, les aearees s'étaient répandus sur le continent, et chaque race avait bâti de vastes empires.

Dans les 1<sup>ers</sup> jours de leur expansion, les aearees se lièrent d'amitié et forgèrent de nombreuses alliances avec les races qu'ils rencontraient. Ces alliés incluaient les puissants aigles géants, les magnifiques pégasas et asperii, ainsi que les mystérieux couatls des terres occidentales.

Les kokras revendiquèrent les terres allant de ce qui est aujourd'hui la Mer Étincelante jusqu'au nord de l'Épine Dorsale du Monde et à l'ouest Maztica. Les kokras appelèrent leurs terres Anchorome et la grande aire Viakoo était leur capitale.

Les kenkus revendiquèrent les terres allant de ce qui est aujourd'hui Halruua, jusqu'à l'est de Raurin et au nord la Vaasie. Ils appelèrent leur domaine Shaar, en l'honneur de leur

plus grand chef militaire.

Alors que les kokras étaient fraternels, les kenkus étaient plus durs dans la façon de gouverner leur empire. Au lieu de forger des alliances avec leurs voisins, les aearees-kenkus cherchaient à conquérir et à asservir.

## LOTHAN LE LÉVIATHAN

- 30 800 CV.

A lors que les aearees étendaient leur influence à la surface de Merrouboros, la demi-puissance draconique Yaldabaoth était occupée à étendre la sienne sous la surface de la mer.

Depuis son arrivée sur Toril, Yaldabaoth avait secrètement courtisé un dieu requin local nommé Selkolah. On pense que de cette union est née Lotan<sup>22</sup>.

Sur l'insistance de Yaldabaoth, Lotan rassembla une grande troupe de drakes des mers, de mégalodons et de sahuagins.

<sup>14</sup> Appelé Xymor le Justicier. Un dargon radieux extraplanaire.

<sup>15</sup> Appelée Yaldabaoth la Reine des Tempêtes. Un dragon de l'océan extraplanair.

<sup>16</sup> Appelé Null le Gardien. Un dragon tartaréen extraplanaire.

<sup>17</sup> Ancien Père des Dieux dans le panthéon maztèque.

<sup>18</sup> Mère de la Vie, le Monde dans le panthéon maztèque.

<sup>19</sup> Une race de pieuvre intelligente.

<sup>20</sup> Aujourd'hui les aarakocra.

<sup>21</sup> Aujourd'hui les kenku.

<sup>22</sup> Plus tard connue et crainte par les marins humains comme le monstre Léviathan.

Avec cette armée, Lotan conquiert la Mer Noire au nom de sa mère, repoussant le reste des batrachis à l'ouest de Détroit de Lopango et dans le Grand Océan Occidental.

Lotan dirigea la Mer de Noir de façon incontestée durant près de 4 millénaires, jusqu'à ce qu'elle soit défaite par Azul<sup>23</sup>. A sa mort, les sahuagins assurèrent le contrôle de la Mer Noire.

## LE MASSACRE LAMMASU

- 30 700 CV.

A la surface, les aearees entrèrent de façon croissante en conflit avec les tribus de lammasus<sup>24</sup>. Dans un engagement particulièrement sanglant, un millier d'aearees perdirent la vie contre une force plus réduite de 300 lammasus.

Bien qu'ils fussent victorieux, les aearees jurèrent de ne plus risquer la vie des leurs contre leurs ennemis. Ils élèveraient une race de guerrier pour combattre à leur place, commandant leurs armées à distance de sécurité.

Ils cherchèrent dans un 1<sup>er</sup> temps à améliorer les habilités de leurs drakes domestiqués. Ces essais produiront les 1<sup>ers</sup> drakes ailés que les aearees nommèrent wivernes<sup>25</sup>.

Les kenkus, envieux, firent des expériences avec des lammasus capturés, donnant naissances à la 1<sup>ère</sup> manticore. Bien qu'habiles et fiers, les kenkus trouvèrent les manticores difficile à entraîner et à contrôler. Finalement, ils relâchèrent dans la nature leur « expérience ratée ».

Avec leurs armées de wivernes, les aearees continuèrent à étendre leur empire.

Dans une bataille décisive (vers - 30 700 cv.), les armées de wivernes des aearees subirent une terrible défaite contre 500 géants des nuages, ce qui arrêta leur progression vers le sud.

### Le Draconomicon

Comme les autres races créatrices avant eux, les aearees continuèrent la pratique consistant à consigner la magie de races mineures. Ces écrits étaient conservés par une organisation secrète connue sous le nom de Ba'tith dans les *Mues d'Or du Serpents Universel* (plus tard connus comme les *Parchemins Nétherisses*).

L'ajout le plus notable des aearees à ces parchemins fut d'y inclure la magie draconique. Plus tard, durant l'Age du Nétheril, 2 de ces parchemins concernant l'espèce draconique furent volés et secrètement retranscrits dans un tome magique, le *Draconomicon*.

Au-delà d'informations banales décrivant l'anatomie et l'habitat des dragons, le *Draconomicon* contient des instructions pour incanter les versions draconiques de sorts profanes commun ainsi que plusieurs sorts purement draconiques. Des jeteurs de sorts non dragons sont incapables d'incanter ces sorts directement à partir du livre.

Le *Draconomicon* contient également des instructions pour fabriquer plusieurs objets magiques draconiques.

## LE DRAGON CÉLESTE

- 30 600 CV.

Le 2<sup>d</sup> né de Yaladabaoth était Serpens, le Séducteur. A la différence de sa sœur guerrière Lotan, Serpens était plus subtile et rusé dans ses ambitions.

Là où Lotan désirait uniquement écraser et conquérir les batrachis, Serpens voulait apprendre d'eux. Pendant un temps, Serpens se transforma en une forme octopode, un tako. Sous cette apparence, il fut plus à même d'apprendre l'histoire et les coutumes des batrachis.

Puis, on pense qu'elle quitta la Mer Noire pour voyager sur la terre. Déguisée en femme humaine, elle voyagea loin et apprit beaucoup.

Durant les futurs vols de dragons contre les aearees et les lointaines Guerres Saintes Draconiques, Serpens rassembla de nombreuses tribus humaines et les conduisit en sûreté, loin à l'est.

Ces tribus<sup>26</sup> connaîtront Serpens sous le nom de T'ien Lung, le Dragon Céleste, et le révéleront comme une véritable déesse.

## L'ENGEANCE DU JUSTICIER

- 30 500 CV.

Des millénaires plus tôt, après l'effondrement de leur empire, un groupe de sarrukhs d'Okoth<sup>27</sup> voyagea à travers les plans, cherchant une nouvelle demeure. Ces siècles de vie nomade furent difficiles pour la fierté sarrukh, et beaucoup d'entre eux se tournèrent inexorablement vers le mal.

Un petit groupe de sarrukhs se rebella contre cette voie obscure. Suppliant le dieu Jazirian, ils furent transformés en couatls<sup>28</sup>. Suivi une brève guerre où Jazirian fut tué par Merrshaulk et les couatls se retirèrent vers Toril.

Avec peu d'espoir ni de réel désir de restaurer la gloire passée d'Okoth, les couatls migrèrent vers le nord et l'ouest, dans les terres contrôlées par Qotal, le Dragon à Plumes.

Le fils bâtard de Xymor et de la déesse de la nature Maztica, Qotal, rejeta son héritage draconique pour guider et influencer les tribus humaines de la région.

Les batailles épiques de Qotal contre son demi-frère Zaltec sont légendaires.

A la suite de la mort de Maztica des mains de son fils Zaltec, Xymor conduisit un petit nombre de couatls à Myrmidune.

A son retour, Xymor découvrit l'île en guerre. Pendant les siècles de son absence, les draketerres avaient déposés Saldhartikani et avaient régressé dans une sauvagerie sanguinaire.

Avec la bénédiction de Xymor, ses adeptes couatls utilisèrent leur magie de transformation sarrukh pour donner naissance aux 1<sup>ers</sup> dragons métalliques de Toril.

Le 1<sup>er</sup> né de cette nouvelle race de dragons fut béni par Xymor et nommé Bahamut<sup>29</sup>, le Dragon de Platine.

<sup>23</sup> Le dieu Maztèque de l'eau, de la pluie et des poissons. Également connu sous le nom de Calor.

<sup>24</sup> Une grande créature avec un corps de lion, les ailes d'un aigle géant et à visage humain.

<sup>25</sup> Un immense lézard géant avec un dard empoisonné au bout de la queue.

<sup>26</sup> Ce sont les ancêtres des peuples actuels de Kara-Tur.

<sup>27</sup> Une nation sarrukh centrée sur l'actuelle Mulhorande.

<sup>28</sup> Un serpent avec des ailes à plumes aux couleurs de l'arc en ciel.

<sup>29</sup> Roi de tous les Dragons Bons. Le 1<sup>er</sup> à porter le titre de « Roi de la Justice » maintenant porté par le dragon d'or Lareth.

## LA PESTE RONGEUSE

- 30 400 CV.

Comme les batrachis avant eux, les aearees entrèrent en conflit avec les enfants d'Annam. Durant le Conflit Aearees-Jotun, le seigneur tanar'ri Yeenoghu approcha les kenkus avec une proposition. En échange de son assistance contre les géants, les aearees laisseraient les marches orientales de leur empire aux gnolls.

Confiants et naïfs, l'empereur des kenkus rejeta l'offre et provoqua le seigneur tanar'ri en duel. La bataille fut rapide, et l'empereur fut facilement défait. Irrité, Yeenoghu envoya ses troupes marrash<sup>30</sup> attaquer l'aire des kenkus à Shara.

L'attaque des marrashi fut rapide et dévastatrice. Vagues après vagues, les bêtes submergèrent les kenkus en fuite avec leurs flèches empoisonnées.

Puis Yeenoghu lâcha une terrible maladie rongeuse sur les kenkus. Les victimes souffrirent énormément alors que leurs ailes s'atrophiaient en moins d'une semaine.

La maladie était insidieuse et se propageait rapidement. En 1 année près d'1/4 des kenkus succombèrent à l'affliction.

Antipathique ou occupé par d'autres tâches, Quorlinn ignora les pleurs de ses enfants. Les malades commencèrent à prier le prince démon Pazrael pour leur salut.

Pazrael apparut aux kenkus. A ceux qui faisaient allégeance au prince démon, il garanti l'immunité à la maladie. Quelques semaines après son arrivée, la Peste Rongeuse n'était plus.

Les kenkus qui subirent les effets de la maladie furent appelé korbie<sup>31</sup>, ou *maudit* dans la langue des aearees.

Bientôt les Korbies rassemblèrent leurs forces et se retirèrent honteux dans les airs.

Les kenkus fidèles de Pazrael prirent le nom de tengu<sup>32</sup> et partirent à l'est.

Les kenkus restant fidèle à Quorlinn sombrèrent dans la barbarie.

## LA TARRASQUE

- 30 300 CV.

La grande victoire de Lotan sur les batrachis attira l'attention d'une puissance locale nommée Ubtao<sup>33</sup>. Ubtao courtiça Lotan pendant près d'1 siècle jusqu'à ce que leur union donne naissance à la Tarrasque<sup>34</sup>.

Bien que capable de respirer sous l'eau comme sa mère, la Tarrasque préférait explorer les terres de Merrouroboros comme son père.

Les Aearees n'avaient pas d'influence dans les régions du sud ouest de Merrouroboros. Ces terres étaient encore sous la domination de la nation Yuan-ti de Mhairshaulk.

Comme sa mère, la Tarrasque désirait conquérir et diriger. Rassemblant une multitude de tonnants et de draketerres. Elle se dirigea vers le sud, repoussant les Yuan-ti à l'est et conquérant tout ce qui se trouvait sur son passage. Elle ne fut arrêtée que quand elle atteint les rivages du Grand Océan Septentrional.

Les hommes appelèrent le royaume de la Tarrasque Katashaka<sup>35</sup>, le plus grand empire jamais connu sur Toril.

## LES JUMEUX DE L'INFIDÉLITÉ

- 30 200 CV.



*Bahamut, le Dragon de Platine*

Yaldabaoth, cherchant à devenir plus qu'une demi-puissance d'un monde marin, jeta son dévolu sur la grande puissance draconique Lendys.

Après une brève séduction, leur accouplement secret donna naissance aux jumeaux Kaliyet et Nagamat.

En tant que 3<sup>ème</sup> fille de Yaldabaoth, Kaliyet n'avait pas l'ambition de sa sœur aînée ni les faveurs de son frère jumeau. Elle était calme, distante, introvertie et égocentrique.

Kaliyet était une maîtresse des arts psioniques, et était particulièrement fascinée par l'étude des plans extérieurs.

Retournant à Toril après un séjour particulièrement long dans les plans extérieurs, Kaliyet rapporta avec elle une demi-douzaine d'étranges nouveaux dragons qui se proclamèrent être ses enfants. Puis Kaliyet établit le royaume de Sossal dans les marches les plus éloignées du nord gelé, la terre que les dragons de gemmes dirigent encore aujourd'hui.

Alors que les années passaient, Yaldabaoth ne s'intéressait guère aux faits et gestes de sa fille cadette. C'est grâce à son fils unique, Nagamat, que Yaldabaoth cherchait à atteindre ses plus grandes ambitions.

Diriger la Mer Noir ne suffisait plus à Yaldabaoth. En conquérant le continent au nom de Lendys, Yaldabaoth comptait supplanter Tamara et rejoindre le panthéon draconique en tant que puissance majeure.

Nagamat était le 1<sup>er</sup> véritable dragon chromatique de Toril. Si sous sa forme normale ses écailles étaient du vert des profondes forêts, Nagamat pouvait instantanément en changer la couleur - du noir profond au blanc aveuglant, du rouge au bleu et au vert.

Durant le 1<sup>er</sup> siècle de sa vie, Nagamat fut formé pour régner. Il était aussi fort que Lotan, aussi rusé que Serpens, et aussi fier

<sup>30</sup> Une infernale créature gnoll avec des ailes.

<sup>31</sup> Plus tard appelé les Sinistres Corbies.

<sup>32</sup> Guerrier Béni dans la langue des aearees.

<sup>33</sup> Père des Dinosaur et Créateur de Chult.

<sup>34</sup> Une créature légendaire et féroce que l'on pense être immortelle.

<sup>35</sup> Les tribus de Chult des Tabaxis et Eshowes font remonter leurs ancêtres du continent de Katashaka.

que la Tarrasque. Et bientôt, sa maîtrise de la magie dépassa celle de sœur Kaliyet. C'était la perfection draconique incarnée.

## Le Temps des Dragons

*Je ne me souviens pas des 1<sup>ers</sup> babillages des mammifères, mais je parle relativement bien de mon pouvoir, de ma gloire et de ma réputation ainsi que des quelques centaines de livres de gemmes qui sont une offrande à ma patience.*

- Malygris, drake bleu de l'Anauroch septentrional.

Les Tonnants et les 1<sup>ères</sup> espèces primitives se squameux furent chassés jusqu'à une extinction presque totale par les dragons, mais quelques unes de ces créatures survécurent dans les jungles lointaines et les îles proches du littoral.

### LA CHUTE DES AEAREES

- 30 000 CV.

Inéluctablement, on découvrit un nombre croissant de dragons dans les territoires contrôlés par les aearees. Le plus souvent, les aearees battaient facilement ou repoussaient les bêtes, mais la fréquence croissante des incursions devenait alarmante.

Les aearees n'avaient aucune défense contre la terreur qu'était Nagamat. Lors du plus grand vol de dragons jamais vu, Nagamat et ses rejetons chromatiques emplirent le ciel de Merrouboros.

Les aires de Viakoo et Shara furent détruites dès la 1<sup>ère</sup> heure. En moins d'une semaine, l'Empire des Aearees s'était effondré. Les kokras

survivant fuirent à l'ouest dans les terres contrôlées par les couatls où ils sombrèrent rapidement dans la barbarie. Les kenkus, qui avaient déjà déclinés grandement durant La Peste Ravageuse, fuirent à l'est et devinrent les tengus ou d'autres barbares comme leurs frères kokra.

### L'ASCENSION DE TIAMAT

- 29 500 CV.

Cherchant à contrer l'incontestable règne des dragons maléfiques, les dragons métalliques conduits par Bahamat engagèrent la guerre contre Nagamat et ses armées chromatiques.

Durant le conflit, Bahamat et Nagamat engagèrent un combat titanique au-dessus des jungles de Mhair. Finalement, le Dragon de Platine en sortit victorieux ; le corps sans vie de Nagamat tombant sur la canopée de la jungle.

Yaladabaoth entra dans une rage folle lorsqu'elle apprit la mort de Nagamat. Elle demanda la vie de Bahamat en échange de celle de son fils. Quand Xymor refusa, elle passa à l'attaque. La rencontre épique résonna dans tout Merrouboros et à travers les Plans Extérieurs. Mais à la fin, Xymor était mort, le coup ballant et flasque dans la gueule de sa sœur.

Témoins du meurtre qu'elle avait commis contre l'un de siens, les puissances draconiques dépouillèrent Yaladabaoth de ses pouvoirs divins et la bannirent du panthéon. Avec l'assistance de Null, elle quitta l'Aire des Dragons<sup>36</sup> cherchant refuge dans les 9 Enfers de Baator.

Yaladabaoth y subit une profonde métamorphose ; sa nouvelle forme boursoufflée supportait 5 têtes identiques en couleur et en apparence à celles des 5 espèces de dragons chromatiques. Le dragon qui fut Yaladabaoth prit le nom de Tiamat, et jura de se venger de Bahamat et des dragons métalliques.

De son antre d'Avernus<sup>37</sup>, Tiamat appela à ses côtés 5 consorts, les plus puissants des grands drakes males de chaque classe chromatique. En quelques siècles, Tiamat avait réuni une grande troupe de dragons et de serviteurs abishaïs. Avec cette grande armée, Tiamat conquiert Avernus et déposa son dirigeant. Les Enfers étaient un terrain d'entraînement pour la Reine de Dragons. Tiamat ne désirait pas diriger ni maintenir

un domaine à Baator. Laisant le contrôle d'Avernus à Zariel, Tiamat avait pour objectif le Plan Matériel. Tiamat trouva une opportunité sur une planète éloignée d'Abair-Toril, un monde dominés par les hommes. Là, sa rivalité avec la déité Marduk devint légendaire. Au fil du temps, Tiamat devint à nouveau une déesse.

Tiamat avait presque oublié qu'elle avait été Yaladabaoth sur Abair-Toril, jusqu'à ce qu'elle et d'autres de son panthéon soient approchés par le Dieu Ptah...



Tiamat, le Dragon Chromatique

### LE ROYAUME COLOSSAL

- 28 000 CV.

Alors que les dragons se combattent, les tribus de géants s'unissent à nouveau et se répandaient sur tout le nord de Faerûn.

Annam divisa le royaume en plusieurs régions, une pour chacun de ses fils : Vilmos, Nicias, Ruk, Ottar, Obadai, Dunmore et Lanaxis. Voninheim fut construite et devint la capitale d'Ostoria.

Durant cette période de grande expansion, Othea, la mère des géants, eut une série d'aventures avec des déités mineures de la Frontière Sauvage. La race des ogres est née de son union avec Vaprak<sup>38</sup>. De son accouplement avec Uluti<sup>39</sup> lui vint 4 fils : Firbolg, Verbeeg, Voadkyn et Fomorian.

<sup>36</sup> La demeure du panthéon draconique dans les plans extérieurs.

<sup>37</sup> Le 1<sup>er</sup> niveau des Enfers ; le lieu où les baateuz se rassemblent et s'entraînent pour la Guerre Sanglante.

<sup>38</sup> Père des ogres et des trolls.

<sup>39</sup> Un dieu mineur de la mer. Créateur du Grand Glacier.

**TEL QUESSIR**

- 27 000 CV.

Les fées<sup>40</sup> ouvrir de nouvelles portes vers Toril, permettant aux elfes verts d'immigrer vers ces nouvelles terres. Ces elfes vénéraient les dieux de la Féerie et pas encore la Seldarine.

**LA GUERRE DE 1 000 ANS**

- 26 000 CV. À - 25 000 CV.

Un avatar de la divinité draconique Garyx mena les dragons rouges au combat contre les géants d'Ostoria. Cette manifestation de Garyx fut défaite par Hjurnur Wyrmever, un célèbre héros géant.

Finalement, tous les dragons entrèrent dans ce conflit qui dura 1 000 ans. A la fin, les 2 camps avaient subits des pertes incalculables et s'empressèrent de parvenir à une trêve.

Selon la légende jotunbrud, Annam et le dieu dragon Hlal jouèrent au jeu du *wah-ree* pour régler le conflit ; il se termina sur une égalité parfaite.

Le Règne des Géants arriva à son terme. Ostoria fut réduit à une petite parcelle de ce qu'il avait été. Le Royaume Colossal n'occupait plus que l'extrême nord de Faerûn (aujourd'hui le Grand Glacier et les Terres Gelées).

**LES GUERRES SAINTES  
DRACONIQUES**

- 25 000 À - 24 500 CV.

Le messager céleste Aasterinian déclara aux dragons qu'Asgorath<sup>41</sup> était revenue à la vie.

Quand l'annonce du retour d'Asgorath se répandit, un débat surgit sur la véritable nature du Créateur. Chaque espèce de dragon cru qu'Asgorath partageait ses principes et son alignement.

La guerre se propagea bientôt dans les rangs des dragons, jusqu'à faire chuter significativement leur population presque jusqu'à l'extinction à Faerûn. Ces guerres eurent lieu non seulement entre les espèces (métalliques contre chromatiques) mais également en leur sein.

A la suite de ces guerres, la plupart des dragons se détournèrent de leurs dieux pensant que leur croyance envers leur panthéon les avait menés à une extinction presque totale.

C'est depuis cette époque que les dragons concentrent leur énergie sur eux-mêmes et sont devenus plus isolés et réticents. La pratique consistant à accumuler des richesses devint une coutume à partir de cette époque.

**LA CHUTE DE MHAIRSHAULK**

- 24 500 CV.

Les dragons menèrent une attaque concertée sur l'Empire de Mhairshaulk. Ils écrasèrent de nombreuses armées d'hommes-lézards des sarrukhs, la plupart conduites par des yuan-tis.

**INVASION DÉMONIAQUE**

- 24 400 CV.

Les Khaastas<sup>42</sup> traquèrent les sarrukhs jusqu'à leur monde natal, Abeir-Toril. Ce qu'ils ignoraient c'est que les sarrukhs étaient tout sauf une race éteinte.

Les tribus elfes de Faerûn s'occupèrent des démons lézards avec l'aide des dragonniers.

A l'issue du conflit, Bahamût créa les Chiens-dragons<sup>43</sup> pour protéger les elfes contre toute incursion future.

Les Khaastas réduisirent la taille de leurs armées et envoyèrent assassins et éclaireurs pour traquer leurs ennemis sarrukhs.

**LA SÉPARATION**

- 24 000 CV.

*Chiens-dragons épineux*

Des centaines de Hauts Mages se réunirent le long des rivages de la Mer Noire sur la Place du rassemblement. Ignorant la leçon de la destruction de Tintageer des siècles plus tôt, les Hauts Mages incantèrent un sort pour créer une glorieuse demeure elfique.

L'orgueil des Tel'Quessir ne connaissait pas de limites. Le Jour de la Naissance, le sort atteint son

apogée. Des centaines de cités furent rasées, des dizaines de

milliers d'innocents périrent et la face d'Abeir-Toril en fut changée à jamais.

Merrouboros éclata sous la force débridée de la Haute Magie, conduisant les terres dispersées à l'ouest à travers le Grand Océan. Les elfes nommèrent le plus grand continent Faerûn.

Les elfes ignoraient que les derniers vestiges de la civilisation batrachi furent détruits par la Séparation, les actuelles terres de Maztica brisant leurs cités quand le plateau continental fut emmené à l'ouest par le cataclysme.

<sup>40</sup> 1 des 5 races créatrices.<sup>41</sup> Aussi appelé Io ou le Dragon Concordant dans cette manifestation.<sup>42</sup> Un peuple lézard extra-planétaire natif des Abysses.<sup>43</sup> Les Chiens-dragons Épineux.

## A propos du « Règne des Dragons »

*Ce qui suit est un aperçu des nombreux débats que suscitent ce texte parmi les sages de Faerûn.*

Avant de pouvoir parler des dragons, il est nécessaire de préciser un certain nombre de termes. Dans ce texte, le mot *dracomorphe* sert à désigner les dragons et les espèces qui leur sont apparentées (donc une wiverne est un dracomorphe, tout comme un dragon d'or). Le terme *draconique* est l'adjectif utilisé pour tout ce qui se rapporte aux dragons (« des choses draconiques »).

### Les origines draconiques

*« ... Le Monde était encore plat, à cette époque où le Temps n'existait pas encore, avant qu'Asgorath ne donna une forme définitive au tissu de l'existence. Le Monde était plat, et au-dessus était suspendu le Soleil de Cristal, forgé par Zatha avant qu'Asgorath ne l'ai renversé. Asgorath survola le Monde et le contempla, et elle vit que cela était bien.*

*« Et alors Asgorath enroula sa forme autour du Soleil de Cristal, et le toucha de son souffle. Et le Soleil de Cristal vola en 1 000 éclats, qui meurtrirent la chair d'Asgorath, et son sang se répandit sur le Monde. Là où les gouttes tombèrent, les Pouvoirs du Monde et les Pouvoirs du Soleil de Cristal furent réunis, et c'est ainsi que les Rejetons d'Asgorath vinrent sur la face de Monde.*

*« Ils étaient rouges, d'un rouge qui allait ensuite perdre de sa pureté en se dégradant. Mais alors, avant le commencement du Temps, leur rouge était le rouge pur des éclats du Soleil de Cristal. Ils déployèrent leurs ailes et prirent leur envol, pour tourner autour de la forme immobile et froide d'Asgorath. L'un après l'autre, dizaine après dizaine, ils dirigèrent leur souffle vers le corps d'Asgorath, et le ciel fut rempli de leurs lamentations. Un seul des Rejetons d'Asgorath retint son souffle. Il préféra ôter l'un des éclats du Soleil de Cristal de la chair d'Asgorath, en s'en servi pour faire couler un peu de son propre sang, et ce sang tomba sur la surface du monde.*

*« Comme précédemment, les choses bougèrent aux endroits où tomba le sang, mais les créatures qui furent engendrées par ce sang n'étaient pas d'un rouge pur. Elles avaient les couleurs des engéances du Monde, elles ressemblaient au métal inerte. Et le Renégat parla haut et fort, et sa voix était une trompette : « Moi aussi, j'ai Créé. »*

*« La forme d'Asgorath se mit à bouger, comme le Renégat l'avait prévu. Le Renégat déploya ses ailes et s'envola, et les Rejetons du Renégat le suivirent jusqu'aux extrémités du Monde. »*

- d'après le « Livre du Monde ».

Suit un extrait du Traité sur les mythes des origines, par Dunkelzahn de Château-Suif, 1354 cv. l'Année de l'Arc.

Il est plutôt étonnant de constater qu'il existe fort peu de mythe sur les origines se rapportant directement aux dragons. Le livre connu sous le nom de « Livre du Monde » en est l'un des seuls. On n'a jamais découvert qu'un exemplaire de ce livre - au pays d'Asram, il y a une centaine d'années de cela. Le livre est écrit en thorass - ou plus précisément, dans une forme

encore plus archaïque de thorass que la plupart des textes connus dans cette langue - mais l'alphabet utilisé est une forme simplifiée de runes (il est vraisemblable que le choix de caractères runiques ait été dicté par la forme du manuscrit : celui-ci est en effet constitué de 300 feuilles métalliques fines et souples, sur lesquelles les runes ont été gravées avec une grande précision). Cette combinaison du langage et de l'écriture expliquent la difficulté et les délais de la traduction de ce texte. D'après son contenu et les formes mythologiques employées, il est évident aux yeux des érudits que le *Livre du Monde* est un exemple de littérature sacrée - c'est-à-dire qu'il était jadis au cœur d'un système de croyances religieuses. A partir des mythes décrits dans le Livre, on peut extrapoler la nature de certaines de ces croyances, mais on ne dispose pas de données culturelles suffisantes pour pouvoir véritablement analyser la structure de cette foi (par exemple, on ignore si les mythes relatifs à la création du monde sont symboliques, ou s'ils sont sensés être pris pour une vérité absolue).

La quantité de considérations mythologiques du Livre, ainsi que la structure chronologique et contextuelle relativement organisée qu'on y trouve, tendent à indiquer qu'il provient d'une culture plutôt évoluée. C'est un paradoxe, car à notre connaissance aucune culture suffisamment élaborée ne s'est jamais développée à Asram. On ne peut donc pas écarter la possibilité que le Livre ait été amené d'un autre endroit et abandonné à Asram, mais cette théorie soulève elle aussi des problèmes. Il n'existe en effet aucune culture moderne qui contienne ne fût-ce qu'une infime trace des mythes ou des symboles contenus dans le Livre. A en juger par l'oxydation des pages métalliques du Livre, le spécimen que nous connaissons n'a vraisemblablement pas plus de 5 siècles. En si peu de temps, il est peu probable que toute une tradition religieuse ait entièrement disparue de Toril. Mais il semblerait que se soit le cas ici (les interprétations oiseuses prétendant que le *Livre du Monde* ne vienne absolument pas de Toril sont écartées par la plupart des spécialistes).

Le Livre nous offre le récit fascinant d'une origine du monde liée aux dragons. En lisant le texte avec attention, il apparaît clairement qu'Asgorath la Créatrice du Monde est un dragon. Les implications qui en découlent - qu'un dragon ait créé l'univers, et que les dragons aient été <sup>1<sup>ères</sup></sup> créatures vivantes - sont absolument passionnantes. On trouve de plus un autre détail intéressant dans la phrase qui dit : « Et alors Asgorath entoura sa forme autour du Soleil de Cristal, et le toucha de son souffle. » En thorass originel, le mot « souffle » - qu'on utilise normalement au singulier ou comme indénombrable dans ce contexte - est accompagné d'un suffixe marquant un pluriel (« souffles »). Cela impliquerait-il qu'Asgorath est un dragon à plusieurs têtes ?

Le texte est plus clair lorsqu'il parle des « Rejetons d'Asgorath ». Il ne peut y avoir aucun doute là-dessus : ces créatures sont des dragons rouges. Et les phrases suivantes laissent deviner que cette religion tenait les dragons rouges pour la plus importante race de dragons. Tous les autres « allaient ensuite perdre leur pureté... ».

Lorsque le Renégat (« bahmat en thorass originel) reproduit les actions d'Asgorath, les dragons qui sont engendrés ne sont « pas d'un rouge pur », mais ont « les couleurs... du métal inerte. » L'implication est ici manifeste : les Rejetons du Renégats sont des dragons métalliques - et essentiellement d'un alignement bon. Ce que décrit le *Livre du Monde* n'est pas seulement un mythe sur la création des dragons - ce qui suffirait pourtant à lui donner son importance - mais également un des rares mythes orientés vers le Mal à avoir survécu.

A partir de ce mythe, il est facile de spéculer. Le pluriel du mot « souffle » peut signifier une multiplicité de têtes ; et le terme thorass pour renégat et « bahmat ». La corrélation paraît alors

presque trop évidente : se pourrait-il qu'Asgorath soit Tiamat, et le Renégat, Bahamut ?

Une interprétation intéressante est récemment apparue. On a longtemps pensé que le *Livre du Monde* représentait un recueil de mythes humains, demi-humains ou humanoïdes. S'agit-il d'une supposition peu perspicace et par trop anthropocentrique ? Tous les éléments principaux du mythe de la création - le sacrifice, la trahison et la résurrection - sont les mêmes que presque toutes les créations humanoïdes, mais dans la totalité de ces dernières, les personnages principaux sont anthropomorphiques. En d'autres termes, les créateurs de mythes humanoïdes ont inventés des dieux à leur image. Dans le mythe que présente le *Livre du Monde*, il n'y a pas le moindre personnage humanoïde. Dès lors, ne pourrait-on pas penser que le *Livre du Monde* contient un mythe qui fut à l'origine imaginé par les dragons eux-mêmes - et probablement par des dragons rouges ? Les humanoïdes auraient adopté ce mythe à une date ultérieure et l'aurait incorporé au *Livre* - car le *Livre du Monde* est manifestement un artefact humanoïde. On n'a jamais cru que les dragons étaient de grands mythographes. Cette preuve du contraire nous en apprend-elle plus sur les dragons, ou seulement sur les préjugés des chercheurs ?

*Ce qui suit est extrait d'une communication faite au Conseil des Sages par Kelmara d'Arabel, 1346 cv. l'Année de l'Oiseau Sanglant.*

Les dragons forment l'une des espèces les plus jeunes de la surface de Toril. Mes collègues comme moi-même en sommes certains : les dragons, sous la forme que nous leur connaissons maintenant, sont apparus il y a moins de 10 000 ans (en comparaison, nos recherches indiquent que l'humanité - la plus jeune des races humanoïdes - descendit définitivement des arbres il y a un peu plus de 17 000 ans). Il est donc évident que les races humanoïdes ont un jour vécu dans un monde où les dragons, tels que nous les connaissons aujourd'hui, n'existaient pas.

Comment alors interpréter le fait que plusieurs anciens mythes elfes - notamment le Cycle Pawiccéen - parlent de « dragons » et de « grands vers » ? La clé est dans l'expression « les dragons, tels que nous les connaissons aujourd'hui ». L'objet de notre discours est en effet de démontrer que les créatures décrites dans le Cycle Pawiccéen ne sont pas de véritables dragons, mais leurs ancêtres. Notre recherche tend à montrer que ces « pré-dragons » étaient beaucoup plus petits que les spécimens modernes, et possédaient peu ou aucun des redoutables pouvoirs des véritables dragons. De plus, il semblerait que ces créatures n'étaient pas douées de raison : en fait, leur intelligence ne dépassait sans doute pas celle d'un animal, et elles n'avaient donc pas la moindre parcelle de conscience de soi. Ainsi, les « dragons » qui sont des figures si importantes du Cycle Pawiccéen n'étaient en fait guère plus que de grands lézards ailés.

Bien que ces pré-dragons aient sans doute eu une espérance de vie assez longue comparée à celle des humains, nous pensons qu'elle ne représentait qu'une fraction de celle des dragons modernes. Mais même si leur durée de vie moyenne était assez courte - relativement parlant - que 200 ans, une question se pose. L'évolution se fait à une vitesse proportionnelle à l'espérance de vie des créatures - c'est en tout cas ce que nos recherches nous laissent à penser. Comment les pré-dragons ont-ils pu évoluer pour devenir de vrais dragons en si peu de temps ? Il aurait fallu un bouleversement climatique ou autre d'une violence considérable pour cela.

C'est le Cycle Pawiccéen qui, encore une fois, nous vient en aide, avec ses diverses évocations du « mois des brumes », de « l'hiver des 7 tours », et de « l'Automne des Larmes ». Il nous

paraît manifeste que Toril a été touché par l'un des gigantesques rochers qui forment les Larmes de Séluné, ce qui a totalement bouleversé l'équilibre climatique du monde. Une catastrophe d'une telle ampleur peut très bien avoir entraîné l'extinction complète de certaines espèces, et une évolution accélérée de certaines autres.

En réponse à ces bouleversements naturels, les pré-dragons ont évolués rapidement et ont engendrés les nombreuses espèces de dragons que nous connaissons aujourd'hui.

*Ce qui suit est extrait de la réfutation par Verilux, de la communication de Kelmara d'Arabel, datée de 1346 cv., l'Année de l'Oiseau Sanglant.*

Kelmara parle avec beaucoup d'assurance du lien qui existe entre l'espérance de vie et la vitesse d'évolution des espèces. Même lorsqu'on accepte totalement la théorie de l'évolution - ce que je ne fais pas - il devrait être évident même aux yeux du plus écervelé des étudiants que la durée de vie n'a que très peu de rapport avec la vitesse d'évolution. Ce qui importe beaucoup plus est la durée d'une génération, que je définirais comme l'intervalle de temps séparant la maturité sexuelle d'une créature de la maturité sexuelle du 1<sup>er</sup> rejeton de cette créature. Selon l'espèce considérée, les dragons n'atteignent pas leur maturité sexuelle vraiment plus tard que les humains. Ainsi, une génération de dragons est à peine plus longue qu'une génération humaine.

Quant aux spéculations de mon éminent collègue concernant une grande catastrophe, nous connaissons tous ses penchants pour les philosophies apocalyptiques. Et prendre appui sur le Cycle Pawiccéen comme preuve est comme marcher sur une fine couche de glace : ce qui vous supporte peut à tout moment s'effondrer sous vos pieds.

Prenez, par exemple, les phrases citées par mon éminent collègue. Un « hiver de 7 tours » paraît certainement être la mention d'un bouleversement climatique : nul ne peut nier que 7 années d'hiver serait une catastrophe. Mais en poussant un peu les recherches, on aboutit à des conclusions légèrement différentes. A l'époque et dans la langue dans laquelle le Cycle Pawiccéen fut écrit, le mot « tour » était utilisé de diverses manières par divers groupes. Dans certains écrits, un « tour » signifie une révolution complète de Toril sur son orbite - c'est-à-dire 1 an. Mais dans d'autres, le « tour » veut dire la révolution de Séluné autour de Toril - donc 1 mois. D'autres encore utilisent le terme « tour » pour désigner une simple rotation de Toril autour de son propre axe - soit 1 jour. Même si un hiver de 7 mois peut être un désagrément, on peut tout de même difficilement appeler cela une catastrophe.

« L'Automne des Larmes » est une image forte, très émouvante, et je voudrais féliciter ma collègue de l'avoir retenue. En observant vos visages pendant son discours, chers membres du Conseil, j'ai pu voir les profonds effets qu'elle a eu sur vous. Je me demande dans quelle mesure ils auraient été moindres si je vous avez précisé que le terme original - *Ileleste* - pouvait aussi être traduit par « l'automne des pluies » ?

Non, je crains décidément que ma collègue n'ait pas réussi à me convaincre de sa thèse. Il me semble évident que les dragons n'ont pas évolué sur Toril comme Kelmara essaie de nous le faire croire. Il est possible, éventuellement, qu'ils descendent de créatures inférieures, mais cette évolution ne s'est pas faite par le hasard aveugle de la sélection naturelle. Leur développement a été guidé par des pouvoirs qui dépassent notre compréhension. Comme preuve de ce que j'avance, considérez simplement ceci : dans tous les mondes et dans toutes les sphères, et sur tous les plans différents que nous avons explorés, il existe des dragons. Et ces dragons ne présentent pas la moindre différence avec ceux qui sont natis de Toril. Les dragons sont au-delà du champ de notre biologie,

j'en ai peur - même au-delà des théories tirées par les cheveux et sans véritable fondement comme celle de notre estimée collègue.

*Voici l'intégralité de la réponse de Kelmara à la réfutation de Verilux, 1 346 cv. l'Année de l'Oiseau Sanglant.*

Foutaises !

*Le texte qui suit est tiré de l'ouvrage De l'écologie des Plans, de Garth de Suzail, 1 354 cv. l'Année de l'Arc.*

Les philosophes évoquent souvent la « théorie de la diffusion » pour expliquer pourquoi les créatures de Plans totalement isolés les uns des autres présentent exactement les mêmes caractéristiques biologiques. La version la plus répandue de cette théorie affirme que chaque espèce est née - sur un seul monde. Certaines créatures auraient ensuite été d'une manière ou d'une autre déplacées de leur plan natal et transférées sur un autre, où elles se seraient reproduites. Le déplacement nécessaire est censé s'être produit de diverses façons : par des portes qui se seraient ouvertes spontanément (ou des « fistules », pour employer le terme communément en vogue), par des expériences de « pollinisation croisée » menées par des êtres voyageant à travers les plans, par des transferts accidentels (comme lorsqu'un animal de bât ou domestique s'échappe sur un plan étranger), ou même par une intervention divine.

(Il existe une version plus extrémiste de la théorie de la diffusion, qui sera abordé en détail un peu plus loin dans ce texte. Elle prétend qu'un unique plan est à l'origine de toutes les formes de vie, et que les créatures se sont ensuite dispersées dans le multivers à partir de cette source.)

A 1<sup>ère</sup> vue, on peut penser qu'il est possible de prouver ou au contraire d'infirmer cette théorie de la diffusion en examinant attentivement les fossiles des différents plans, en se penchant sur une espèce en particulier. Si on trouve des preuves de l'évolution de cette créature sur un plan mais pas sur les autres, on peut croire que c'est une preuve suffisante de la théorie de la diffusion. Mais malheureusement, il n'existe aucun plan où l'étude des fossiles permette de reconstituer une chaîne complète de l'évolution. Au contraire, il y a d'étranges trous, des anomalies, et même des renversements apparents des causes, qui soulèvent bien des interrogations quant à savoir si nous pourrions jamais tirer un jour des conclusions certaines à partir de l'étude des fossiles.

Et à ce stade, le débat doit s'orienter sur les dragons, car pour ces espèces, la théorie de la diffusion semble être la seule à fournir une explication acceptable de leur existence sur tant de plans. Les dragons constituent la seule espèce pour laquelle il existe des formes d'archétypes. Pour les dragons proprement dits, se sont Bahamut, le Dragon de Platine, et Tiamat, le Dragon Chromatique. Toutes les sortes de dragons « purs » - c'est-à-dire les dragons métalliques d'alignement bon et les dragons chromatiques tournés vers le mal (nous laissons de côté pour l'instant les espèces marginales comme le dragon de cristal), semblent être de pâles reflets de leur forme archétypale, possédant certaines de leurs caractéristiques, mais pas toutes. Par exemple, un dragon rouge possède certains des traits attribués à Tiamat, mais pas tous, tandis qu'un dragon d'or a certains des traits de Bahamut, mais pas les autres. Pour employer un instant un vocabulaire mathématique, chaque espèce de dragon semble être un sous-ensemble de propriétés appartenant à l'un ou l'autre des archétypes. Ou, inversement, chaque archétype est un sur-ensemble qui inclut toutes les propriétés que possède sa classe de variétés de dragons.

Certains sages sont convaincus que cette représentation est la bonne sur ce sujet. Selon cette théorie, l'existence même des 2

formes archétypales - Bahamut et Tiamat - est responsable de l'existence des dragons dans tout le multivers. Métaphoriquement parlant, les dragons sont les ombres que ces archétypes projettent sur les différents plans. De même que les ombres sont, en un sens, des sous-ensembles des créatures qui les projettent - elles le sont forcément, puisque les ombres n'ont que 2 dimensions -, de même les « ombres des archétypes des dragons sont des sous-ensembles des pouvoirs et des caractéristiques de ces archétypes.

(Cette analogie avec les ombres est en réalité assez exacte. A vos moments perdus, observez l'ombre projetée par un objet simple comme un cube. Selon la position de l'observateur par rapport au cube et à la surface sur laquelle se profile l'ombre, cette dernière peut prendre la forme d'un carré, d'un rectangle, d'un parallélogramme, ou d'un polygone plus complexe. Cette expérience toute simple montre combien 2 ombres peuvent être aussi différentes l'une de l'autre qu'un dragon vert l'est d'un dragon rouge.)

Faut-il dès lors s'étonner que bien des dragons vénèrent leur forme archétypale ? Si cette théorie des ombres est vraie, alors les archétypes sont véritablement les créateurs de la race des dragons, même si dans ce cas le terme de création n'est pas totalement approprié, car il manque la notion d'acte délibéré.

Quelles sont les conséquences induites par cette théorie si jamais elle s'avère correcte ? Une possibilité naît des développements précédents. Si on élimine une ombre - en braquant par exemple une lumière dessus - cela n'a aucune conséquence sur la créature qui en est à l'origine. En revanche, que se passe-t-il pour les ombres lorsque la créature qui les projette vient à disparaître ?

*Ce qui suit est un extrait d'Évolution et Création, par Terrance Justemain, 1 356 cv. l'Année du Ver.*

Le cas des dragons est utilisé comme exemple majeur par les 2 camps de la controverse encore actuelle « création contre évolution ».

L'argument des créationnistes est de se demander comment l'évolution peut expliquer la présence de dragons sur virtuellement tous les plans connus, et toutes les sphères de cristal de l'univers. Le fait qu'on rencontre des dragons - pratiquement tous biologiquement identiques - aussi bien dans l'espace des Royaumes que dans l'espace de Greyhawk ou encore dans d'autres sphères à l'infini, ne peut être expliqué que s'il on accepte qu'un Principe d'Unité quelconque (un dieu ou un groupe de dieux), les a créés simultanément, dans tout l'univers. Le problème avec cette position est qu'il existe dans plusieurs sphères des fossiles qui tendraient à prouver qu'il y a bien eu évolution, et qui permette de reconstituer sans le moindre doute un arbre de l'évolution expliquant comment les différents dracomorphes se sont éloignés les uns des autres.

Le point de vue évolutionniste s'appuie principalement sur les preuves biologiques de parenté entre la race des dragons et celle des autres dracomorphes, comme les wivernes ou les drakes, et les tenants de cette théorie exhibent régulièrement les fossiles des « précurseurs des dragons » dans différents endroits. Pourquoi un Principe d'Unité essaierait-il aussi activement de tromper ses « enfants » en implantant de telles preuves ? Le problème avec cette position vient du fait que les évolutionnistes sont bien en mal d'expliquer comment les dragons habitant dans l'espace des Royaumes et dans l'espace de Greyhawk - qui ont 2 écosystèmes très différents - ont pu évoluer de manière si convergente qu'il est impossible par quelque moyen que ce soit (à moins de poser la question aux dragons eux-mêmes) de déterminer leur sphère d'origine.

Et c'est en raison de ces positions contradictoires que j'ai choisi l'espèce draconique comme principal élément corroborant de la thèse.

Les théories de l'évolution et de la création ne s'excluent pas mutuellement, contrairement à ce que beaucoup de gens veulent nous faire croire. Toutes deux sont intimement et finement liées, un peu comme les 2 faces d'une même pièce de monnaie. Je crois qu'on ne peut pas nier que les dragons ont atteint leur état actuel dans les Royaumes Oubliés à l'issu d'un processus d'évolution. Mais il est tout aussi difficile de nier que le même phénomène s'est produit dans le monde de Greyhawk, et dans les nombreuses autres sphères qui ont été visitées par des vaisseaux magiques. Comment peut-on dès lors résoudre ce dilemme ?

Le Problème vient du fait de l'habitude de considérer la création comme un acte unique, où le Créateur dit : « Que les dragons soient », et les dragons furent. Cette sorte de création a quelque chose d'arbitraire, et n'est guère subtile (et j'avoue que je tiens la subtilité pour l'un des plus grands attributs des dieux dans ce monde comme dans les autres). N'est-il pas bien plus élégant pour le ou les créateur(s) d'instaurer des conditions initiales à partir desquelles l'évolution de ces mêmes dragons est inévitable, selon les lois de la nature, de la magie et de la science ? Certain lecteur connaît peut-être le jeu de billard à « poches », qui était paraît-il très prisé dans l'ancienne contrée de Mulhorande. Le but du jeu et de frapper une certaine boule - la « blanche » - à l'aide d'une queue, d'une façon bien précise, de manière à ce qu'elle entre en contact avec d'autres boules situées sur la même table, et qu'elle fasse tomber ces boules dans des trous, ou des poches, placés tout autour de cette table. Si un spectateur observe le résultat final de la partie - toutes les boules sauf la blanche reposent dans les poches - la conclusion la plus simple qu'il en tirera sur la façon dont ces boules sont arrivées là sera de se dire que quelqu'un les a ramassées et les a déposées dans les poches (ceci équivaut, à mon avis, à la théorie de la « création extraordinaire »). C'est certainement l'un des moyens les plus simples d'obtenir ce résultat. Mais ne serait-ce pas bien plus élégant si, au lieu de déposer ces boules une par une et d'une manière arbitraire dans leur poche, le même résultat était obtenu à partir d'un seul coup donné à la boule blanche ? Théoriquement, grâce à un coup donné à la blanche avec suffisamment de force et de précision on peut faire tomber toutes les autres boules dans les poches, en leur faisant esquiver au passage, un mouvement complexe et artistiquement plaisant.

Une fois qu'on a frappé la blanche, tous les autres mouvements des boules suivent les lois de la mécanique bien connue des sages et des mathématiciens. Un observateur qui n'aurait pas assisté au 1<sup>er</sup> coup donné à la blanche pourrait très bien penser que le mouvement résulte uniquement de ces lois, et qu'il n'a impliqué aucun acte de volonté.

C'est ainsi que je vois la controverse « évolution contre création ». Les mondes dans lesquels nous vivons sont né d'un acte de volonté d'un Principe d'Unité. Mais après cet acte initial de volonté, tous les changements ultérieurs ont obéi aux seules lois du monde. Les dragons - tout comme les elfes, les hommes, les orques et tous les autres - ont bien évolué, mais uniquement parce que le Principe d'Unité a créé les conditions initiales rendant inévitable leur évolution.

Cela explique comment les dragons - et les autres espèces également, bien sûr - ont pu apparaître dans tant d'endroits différents de l'univers. Le Principe d'Unité - par son acte originel et unique de création - a créé dans chacune de ces diverses régions des conditions initiales telles que les dragons ne pouvaient pas ne pas évoluer.

Il apparaît donc clairement que les thèses de l'évolution et de la création ne sont pas contradictoires ; ce ne sont que 2 étapes distinctes d'un même processus, qui est le développement de l'univers.

*Ce qui suit est tiré d'une tirade de Corkitron Allinamuck, membre légèrement éméché de Hobbits Inc., et sans domicile fixe, 1 357 cv. L'Année du Prince.*

Y a toujours eu des dragons. Et y en aura toujours, pour sûr ! Alors, si vous voulez en savoir plus, pourquoi vous n'allez pas poser la question à ces foutus dragons ?

## L'évolution

Les théories exposées ci-dessous sur l'évolution des dracomorphes et leurs relations les uns avec les autres sont tirées des écrits d'un groupe de sages connu sous le nom de « Club de Château-Suif ». Ces sages, bien que membre de l'Ordre de Château-Suif, s'intéressent plus à reconstituer le passé qu'à déchiffrer les brumes de l'avenir à travers les prédictions d'Alaundo le Devin.

Nul ne connaît l'identité des membres de ce Club. Aucun de leurs écrits - qui se sont répandus largement dans tous les Royaumes - ne comporte de signature individuelle ; on ne peut les identifier que comme étant des écrits du Club.

Les écrits du Club de Château-Suif - et en particulier ceux qui se rapportent aux dragons - sont extrêmement controversés. Pour un sage qui accepte leurs dires, il en existe au moins un autre qui prétend que se sont de fieffés menteurs, ou qu'ils se trompent lamentablement de bout en bout. On ne peut toutefois pas nier que les écrits du Club atteignent un niveau de cohérence jamais vu par ailleurs dans le débat sur l'origine des dracomorphes.

## L'ANALYSE DES FOSSILES

Lorsqu'on les étudie minutieusement, et en gardant certaines questions précises à l'esprit, on s'aperçoit que les archives des fossiles de Toril abondent en chaînons manquants et en contradiction. Mais il suffit de prendre un peu de recul pour se rendre compte que l'histoire qu'elles retracent est claire et incontestable. L'image globale qu'elles permettent de reconstituer est absolument irréfutable.

Selon ces fossiles, les dragons tels que nous les connaissons sont apparus il y a quelques 10 millions d'années. Avant cette époque, il n'existait aucune forme de vie intelligente sur Toril - du moins, aucune qui ait survécu. Les créatures les plus répandues étaient ces énormes reptiles que nous appelons dinosaures. Ces derniers étaient, d'après les fossiles retrouvés, plus grandes que toutes les créatures qui vivent aujourd'hui - et de toute façon, bien plus grand que toutes les espèces de dragons vivant sur cette terre.

La diversité des dinosaures était proprement stupéfiante. Chaque écosystème était peuplé d'une ou de plusieurs espèces reptiliennes. Il y avait des dinosaures qui volaient, d'autres qui marchaient, d'autres encore qui nageaient ; certains étaient herbivores, d'autres se nourrissaient des autres dinosaures. Pendant des milliers d'années, l'évolution et la sélection naturelle ont pu faire leurs expériences sur plusieurs milliers d'espèces différentes : des petits carnivores rapides ; de gros et lents herbivores qui n'avaient que leur grande taille pour se défendre contre les prédateurs ; d'autres herbivores totalement recouverts d'une armure, des prédateurs aussi gigantesques que féroces... Dans bien des cas, ces modèles expérimentaux étaient poussés jusqu'à donner des extrémités totalement absurdes - comme par exemple ces monstruosités si lourdement protégées par leur carapace qu'elles ne pouvaient même plus se dégager du plus petit torrent de boue. Il semble très improbable

qu'aucune de ces créatures primitives aient eu la moindre étincelle d'intelligence ou de conscience de soi.

Entre 12 et 10 millions d'années avant notre ère, tout changea. Une race reptilienne unique apparut, montrant des signes d'une intelligence rudimentaire. Grâce à ses capacités d'anticipation et de prévision, elle échappa aux catastrophes naturelles qui emportèrent ses prédécesseurs. Grâce à leur sens de la coopération, ces créatures formèrent de petits groupes pour mieux résister aux prédateurs qui, autrement, pouvaient facilement triompher d'un seul individu. Le Club de Château-Suif appelle ces créatures *eodracos* (ce qui veut dire « dragons de l'aube » dans une langue dont les origines sont oubliées depuis longtemps).

A partir de fragments de fossiles laborieusement reconstitués, certains sages ont déterminé que l'*eodracos* avait à peu près la même taille et la même apparence que la wiverne moderne, soit 10 mètres de long, avec une envergure des ailes de 15 mètres. On n'a pas trouvé d'indice permettant de penser que la queue de l'*eodracos* était munie de ce dard si caractéristique de la wiverne (mais ce genre de détail ne se fossilise généralement pas bien). La taille du crâne indique que cette créature avait un cerveau légèrement plus petit que la wiverne (qui n'est elle-même pas une lumière, même de nos jours). C'était néanmoins un cran au-dessus de la taille des cerveaux de ses contemporains, ce qui lui a conféré un énorme avantage compétitif dans l'éviction de la sélection naturelle.

Parallèlement à l'essor de l'*eodracos*, les créatures reptiliennes à l'autre extrémité de l'échelle de taille développèrent des caractéristiques qui allaient plus tard engendrer la classe des mammifères. C'est de ces petites créatures filantes que descendent toutes les espèces mammifères qui peuplent aujourd'hui notre monde.

Il y a environ 10 millions d'années, une catastrophe se produisit dans l'écosystème où vivait l'*eodracos*, les pré-mammifères et les dinosaures (même le Club de Château-Suif semble divisé quant à la nature de cette catastrophe). Selon certaines théories, le climat se modifia en raison d'un affaiblissement du soleil de Toril ; selon d'autres - comme celle que soutient Kelmara d'Arabel - l'une des Larmes de Séluné serait entrée en collision avec Toril. D'autres encore imputent la catastrophe à une intervention divine qui aurait voulu donner un coup de pouce à l'intelligence. Enfin, quelques fous marginaux prétendent que Toril aurait connu un bouleversement climatique après avoir servi de champ de bataille à des créatures semi-divines.

Dans tous les cas, en un espace de temps incroyablement réduit - pour une évolution, s'entend - les dinosaures s'éteignirent. Seuls les plus petits reptiles, les pré-mammifères et l'*eodracos*, survécurent (nous n'écartons néanmoins pas les rumeurs récurrentes, quoique sans fondement jusqu'à ce jour, qui prétendent que des dinosaures vivent encore dans certaines parties reculées et isolées de Toril).

L'*eodracos* ne fut jamais très abondant. Et avec la disparition des créatures dont ils se nourrissaient, sa population diminua encore d'avantage. Il y avait tout simplement une pénurie alimentaire pour nourrir une vaste population de carnivores de 10 mètres de long.

## LA LIGNÉE DES DRACOMORPHES

Même avec une population fortement diminuée, l'*eodracos* en tant que genre biologique (car il comprenait sans doute plusieurs espèces) n'en avait pas encore fini avec l'évolution. Il semble certain que le bouleversement climatique qui a éliminé les grands dinosaures ait continué pendant plusieurs millénaires, exerçant une sélection rigoureuse chez l'*eodracos*.

C'est à cette époque - selon le Club de Château-Suif - que certains dracomorphes divergèrent du tronc principal de la race des dragons : comme la wiverne, favorisée par sa grande agressivité dans un monde où la compétition faisait rage, et les diverses espèces de drakes ainsi que le pseudodragon, dont la taille réduite (et par conséquent l'appétit aussi) s'avéra un bon atout pour survivre.

Les fossiles qui remontent à cette période montrent un nombre stupéfiant d'autres variations, qui, pour une raison ou une autre, s'avèrent non viables. Toute une branche de dragons ailés polycéphales se développa pendant peut-être 1 million d'années, puis disparut (certains indices laissent à penser - mais rien n'est certain - que les hydres et les pyrohydres sont de lointains descendants de cette branche morte de l'évolution).

Les *eodracos* se divisèrent en 2 branches à cette époque. La 1<sup>ère</sup> - qui disparut assez rapidement - garda le même métabolisme que ses ancêtres dinosaures. La 2<sup>de</sup> développa la capacité de recracher son gaz intestinal, et de l'enflammer par une réaction enzymatique et hypergolique se produisant au fond de la gorge. Cette faculté donna à cette branche de l'*eodracos* - que le club de Château-Suif appelle *ignidraco* - le don de cracher des nuages de feu.

Mais comme pour la plupart des pré-mammifères, il s'avéra que l'intelligence était le trait le plus important pour survivre. Certains dérivés de l'*ignidraco* se mirent à développer quelques lueurs d'intelligence véritable - bien plus que le rudimentaire processus de pensée, à peine plus élevé que celui des animaux dont était doté l'*eodracos*. Il s'agissait véritablement de conscience de soi, et peut-être même de la faculté d'élaborer des pensées abstraites (nous ignorons - et cela est probablement impossible à déterminer - si les dracomorphes ont commencé à développer un langage à cette époque). Comme le trait principal qui avait facilité la survie de l'*ignidraco* était l'intelligence, et non d'autres attributs fruits du hasard, la sélection naturelle commença à favoriser une durée de vie plus longue. Cela semble raisonnable, car le don de savoir utiliser son intelligence est acquis, et se transmet aux rejetons. Un dracomorphe qui vit longtemps peut apprendre comment utiliser au mieux son intelligence naissante, et peut ensuite transmettre cet enseignement à plusieurs portées de rejetons. Ainsi, un dracomorphe semi-intelligent qui vit assez longtemps pour apprendre à penser, et ensuite encore suffisamment longtemps pour enseigner cet art à ses nombreux rejetons, sera plus favorisé par l'évolution qu'une créature à faible durée de vie qui n'a qu'une seule portée de rejetons dans son existence. Le résultat de tout cela est que l'*ignidraco* devint de plus en plus intelligent.

Le Club de Château-Suif n'est pas très sûr de la date, mais à une certaine époque de ce processus, l'*ignidraco* se scinda en 2 sous-espèces principales. L'un des genres - appelé *inficedracos* - développa une personnalité (si l'on peut employer un tel mot) très féroce, et devint un prédateur solitaire. A cette époque, les populations d'animaux pouvant servir de proies avait atteint un stade où la sélection par l'intelligence avait quelque peu diminué. C'est pourquoi les « prédateurs purement rapaces » (comme les appelle un membre anonyme du Club) pouvait à nouveau survivre.

L'autre sous-genre de l'*ignidraco* - que le Club désigne par le terme de *ferrodraco* - vivait d'avantage en groupe. Dépourvu de la férocité de son cousin, le *ferrodraco* continua de développer son intelligence sous l'effet de la sélection naturelle.

(Même s'il est impossible à partir de l'examen des fossiles de connaître la couleur de la peau d'une créature, il est manifeste que le Club pense que les dragons chromatiques descendent de l'*inficedracos*, tandis que les dragons métalliques sont les descendants du *ferrodraco*).

Les 2 genres continuèrent de connaître toute une passionnante série de transformations dues à l'évolution. Certains conservèrent leur capacité gastro-intestinale leur permettant de cracher du feu. D'autres modifièrent encore plus leur appareil digestif, ce qui leur permit de cracher de l'acide ou d'exhaler des produits chimiques corrosifs (qui sont en théorie des enzymes gastriques). Une espèce, qui engendra par la suite le dragon blanc, développa même la faculté de déclencher une réaction chimique qui absorbe toute la chaleur environnante, et qui à l'effet d'un souffle d'air glacé (c'est en tout cas ce que prétend le Club).

## QUELQUES PROBLÈMES

Inutile de le préciser, les écrits du Club de Château-Suif ne répondent pas à toutes les questions que soulève l'origine des dragons. Le Club passe remarquablement sous silence la classification de certains dracomorphes dans l'arbre de l'évolution. Comme bons exemples - qui ont été mis en avant par les détracteurs du Club - citons ; les dragons-fées, les dragons des nuées, et ces maîtres des voies spatiales, les dragons célestes (ou rayonnants). L'arbre généalogique du Club ne porte également aucune mention des dragons orientaux.

Certains défenseurs des idées du Club ont essayé d'ajouter ces espèces manquantes à la structure d'ensemble. Selon ses braves gens, les dragons-fées seraient des descendants très évolués des pseudodragons (la raison principale de cette assertion plus que douteuse étant la petite taille du dragon-fée). Les dragons des nuées et les dragons célestes sont censé descendre d'une 3<sup>ème</sup> branche de dragons qui serait issue de l'*ignidraco* en même temps que l'*inficedraco* et le *ferrodraco*. Enfin, les dragons orientaux descendraient d'une espèce totalement différente - appelée *eodraco orientalis* - qui aurait divergé de la source principale de l'*eodraco*.

Même avec ces corrections, il reste certains mystères à résoudre. Si le souffle des dragons provient uniquement de modifications de l'appareil digestif, comment peut-on alors expliquer la capacité du dragon bleu de cracher des éclairs ?

(De même, l'explication d'une « réaction chimique absorbant la chaleur » pour le souffle du dragon blanc paraît extrêmement tirée par les cheveux.)

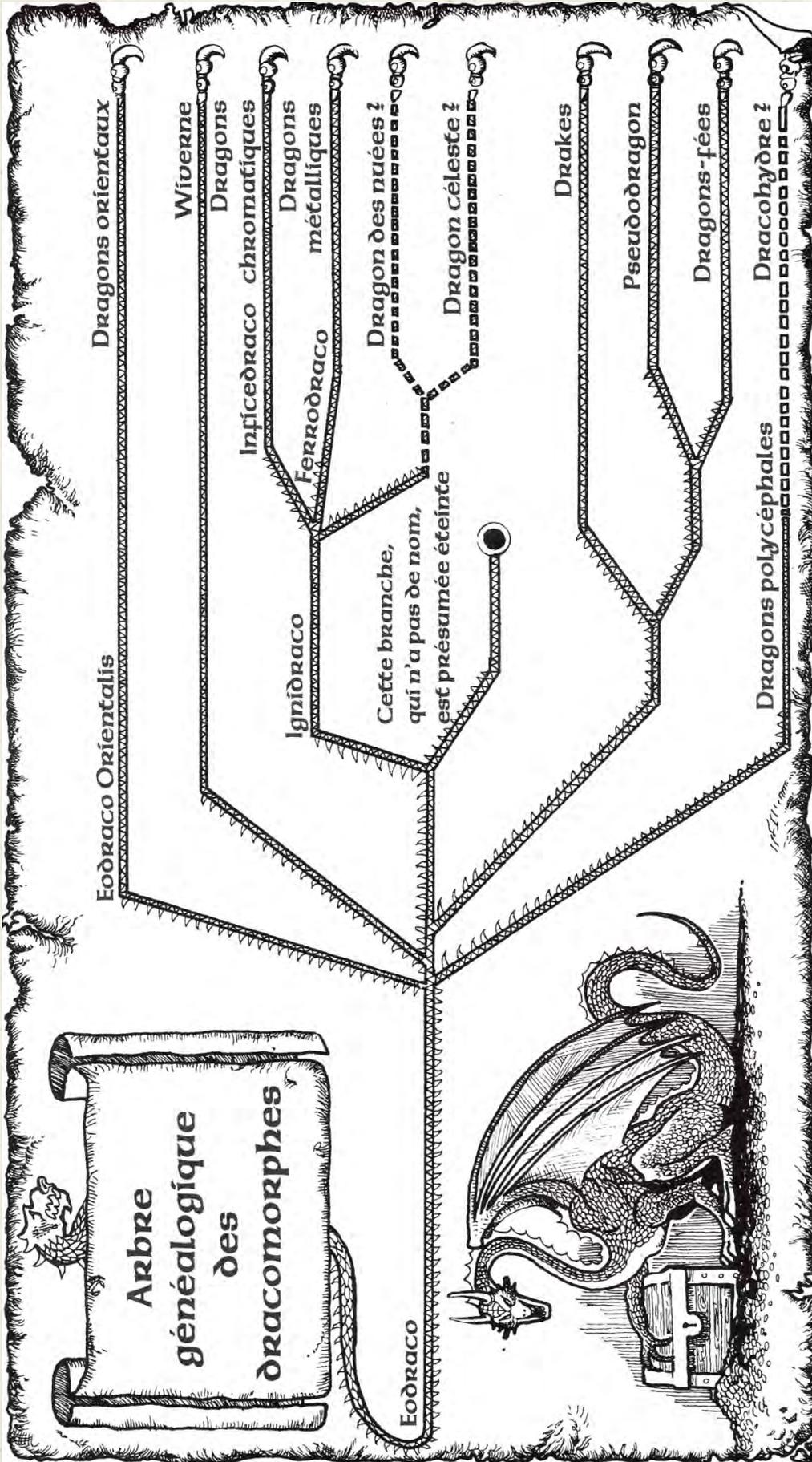
D'une manière générale, les rôlistes - ces sages qui ont rédigé les rôles, les catalogues principaux des créatures de Toril - ont joyeusement ignoré la classification complexe proposée par le Club de Château-Suif, et ont regroupé tous les dragons sous un même genre, *draco*. Voici les noms des espèces les plus communes de dragons (selon ces rôlistes) :

Airain	<i>Draco impudentus gallus</i>
Argent	<i>Draco nobilis argentum</i>
Blanc	<i>Draco rigidus frigidus</i>
Bleu	<i>Draco electricus</i>
Bronze	<i>Draco gerus bronzo</i>
Cuivre	<i>Draco comes stabuli</i>
Noir	<i>Draco causticus sputem</i>
Or	<i>Draco orientalis sino dux</i>
Rouge	<i>Draco conflagratio horribilis</i>
Vert	<i>Draco chlorinous nauseous respiratorus</i>

De leur côté, les sages qui adhèrent aux écrits du Club de Château-Suif refusent d'employer ces noms, et, en réalité, les considèrent comme un peu maladroits et ampoulés.

## L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE DES DRACOMORPHES

A partir des théories avancées du Club de Château-Suif, et complétées par leurs apologues, le tableau présenté ci-dessous illustre les liens qui unissent les différents dracomorphes.



## LA MAGIE

L'un des points que le Club de Château-Suif a soigneusement évité d'aborder est le développement de la magie chez les dracomorphes. Toutes les grandes espèces de dragons font usage de la magie, que ce soit en jetant des sorts, ou grâce à des dons innés. D'où proviennent ces facultés ?

Mis à part les gens de Château-Suif, certains chercheurs ont émis plusieurs hypothèses. Certains sages prétendent qu'il existe sur Toril des endroits où le pays lui-même semble avoir un haut niveau d'activité magique. Les créatures qui évolueraient dans de telles régions si fortement imprégnées de magie pourraient alors développer des dons magiques. D'autres érudits suggèrent que les talents magiques innés sont accordés par les dieux, pour des raisons qui nous restent impénétrables.

D'autres encore croient que ces talents magiques innés peuvent évoluer et être transmis comme toutes les autres caractéristiques. Les facultés magiques prétendent ces sages, viennent d'un lien avec d'autres plans (généralement le plan Négatif ou Positif). Une créature qui possède de tels liens peut tirer de l'énergie de ces plans et l'utiliser pour produire un certain effet. Chez les nombreuses créatures non intelligentes qui ont des talents magiques innés, cette connexion inter-planétaire et l'utilisation du flux d'énergie qui en découle se font de manière totalement inconsciente (cette théorie explique ainsi les effets magiques continus, comme une aura de *terreur*). Certaines créatures ont toutefois davantage conscience de ce flux magique, qu'elles peuvent donc mieux contrôler. Elles peuvent ainsi modifier les effets de ce flux, soit en utilisant leurs facultés magiques uniquement lorsqu'elles le désirent, soit en altérant la façon dont il se manifeste dans le monde physique. Cette conscience et ce contrôle devraient théoriquement se développer avec l'âge, la créature ayant de plus en plus l'habitude de ce flux de pouvoir. Dans le cas des dragons, cette théorie explique leur aura de *terreur*, leur résistance (généralement élevée) à la magie, et leurs autres dons innés.

Mais qu'en est-il des jeteurs de sorts proprement dit ? Ici, la réponse semble venir de la longue durée de vie des créatures - qui dépasse largement le millier d'années pour de nombreuses espèces, et peut-être même encore plus pour les dragons célestes. Au fur et à mesure que l'intelligence de ces créatures s'est développée, elles ont certainement pu observer d'autres êtres intelligents - que se soient des humains ou des demi-humains, ou des visiteurs extra-planaires - manipuler l'énergie magique sous la forme de sorts. Comme ces *1<sup>ers</sup>* jeteurs de sorts draconiques disposaient de plusieurs siècles pour s'y essayer, ils ont alors pu apprendre à lancer des sorts, simplement par des essais ou des erreurs répétés (on ne peut pas non plus écarter la forte possibilité que ces créatures, qui après tout étaient énormes, dangereuses et assez redoutables, aient pu extorquer de force cet art d'utiliser la magie à des jeteurs de sorts d'autres races). Sur plusieurs générations de dragons de plusieurs siècles chacune, il est bien possible qu'une espèce ait réussi à atteindre un niveau de sophistication élevé en magie (après tout, combien de temps faut-il pour rechercher un nouveau sort ? pas très longtemps, comparé à une durée de vie qui recouvre plusieurs siècles).

Une théorie va même encore plus loin : elle prétend que des dragons de Toril ont appris l'art de la magie de dragons venus d'ailleurs, il y a des millénaires de cela (différentes variantes de cette théorie font venir ces dragons du futur, du passé, d'autres plans, ou d'autres sphères de cristal). Inutile de préciser que cette théorie n'est pas tenue en très haute estime par les penseurs réputés.

La longue durée de vie des dragons soulève une question intéressante : si des animaux vivent aussi longtemps, pourquoi ne sont-ils pas de meilleurs magiciens ? Après tout, s'il disposait de 4 siècles devant soi, un mage humain consciencieux pourrait se fabriquer toute une réserve de redoutables sorts, ordinaires ou uniques. Pourquoi cela n'est-il pas le cas chez les dragons ?

On trouve des réponses différentes selon les sources consultées. Une des réponses - peut-être la plus dérangeante - est qu'en réalité, c'est bien le cas. Les dragons les plus anciens, c'est ce que croient les défenseurs de cette théorie, ont atteint un niveau de la connaissance de la magie absolument incomparable. Ces créatures auraient développé leur pratique de la magie jusqu'à un niveau presque divin. Un exemple de créature aussi démesurément puissante est donné par le légendaire dragon d'or Nexus, qui vit, dit-on dans un luxe obtenu par magie au milieu de l'Anauroch, le Grand Désert (le fait que l'existence d'un tel « super mage » draconique n'ait jamais été prouvée avec certitude signifierait simplement que nul n'a survécu pour pouvoir raconter sa rencontre avec lui, ou que le dragon en a juste effacé le souvenir chez tous ceux qui l'ont vu).

Il existe bien entendu de nombreuses réponses beaucoup moins terrifiantes. Certains sages sont persuadés que le cerveau draconique n'est tout simplement pas assez complexe pour pouvoir développer des talents magiques dépassant le niveau de ceux des humains et des demi-humains. D'autres écartent cette question, qu'ils jugent sans intérêt : les dragons, selon eux, n'ont tout bêtement pas la patience ou la volonté nécessaire pour consacrer leur vie à rechercher des sorts.

## ET DEMAIN ?

L'histoire de l'évolution peut très bien ne pas s'arrêter avec les dragons tels que nous les connaissons aujourd'hui. Certains sages pensent que certaines forces d'évolution sont encore à l'œuvre sur les dragons actuellement, particulièrement sur ceux d'alignement mauvais (les chromatiques). Toutefois, au lieu de prendre la forme de pénurie de nourriture ou de bouleversements climatiques, ces forces d'évolution sont de nos jours les groupes d'aventuriers et les chasseurs de dragons. Les dragons capables de se débarrasser de ces forces ou de les éviter réussissent à survivre et à se multiplier ; les autres sont voués à l'extinction. Ne s'agit-il pas là aussi d'une forme d'évolution ?

Néanmoins, la direction dans laquelle ces forces conduisent les dragons n'est pas immédiatement évidente. Il est clair qu'une intelligence supérieure et des pouvoirs magiques accrus sont des conditions qui favorisent la survie. Dès lors, les chasseurs de dragons ne seraient-ils pas en train de créer une race de dragons maléfiques toujours plus intelligent et encore plus adeptes de la magie ?

Certains spécialistes n'en sont pas persuadés. Ils pensent que même que si une intelligence et des pouvoirs magiques supérieurs sont bien utiles, un jour viendra néanmoins où des groupes d'aventuriers suffisamment subtils et forts réussiront à exterminer les dragons les plus redoutables qui soient. Ces sages croient que le meilleur moyen d'assurer la survie à long terme est de modifier son alignement et son apparence - à des kilomètres d'un alignement mauvais qui est une véritable incitation à la chasse pour plus d'un héroïque aventurier. Selon ces experts, au fur et à mesure que les dragons les plus agressifs sont exterminés, l'alignement dominant des survivants tendra de plus en plus vers le neutre strict.

(Ce point de vue est très controversé. La plupart des penseurs les plus cyniques rejettent cette thèse pour le moment. Si un

groupe d'aventuriers tombe sur le cousin d'un dragon mauvais et qu'il le tue, ce dragon aura-t-il logiquement tendance à devenir neutre, où plutôt à essayer de se venger ?)

Les prédictions d'Alaundo le Devin, rassemblées et étudiées à Château-Suif, contiennent quelques indications concernant le développement futur des dragons. Malheureusement ces prédictions sont encore plus opaques et indéchiffrables que la plupart des visions d'Alaundo. Ses écrits semblent évoquer une sorte de « transcendance » - un vaste bouleversement de la place que tiennent les dragons dans le Grand Dessein - mais seul le temps permettra d'éclaircir le sens de ces prophéties obscures.

## DE NOUVELLES ESPÈCES DE DRAGONS

Certaines rumeurs récentes dans tous les Royaumes mentionnent l'apparition de sortes de dragons apparemment nouvelles et inconnues jusqu'alors. Même si la plupart de ces nouvelles espèces ne sont en fait vraisemblablement issues que de l'imagination ou d'erreurs d'interprétation de la part des témoins, à partir de dragons très ordinaires - comme par exemple, un « dragon de plomb » aux écailles grises, qui n'était en fait qu'un bronze immature affligé d'une maladie de peau -, il n'en demeure pas moins que certaines observations restent difficiles à expliquer.

L'une des origines possibles de ces types non traditionnels de dragons peut être que, dans certaines circonstances, 2 espèces différentes de dragons peuvent engendrer ensemble un type intermédiaire. Il semble que le cas soit assez fréquent chez les chromatiques, et le résultat de ces croisements est relativement facile à prévoir. Chez les dragons métalliques, cependant, les rejetons nés de ces croisements sont imprévisibles et souvent bizarres. Les croisements entre un chromatique et un métallique sont encore plus exceptionnels, et lorsqu'ils se produisent, le résultat en est encore plus incroyable. Heureusement sans doute, la grande majorité de ces amours interdraconiques sont stériles.

## L'histoire des dragons

Les parties précédentes sur l'origine des dragons et leur évolution, dont on admet le caractère spéculatif, ont certainement amenées certains lecteurs à se dire, en écho à la phrase précédemment citée de Corkitron Allinamuck, de Petites-Gens Inc. : « Allez donc poser la question à ces foutus dragons ! »

Le problème est que la plupart des dragons ne sont pas de grands historiens. À l'exception des dragons d'airain, les informations que ces créatures se transmettent de génération en génération n'ont généralement d'intérêt que pour les dragons (les dragons d'airain ont eux aussi une vision très dracocentrique du monde, mais ils aiment généralement recueillir, propager et échanger quelques bonnes rumeurs). Même les rares dragons qui gardent des traces de ce qu'on pourrait appeler une histoire globale sont habituellement réticents à transmettre ces informations à des non-dragons.

Il y a plusieurs raisons à ce manque de savoir historique, mais la principale est que les espèces de dragons, à l'exception des dorés, ne possèdent pas de langage écrit (lorsqu'ils prennent formes humaines, ils peuvent écrire, mais alors cela ne les intéresse pas). Cela signifie que les histoires draconiques sont essentiellement orales - sous forme de récits fait par un dragon à un autre, et qui se transmettent de génération en génération. Pour des créatures comme les dragons, qui sont plus intéressés

par l'accumulation de richesses que par l'acquisition de connaissances, il n'est guère attrayant de consacrer une grande partie de son existence à apprendre et à réciter de longues histoires oralement.

Les histoires draconiques orales sont généralement courtes - en particulier si on les compare à la longue tradition de poésie épique qui existe chez les hommes -, et elles portent surtout sur des thèmes chers à une espèce donnée de dragon. Ce sont les chromatiques mauvais qui ont en moyenne les traditions orales les plus brèves. Il existe quelques mythes religieux, mais la plupart des histoires traitent de façon amusante - et d'habitude désagréable - de s'occuper d'intrus qui pourraient vouloir dérober le trésor d'un dragon.

Les métalliques s'intéressent un peu plus à la conservation de données abstraites, mais cela varie énormément selon les espèces. Les dragons métalliques loyaux (les dragons d'or, d'argent et de bronze) ont maintenu des traditions orales qui se rapportent au moins en partie à la justice et à la préservation de la société draconique (ce qui ne veut pas dire qu'ils ne s'intéressent pas aussi aux meilleures manières de décourager les voleurs bien entendu). Les traditions orales des dragons d'airain contiennent bien des points qui peuvent sembler totalement triviaux à des hommes, comme des ragots, des anecdotes insignifiantes, et de longues séances de souvenirs décousues ; tandis que celle des dragons de cuivre est riche en remarques spirituelles et en jeux de mots sophistiqués (relevés par un brin d'humour paillard, de calembours de mauvais goût, et d'histoires sans queue ni tête qui paraissent interminables).

Les vastes clans de dragons d'or consignent bien quelquefois certaines histoires par écrit, mais celles-ci concernent le plus souvent les déplacements, les activités et les acquisitions d'individus. Bien que certaines légendes parlent d'individus draconiques érudits qui consacraient leur longue existence à rassembler et à mettre au clair des données historiques, de tels êtres aussi précieux sont rares et invisibles... si jamais ils existent vraiment.

Bref, nous n'en apprendrons pas plus des dragons. Pour de plus amples informations sur l'histoire des dragons des Royaumes, il faudra consulter *Le Règne des Dragons*.

## DERNIÈRE REMARQUE

Dans les textes qui précèdent, et pour les sages qui les ont écrits, il semble qu'il ne fasse aucun doute que les dragons aient été depuis l'origine des créatures ailées. Pourtant, un lecteur attentif de la *Grande Histoire des Royaumes* et du *Règne des Dragons* aura probablement remarqué que cela semble ne pas avoir toujours été le cas.