



LES CITÉS-DRAGONS

Le pays connu sous le nom d'Alliance des Cités-Dragons est l'une des contrées les plus extraordinaires du monde de Khaldaar ; elle est composée de cinq cités-états autonomes qui ont su rester soudées depuis très, très longtemps.

Selon la légende, en des temps immémoriaux un grand dragon noir du nom de Kruzor ravageait la région. Il la mit à feu et à sang pendant des années avant d'être vaincu par une alliance de cinq autres dragons. Son corps fut brûlé et son âme scellée dans les abysses sous les montagnes.

Après leur victoire, les autres dragons rassemblèrent les habitants de la région et fondèrent chacun une cité, à qui ils donnèrent leur nom : Lurto, le dragon bleu, bâtit la sienne sur les rives de la mer, où elle pourrait prospérer grâce au commerce ; Atmah, la cité de la dragonne d'or, s'éleva dans le nord à la frontière du nouveau pays que ses habitants défendraient vaillamment dans l'avenir ; Ashkore, le dragon vert, fonda sa ville dans les terres fertiles de l'est qui produiraient assez de nourriture pour tout le pays ; Neceron, le dragon rouge, construisit une grande forteresse dans les contreforts sud des montagnes, près de riches mines de fer et de son souffle il alluma les premières forges qui feraient des habitants les artisans les plus doués de la région ; enfin, la cité de Charok fut fondée par le dragon blanc au cœur des montagnes, le plus près possible du ciel, des étoiles et de leurs mystères qui allaient fasciner ses sages pendant des siècles.

Ces villes nouvelles se jurèrent amitié et alliance éternelles et se baptisèrent les Cités-Dragons. Une fois cela fait, les dragons bâtirent ensemble la Tour de Kruzor à l'emplacement de la chute du dragon noir. Ils en confièrent la garde au mage le plus talentueux du pays et le nommèrent Anachorète ; sa tâche et celle de ses successeurs serait de protéger la tour mais aussi d'arbitrer l'Alliance.

Les dragons demeurèrent dans les cinq cités, puis ils les confièrent aux mages, qui étaient les plus sages et les plus puissants des mortels et ils s'en allèrent. Par la suite nul ne les revit...

Aujourd'hui, les Cités-Dragons forment toujours une alliance. Cette dernière est présidée à tour de rôle par chacune des cités qui prend alors les décisions au nom de l'Alliance. L'élection d'une cité à la présidence se fait tous les cinq ans et doit obtenir la bénédiction de l'Anachorète.

Les mages dirigent les cités-états depuis toujours, cette région est connue pour la plus grande concentration de Magie dans le monde de Khaldaar. Elle est vie courante du peuple grâce à la bénédiction des dragons. La Magie facilite ainsi la vie de la population, mais cela a aussi créé une certaine discrimination entre ceux qui n'ont pas le Don de la Magie, qu'on appelle parfois les Creux, un terme qui est considéré comme insultant.





Après des siècles de paix, l'Alliance commence à s'effriter ; le bien commun de tout le pays n'est plus le souci principal des dirigeants qui préfèrent désormais se livrer à des luttes de pouvoir : chaque cité cherche à prendre et à conserver le maximum d'influence sur les autres et des tensions dangereuses pour la survie de l'Alliance commencent à se déclarer.

Pire encore : depuis peu, la Magie elle-même semble avoir des « ratés » ; la mana ambiante, dans laquelle puisent tous les magiciens, s'épuise et le pays est contraint d'importer de la mana en cristaux et de s'approvisionner directement dans les puits de magie encore en fonction.

La situation est préoccupante pour les mages : outre leurs problèmes de magie, ils craignent également que les Creux profitent de la situation pour réclamer plus de droits, comme celui de pouvoir eux-aussi participer à la direction du pays.

Enfin, cette crise exacerbe les tensions entre les cités dont les dirigeants, tous magiciens, rivalisent pour mettre la main sur ce qu'il reste de mana. De plus, tout le monde suspecte les autres d'être responsables de la situation.

Alors que l'Alliance menace de s'effondrer, l'Anachorète est enfin sorti de son silence pour convoquer les représentants de chaque cité à la Tour de Kruzor, car il a besoin de l'aide de tous pour faire face à la crise, d'autant qu'il se murmure que l'ancienne menace s'agite sous les montagnes...

