



LES RACES CRÉATRICES

Il est dit qu'à l'aube des temps, alors que les dieux se livraient bataille, de nombreux êtres intelligents virent le jour sur Toril. Les érudits modernes nomment les cinq plus grandes races qui apparurent alors les races créatrices. Les cinq races de créateurs (ou Iqua-Tel' Quessir dans la langue du Beau Peuple) dominèrent Faerûn lors des Jours du Tonnerre. Toutes sont originaires d'Abeir-Toril, tout comme leurs descendants et leurs créations.

La plus part des historiens s'accordent à dire que la première de ces races était les **sarrukhs**, une race de sauriens qui bâtirent une civilisation gigantesque. Les survivants de cette race sont les ancêtres des nagas, des hommes-lézards, des troglodytes et de nombreuses créatures similaires. Connus sous le nom de sauroïdes, ils furent les créateurs des hommes-serpents et des reptiles.

Une race de métamorphes devint amphibie lors de la fin des empires sauriens. Elle s'étendit alors à la surface du monde et y bâtit de fières cités. C'était les **batrachis**. Ces êtres contribuèrent à la chute de la civilisation saurienne, mais ils finirent eux aussi à retourner à un état de barbare sous la pression de leurs ennemis : les tritons, les sahuagins et quelques autres peuples marins. Les survivants de cette race sont les ancêtres des locathahs vivants dans les fonds marins et des doppelgangers qui rôdent à la surface. Connus sous le nom d'amphiboïdes, ils furent les créateurs des brutaciens, Korpus, kuo-toas, sivs, takos et autres races de métamorphes, d'amphibiens et de poissons.

Un débat existe parmi les sages en ce qui concerne la troisième race créatrice. Pour certains il s'agit des **aearees**. Connus sous le nom d'aviaires, ils furent les créateurs des aarakocras, kenkus, et autres humanoïdes apparentés aux oiseaux. D'autres sages écartent les aearees mais incluent les **Dragons**. Pour les tenants de cette thèse, il s'agit même de la race suprême parmi les cinq races créatrices. Les Dragons étaient des êtres dotés d'immense pouvoir. Ils pouvaient piller les ruines des autres civilisations en toute impunité. Les dragons dominaient la surface du monde, seuls maîtres de gigantesques territoires où ils se combattaient et s'accouplaient. Ces titaniques créatures ne

commencèrent à décliner que lorsque les autres races utilisèrent la magie. Toutefois, aujourd'hui encore, elles comptent toujours parmi les êtres les plus puissants de Faerûn. La moins connues des cinq races créatrices est le peuple sylvestre qui peupla rapidement toutes les zones forestières. Ce sont les **fées**. Cette race vivait parfaitement en harmonie avec la nature et ne laissait nulle trace de son passage. C'est la raison principale pour laquelle les autres races créatrices ne s'intéressèrent pas particulièrement à elle. Les érudits pensent que cette civilisation se fragmenta à la suite d'une terrible épidémie créée par les dragons ou par des créatures démoniaques. Les survivants de cette race sont les ancêtres des esprits follets et des autres créatures sylvestres qui peuplent les régions forestières les plus secrètes de Toril. Connus sous le nom de sylvestres, elles furent les créatrices des korreds et des pixies).

La dernière race créatrice, et celle qui resta à un stade de développement primitif le plus longtemps, est la race humaine. Dotés d'une faculté d'adaptation et d'une ingéniosité hors paire, les **humains** réussirent rapidement de prodigieuses avancées technologiques et sociales dès que les circonstances propices se présentèrent. A ce jour, des cinq races créatrices, les humains sont les seuls à avoir conservé une véritable cohésion. Leur civilisation est toujours en train de s'étendre et de croître. De leur côté, les dragons se battent entre eux et les autres races ne sont plus ou sont éparpillées de par le vaste monde.

Les elfes, les nains et certaines ethnies humaines ne sont pas originaires d'Abeir-Toril.

S'il existait cinq races de créateurs à Faerûn, seules quatre fondèrent des empires à l'aube de l'histoire telle que nous la connaissons (les Jours du Tonnerre) et seules trois participèrent à la création des *parchemins nétheres*. Les sarrukhs, les batrachis et les aearees dominèrent Faerûn chacun à leur tour, créant ou produisant de nombreuses races mineures et consignnant la magie des peuplades primitives. Les fées n'ont jamais dominé le continent et ont de tout temps décidé de rester en Féerie, un royaume surnaturel plus ou moins relié à Faerûn. Les humains, les derniers des Iqua-

Tel'Quessir furent amener à gouverner Faerûn après le Temps des Dragons et les empires nains et elfes.

A l'exception des humains, le sort des races de créateurs n'a jamais vraiment été consigné par écrit. On dit que quelques sarrukhs sont encore cachés dans de vieilles ruines et dans les jungles du sud, mais la plupart sont partis vers d'autres plans il y a des millénaires de cela. Les batrachis ont peut-être disparus, mais quelques savants pensent qu'ils ont fui dans les limbes, où ils sont devenus les slaads. On dit que les aeares ont fui vers l'ouest, jusqu'au grand continent situé au nord de Maztica, mais nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Les fées règnent encore su Féerie, mais les liens qui unissent leur royaume à Faerûn sont de plus en plus ténus. Les humains quant à eux prospèrent, tous comme les hybrides ayant du sang humain dans les veines, tels les yuan-tis.

LA PREMIÈRE FLORAISON

Après avoir découvert la magie, les individus les plus talentueux des 5 races créatrices apprirent rapidement à voyager entre les plans. Ils créèrent des *portails* qui leur permettaient alors d'aller et venir à leur guise entre les plans. Ils découvrirent ainsi d'autres mondes et prirent contact avec une multitude de race étrangère à Toril. Par ces premiers portails arrivèrent dans Toril des natifs d'autres mondes – dans l'ordre : les nains, les sylvaniens, les elfes et les flagelleurs mentaux (les illithids). D'autres races apparurent par la suite. Elles résultaient de nouvelles vagues d'immigration en provenance d'autres mondes, de transformations magiques ou encore de croisements entre les races déjà présentes sur Toril.

Les érudits pensent que c'est à cette époque que sont apparus les sharns et les phaerimms. Certains pensent d'ailleurs que ces êtres pourraient être issus des énergies primales libérées lors de la création de l'univers.

LES NOUVEAUX VENUS

Les halfelins, les gnomes et les géants firent ensuite leur apparition à la surface de Toril. Les puissants géants bâtirent de grands royaumes et livrèrent d'innombrables batailles aux dragons. Toutefois, la civilisation des géants ne fut jamais suffisamment importantes pour que l'on fasse figurer cette race au nombre des 5 races créatrices. Après avoir découvert les portails, les goblinoides migrèrent sur Toril en de nombreuses petites vagues. De la même manière des humains d'autres mondes arrivèrent sur Toril par les portails. Ce sont ces humains qui peuplèrent Kara-Tur, Maztica et Zakhara. Des créatures non-humaines (telles que les tyrannoëils, les centaures et les wemics) s'installèrent à la surface du monde tandis que des créatures ailées (comme les aarakocras) s'approprièrent les cieux pendant que les dragons dormaient.

De tous ces nouveaux arrivants, les elfes et les nains s'avèrent être les plus organisés et les plus adaptés. Ces deux races développèrent rapidement une culture, une technologie et une puissance commerciale qui leur étaient propres. Elles établirent de puissants royaumes sur Faerûn et sur les autres continents de Toril. Ce moment important de l'histoire de Toril est connu sous le nom de la première floraison, il annonce l'ascension à la civilisation de races qui existent encore aujourd'hui.

Les sens de l'amitié et de la négociation des gnomes leur permit de jouer les entremetteurs entre les nations elfes et naines. Ce sont eux qui échangèrent des produits artisanaux rares et des armes exotiques contre des connaissances et des objets magiques. Durant cette période, les royaumes de ces humanoïdes se développèrent autour d'une structure sociale reposant sur les clans, les maisons ou les familles. Chacun de ces groupes se spécialisait dans une forme d'art ou d'artisanat. Mais des rivalités finirent par voir le jour entre ces différentes factions et ces conflits internes provoquèrent la chute de ces grands royaumes humanoïdes.

LA GUERRE DE LA COURONNE

Les elfes colonisèrent les îles d'Eternelle-rencontre et des parties de ce qui allait devenir les futures Moonshae. C'est à cette époque qu'ils commencèrent à gravir les premières marches de la connaissance qui allaient les mener vers la compréhension de la haute magie elfe. Ces puissantes connaissances hermétiques permirent finalement aux elfes de combattre et de chasser les dragons. Cette première victoire sur les dragons marqua définitivement un tournant dans l'histoire de Toril. Par la suite nombreuse furent les races qui parvinrent ainsi à s'affranchir du joug de ces titanesques créatures. Armés de leur puissante magie et aidés par de nombreux alliés, les elfes bâtirent de grandes cités et de grands et solides royaumes. Mais rares étaient ceux qui auraient pu deviner que cette race nourrissait en son sein la terrible menace de sa destruction.

Nul ne sait quel est l'événement précis qui embrasa l'âme des elfes. Le conflit, aujourd'hui connu sous le nom de Guerre de la couronne, impliqua toutes les nations elfiques et dura 3 000 ans. Des royaumes entiers disparurent et d'innombrables elfes périrent au combat. Punie pour sa loyauté envers le déesse elfique corrompue Araushnee (désormais plus connue sous le nom de Lolth), la nation des elfes noirs d'Ilythiir chuta en même temps qu'elle. Les elfes noirs survivants furent bannis de la surface de la terre et contraints d'aller se terrer dans le monde sous-terrain.

Seuls deux nations elfiques parvinrent à protéger leur civilisation de la Guerre de la couronne. Les elfes de Keltormir, qui vivaient dans la forêt homonyme (qui couvrait alors les terres qui forment aujourd'hui les royaumes d'Amn, Téthyr et Calimshan), se lassèrent des conflits. Malheureusement, la paix ne dura que peu de temps, de nouveaux conflits s'engageant entre cette nation et les nouvelles nations humaines venues du sud. Illefarn, une nation elfique située près de la Mer des épées, parvint à conclure des accords de paix et des alliances avec les tribus nomades elfiques environnantes et les colonies humaines proches. Les elfes échangèrent leurs connaissances contre de la nourriture et des produits artisanaux humains. Cet avènement marque l'avènement de l'âge de l'humanité, car ce sont ces humains qui, dotés des connaissances magiques des elfes, fondèrent le premier grand empire humain : l'empire magique de Nétheril.

Mais ceci est une autre histoire...