

Vous en avez assez des tensions de la guerre ou de votre ménage ?
Vous avez envie d'un peu de détente ?

Alors n'hésitez plus !

GENTES DAMES ET NOBLES SEIGNEURS,
RIBAUDES ET GENS D'ARMES,
VOYAGEURS ET MARCHANDS,

Venez prendre un peu de bon temps
et visitez la belle cité de



idavia

Cité de caractère classée  par le guide du Roublard

Profitez de son éventail d'activités toutes plus plaisantes et luxueuses
les unes que les autres :

Sa vaste Bibliothèque,
Son Temple Oecuménique,
Ses Chasses,
Ses Joutes,
Ses Salles de jeux,
Ses Paris,
Ses Artisans d'Art,
Ses Maisons de plaisir,
Ses Sources chaudes,
Ses Soins du corps,
et surtout



Ses célèbres Cures

Les plus grands seigneurs sont passés par cette belle cité,
qui jouit aujourd'hui d'un prestige extrême,

alors **pourquoi pas vous ?**

Rejoignez sans attendre la cité des milles vies
et découvrez enfin le sens du mot plaisir !

(Demi tarif pour les dames durant tout le mois du tonnerre !)

Cidavia

la cité des milles vies

Cidavia fut fondée aux environs de l'an 1100, par des marins Talakos désireux de se retirer des aventures maritimes au profit d'une existence bien plus paisible mais plus fastueuse de commerçant.

À l'époque, située à la frontière entre le royaume de Talakos et de l'Empire de Toole, la cité devint rapidement une plaque tournante de toutes sortes de négoce, la contrebande améliorant le quotidien et attirant la convoitise d'organisations peu recommandables.

L'affluence des voyageurs désireux de faire une halte entre les deux territoires apporta son lot de richesses mais aussi de nécessités, jusqu'à donner son nom contemporain à la cité : la cité des voyageurs.

L'ambiance des ports manquant aux habitants, les tripots et autres maisons de jeux eurent tôt fait de s'implanter et peu à peu la ville et ses environs croula sous la mauvaise réputation.

Après une décennie, Cidavia était connue dans toute la région non plus pour son commerce flamboyant, mais pour ses vices et ses tentations, pour l'insécurité de ses rues et surtout de ses routes.

Cette situation fut accentuée par les tensions entre l'Empire de Toole et le royaume de Talakos, qui n'eut d'autre choix que d'émanciper sa province de Droghéca en l'an 1122 afin de résister aux armées Tooliennes. Par le plus grand hasard, Cidavia fut alors à cheval sur les terres Tooliennes, Droghéciennes et Talakos, royaumes en proie à de nombreux troubles les uns

envers les autres. Ils ne se préoccupèrent donc pas de la cité, dont la juridiction connut alors un laxisme sans précédent : les mafias avaient pris les rênes de la cité, tout ce qui était illégal ailleurs y circulait librement et les commerces en tout genre étaient régis par des parrains aussi nombreux qu'impitoyables.

Ce n'est que trois années plus tard, à l'approche de l'émancipation d'une province Toolienne, la province de Burgos bordant Cidavia, que les royaumes propriétaires de la cité crurent nécessaire de réagir. Las de l'inaction des autorités en place et de leur corruption grandissante, les royaumes s'accordèrent à un changement radical d'administration. Ils engagèrent un nouveau Gouverneur, Mothas Zalace, et lui donnèrent carte blanche pour nettoyer la ville.

Il congédia toute la milice et les notables d'alors et recruta personnellement les hommes qui composeraient la Garde de la cité ainsi que les divers notables qui formeraient le tribunal de la ville.

Par la suite, ne voulant pas punir aveuglément et désireux de déstabiliser les mafias locales, il offrit la possibilité aux malandrins de se racheter en oeuvrant pour les intérêts de la ville. Cette tactique fonctionna parfaitement et fragilisa rapidement la plupart des organisations criminelles. La majorité des petites frappes, à la base des mafias locales et indispensables à leur survie, voulurent profiter de l'essor de la cité pour se donner une seconde chance.

Afin de protéger l'anonymat de ces nouveaux soutiens et ainsi éviter une probable vendetta envers eux, Mothas promulqua une étrange loi qui devint rapidement une coutume : chaque habitant devrait porter une tunique identique et masquer son visage. Seuls les gardes de la cité porteraient en sus un tabard aux armoiries de la cité.

Malgré quelques assassinats aveugles, les mafias ne purent punir sérieusement ceux qui les avaient trahis, ne pouvant les distinguer des autres habitants et durent se rendre à l'évidence : si elles restaient à Cidavia, l'argent ne rentrant presque plus, leurs jours étaient comptés. Elles n'eurent d'autre choix que de s'expatrier dans des cités voisines mais continuèrent quelques temps à harceler les convois en partance ou en provenance de Cidavia.

En se servant de la culture des tripots, les habitants mirent en place des maisons des plaisirs, destinées à une clientèle bien plus estimée et surtout fortunée. Le niveau de vie général de la cité et de ses habitants progressa de manière prodigieuse. Les profits permettaient d'investir continuellement dans le luxe et le confort des maisons des plaisirs, attirant une clientèle toujours plus respectable et plus riche.

Année après année, la réputation de la ville ne cessa de grandir, dépassant largement les frontières des trois royaumes. On y venait de loin pour passer des moments de détente, jeux, chasse, paris... Le brassage culturel était riche et permanent. C'est ainsi que des mages d'horizons lointains apprirent aux habitants à utiliser les sources souterraines d'eaux chaudes pour créer des bains aux vertus curatives, allongeant, selon leurs dires, la vigueur et la longévité des Hommes.

En raison de la tenue particulière de ses habitants, certains voyageurs commencèrent à surnommer Cidavia « la cité des milles pantins », qui évolua au cours des années en « cité des milles âmes » pour enfin finir par « cité des milles vies », surtout depuis l'époque des cures de vie...

Il y a environ 50 ans, la cité fut choisie pour un sommet diplomatique majeur. Des notables de plusieurs riches et puissants royaumes, notamment des trois royaumes propriétaires de la cité, furent conviés à ce colloque. Les royaumes s'affrontaient sur un problème épineux de frontières. Tous les diplomates, influents et fortunés, et leur cours se détendirent tellement dans les « loisirs » de la cité que le colloque finit par être une formalité.

Les diplomates de Burgos, Talakos et Droghecca furent si soulagés que le sommet se soit bien passé qu'ils souhaitèrent user de leur influence pour remercier la cité et ses habitants pour le service qui leurs avait apporté.

Tour à tour, ils proposèrent à leur Roi respectif de donner à cette cité si particulière un statut spécifique, une certaine autonomie. En contrepartie, la cité s'engageait à continuer de verser un impôt annuel à chacun des trois royaumes.

Les rois des trois royaumes acceptèrent et la cité, ainsi que les terres sur plusieurs lieux autour d'elle, devint la Principauté de Cidavia, l'une des premières du genre.

Les habitants de la principauté choisirent de ne point désigner de roi ou de charge de la sorte. Ils préférèrent mettre en place un système plus démocratique, basé sur un Tribunal composé de 7 membres élus chaque année par les habitants ayant plus de cinq années de vie dans la cité, représentant généralement chaque caste présente dans la cité.

Chacune de ces castes a su profiter du brassage culturel et du métissage pour progresser. La cité est depuis très réputée pour la qualité des médecines pouvant y être trouvées de même que pour ces artisans, au point d'organiser régulièrement des tournois d'artisanat.



Le Second Continent

Au soir du premier des chaleurs, je décidai de rejoindre l'auberge de Bonaggen afin de faire une halte bien méritée avant de poursuivre mon périple vers le royaume de Sovetskaja.

Lorsque j'entrai dans l'échoppe, tous les clients se retournèrent dans ma direction. Ils consacrerent quelques secondes à l'étude de ma personne et de mon accoutrement ; un colporteur ici, il est vrai que l'on en voyait assez peu souvent. Le Nord du royaume de Den Hagen est en effet plutôt inintéressant, seuls quelques villages isolés, quelques fermes tranquilles et comme ici, un relais permettant de rallier les ports effervescents du Sud et les royaumes de Heimdall, Kendall ou Früdhe plus au Nord.

Quoiqu'il en soit, j'étais là, dans cette calme auberge où les clients peu nombreux écoutaient avec attention le récit d'un homme de ma condition, un voyageur. Il venait de commencer son histoire juste avant que je n'entre, et le dérangement que j'avais occasionné semblait l'avoir perturbé ; je lisais une certaine amertume sur son visage. Malgré les similitudes incontestables qui existaient entre lui et moi, le personnage m'apparut rapidement désagréable.

Il reprit donc son monologue et je n'accordai alors qu'une oreille distraite au récit qu'il contait tachant d'attirer discrètement l'attention de l'aubergiste afin de boire une pinte. Cependant, lorsque ce dernier vint à parler du second continent, je me retournai sur ma chaise afin de percevoir avec plus de précision chacun des mots qu'il prononçait ; je ne cherchai plus à me faire servir.

L'homme disait avoir été capturé au Sud du royaume de Talakos par une expédition de femmes serpents, celles que l'on appelle Nagash et dont on ne sait presque rien. Le voyageur y était venu faire des recherches sur une cité dite engloutie depuis de nombreuses générations. Arrivé à proximité du lieu, une dizaine de guerriers vêtus d'armures étranges aux motifs serpentins se jetèrent sur lui et parvinrent à le maîtriser sans grande difficulté. Peu de temps après, on le

traîna auprès d'une femme belle et élancée. Celle-ci balbutia quelques mots dans un langage incompréhensible, et le força à boire un liquide verdâtre nauséabond qui l'endormi durant plusieurs jours.

À son réveil, le prisonnier se trouvait fortement attaché par des lianes rigides sur une embarcation de couleur verte aux voiles végétales. Le navire était petit et semblait fragile. On glissait sur un large fleuve où de longues branches molles venaient effleurer les visages. Ils naviguèrent tranquillement durant quelques heures.

Personne ne vint troubler le réveil difficile du voyageur qui quémandait de l'eau. Les guerriers n'avaient pas ôté leurs masques et ne daignaient pas répondre aux questions de leur otage.

Lorsque l'embarcation s'arrêta, le voyageur et ses gardes se trouvaient en plein milieu d'une jungle épaisse et lumineuse. Une de ces femmes serpents sortit de ce qui semblait être une cabine. Un des soldats s'attacha à la faire descendre en lui tenant la main et en installant le pont d'arrimage.

Deux guerriers transportèrent le voyageur hors du navire. Puis on le posa quelques mètres plus loin aux pieds d'une gigantesque tour de couleur vert sombre, presque invisible au milieu de la flore luxuriante de la jungle.

Cette tour avait l'air vivante, les couleurs paraissaient changer de ton, et des formes semblaient se dessiner sur les contours de l'immense monument.

Là, une demi douzaine de femmes serpent sortirent de la tour et approchèrent du voyageur prisonnier.

L'une d'elles, plus élégante et plus grande que les autres, se dressa au dessus de lui. Elle le regarda longuement et désigna la tour d'un geste brusque.

En scrutant le visage des autres femmes serpent, l'homme constata de la compassion dans les yeux de l'une d'elles. Il prit cette marque de tristesse comme un aveu de sa mort prochaine.

C'est désespéré qu'il rejoint les bases de la tour quand, tout à coup, les jungles avoisinantes s'agitèrent.

Près d'une centaine d'hommes au teint hâlé firent irruption dans la clairière le sabre au poing ; des Halranams.

La bataille fut rude. Les femmes serpent lancèrent nombre de sortilèges et certains des hommes qui avaient lancé cette offensive se retournaient contre les leurs. D'ailleurs, et ce malgré leur supériorité numérique, les assaillants s'approchaient d'une mort certaine.

L'audience était haletante et chacun, moi y compris, buvait les paroles du voyageur avec avidité.

Un guerrier masqué qui gardait le voyageur fut attaqué par cinq combattants du Dieu Halranakim. Il vint à bout de trois d'entre eux avant de s'effondrer sous le coup brutal d'un Halranam plus grand et plus fort que les autres. Il s'approcha du prisonnier et d'un coup de sabre trancha ses liens.

Faible et apeuré, le voyageur se laissa saisir par le grand combattant qui le mit sur son épaule et fuit à grandes enjambées, pourfendant en passant une femme serpent qui s'apprêtait à lancer un nouveau maléfice.

Le combattant courut longtemps au travers de la jungle et gagna une clairière où l'attendait quelques autres combattants amis. Des animaux à bosses ressemblant à de grands chevaux amenèrent les survivants ainsi que plusieurs prisonniers quelques lieux plus loin.

Effrayé et harassé, le voyageur avoua être tombé inconscient. Il ne se réveilla que quelques heures plus tard dans une sorte de caravane qui traversait un désert de sable à perte de vue.

Allongé dans des coussins très confortables, il vint à lui peu à peu et aperçût un homme installé à ses côtés. Il portait un turban dans les cheveux et une de ces robes légères que portent les Halranams, une Djellaba.

Selon les dires du voyageur, l'homme cherchait à communiquer. Il lui parla dans diverses langues et tout à coup le voyageur comprit.

“ D'où viens tu, lui demanda-t-il. ”

“ Je suis un voyageur du premier continent, je viens du royaume de Toole,

répondit-il. ”

“ Ne t'en fait pas étranger, tu es en sécurité maintenant. Tu as été capturé par les Tsetnagash et tu as échappé de peu à leurs terribles expérimentations. Nos deux peuples sont en guerre depuis fort longtemps. Malgré leur grand savoir, ces femmes serpent sont mauvaises, méfies toi toujours de leurs intentions. Mais je me présente, je suis Azim Talek Albakaram. Je suis linguiste et je suis également le chef de ce sérail. J'ai appris votre langue il y a plusieurs années au cours d'un voyage en terre Burgosienne. Nous sommes en relations commerciales avec ce royaume. Désirez vous quelques nourritures ou boissons ? Ces maudites femmes n'ont point dû vous alimenter. ”

Le voyageur se restaura. Il insista longuement sur le savoir vivre de ces hommes du désert qui se montrèrent polis et chaleureux.

Après un sommeil bien mérité et naturel cette fois, on le réveilla dans la grande ville de Tetouan, cité transitoire entre la mer et le désert.

Là, on apprit au voyageur qu'un navire Halranam allait quitter le port de Gabès dans quelques jours.

Ce dernier interrompit son récit pour tremper ses lèvres dans un verre de bière et ainsi humidifier sa bouche généreuse de paroles. Tous continuaient à écouter attentivement le passionnant récit du voyageur qui semblait éprouver un plaisir certain à le conter.

Gabès, disait il, était situé plus à l'Ouest à quelques journées de marche de Tetouan. Le chef du sérail qui l'avait emmené jusqu'ici lui proposa de l'accompagner jusqu'à Gabès afin de lui faciliter la route. En effet, celle-ci était fréquemment attaquée par une peuplade sauvage, les Gurundi, Fils du Dieu du tonnerre Gurundu, et dont le territoire s'étendait sur des milliers de kilomètres.

Le départ fut rapidement mis en place et une petite compagnie de mercenaires Halranams accepta après une longue négociation cependant, d'escorter le sérail en terre sauvage jusqu'à la cité de Gabès.

Le voyageur nous expliqua que les départs vers le premier continent étaient très rares et que s'il n'avait pas profité de cette aubaine, il aurait pu attendre encore de longs mois avant de pouvoir à nouveau s'en aller.

Je ne comprenais pas cet empressement de partir qu'avait le voyageur alors que pour un homme de sa condition, il aurait normalement voulu rester le plus longtemps possible afin de s'instruire. Je compris plus tard, par certaines de ses insinuations, que les Halranams ne voulaient sûrement pas le garder plus longtemps parmi eux. Je ne sais d'ailleurs pour quelles obscures raisons.

Cela étant, le voyageur continua son histoire. Il décrivait le territoire sauvage que le sérail était en train de traverser : de longues prairies asséchées par un soleil persistant et lourd que l'on appelle « savane ». Des animaux étranges erraient à quelques mètres du sérail. Des gazelles et zèbres, sortes de petits chevaux, et des léons, sortes de chiens très puissants à la crinière blonde.

Les yeux du conteur se remplirent d'une lueur joviale ; ce qu'il avait vu devait être réellement fantastique...

Arrivé à seulement quelques kilomètres de Gabès au terme d'un voyage tranquille, les aigles espions de la compagnie de mercenaires s'animèrent brusquement. Le sérail passait dans une zone de chasse relativement fréquentée de la tribu sauvage Gurundi des « Wunba ». Loïn devant, une troupe de trente individus barraient le chemin. Ils étaient armés de hauts boucliers de bois aux symboles étranges et de lances légères rudimentaires. Certains portaient aussi des arcs courts armés de petites flèches très pointues.

La confrontation semblait inévitable. La compagnie de mercenaires qui avait emmené le sérail et le voyageur opta pour une charge. Mieux armés et presque tout aussi nombreux, ils pensaient vaincre sans difficulté. Cependant, l'attaque ne se passa pas si bien que prévu car, au moment du contact, deux nouvelles troupes Gurundi cachées dans les hautes herbes assaillirent la cohorte sur les flancs. Malgré une résistance notable, les mercenaires tombèrent un à un.

Les survivants Gurundi, une quarantaine, se retournèrent en direction du sérail et se ruèrent vers ses occupants. Tous le quittèrent y compris le voyageur qui nous confia sa peur du moment.

Il prit ses jambes à son cou et chanceux, saisit la lanière d'une de ces étranges montures à deux bosses dont le cavalier venait d'être désarçonné par le jet meurtrier d'une lance.

Se rappelant de l'itinéraire jusqu'à Gabès décrit par le chef du sérail peu avant cette mésaventure, le voyageur entama la route à vive allure en contournant les guerriers Gurundi. Sa vie ne tint qu'à un fil lorsqu'une flèche finie violemment sa course dans son épaule droite manquant de peu sa tête.

Il restait seulement quelques kilomètres pour atteindre Gabès, mais la douleur provoquée par la flèche figée dans l'épaule était insoutenable...

En une heure le voyageur fut rendu et franchit les murs de la ville. Il s'écroula peu après pour se réveiller quelques temps plus tard sur un trois mâts flambant neuf voguant vers le Nord.

Un marin lui expliqua dès son réveil qu'un des mercenaires qui escortait le sérail avaient lui aussi survécu à la bataille et avait regagné les murs salvateurs de Gabès juste après lui. Aussi avait il raconté l'histoire abracadabrante de ce voyageur malchanceux aux autorités de la ville. D'ailleurs, la flèche Gurundi qu'il portait en son épaule avait certainement fait foi de l'authenticité du récit qu'avait conté le mercenaire pour justifier la présence de cet étranger sur le second continent.

Le voyageur poursuivait son histoire. Il disait avoir été soigné durant son inconscience. Les soins dont il avait bénéficié semblaient très précis et surtout très efficaces : un bandage solide et un baume apaisant. Pourtant il affirmait sentir encore et toujours une étrange douleur dans la partie touchée. Je suspectai l'effet d'un poison...

L'homme termina son récit sur l'évocation du voyage retour : ce dernier lui avait semblé long et peineux, il s'y sentait seul et se remettait lentement de ses vives émotions et de ses douloureuses blessures.

Le voyageur rassemblait ses affaires tout en buvant une dernière gorgée de la bière que lui avait généreusement offert un des clients pour cette histoire rocambolesque que beaucoup n'avaient pas crue tant elle paraissait invraisemblable. Moi, j'y croyais cependant, et le récit que je venais d'entendre s'inscrivait bien dans ce que j'avais déjà pu apprendre au sujet du second continent.

À la fois curieux et insatisfait, je me ruai vers le voyageur afin d'en apprendre plus sur son aventure, ce n'est pas tous les jours que l'on peut croiser un homme du premier continent qui revient du second...

Lassé et préoccupé par je ne sais quoi, le voyageur me confia un bout de papier sans prononcer un seul mot. Avidé, je l'ouvrai très vite, je le consultai rapidement et relevant la tête me rendis compte que le voyageur avait pris la poudre d'escampette, étrange...

Cependant, me replongeant dans le document tout chiffonné, je compris de quoi il s'agissait : c'était une carte du second continent griffonnée à la va-vite. Comme le voyageur n'y avait pas fait allusion durant son récit, je m'interrogeai. Pour quelle raison me l'avait-il confié ?

Cette question reste encore et toujours sans réponse, mais qu'importe, j'en sais aujourd'hui un peu plus grâce à cet homme que je compte bien le retrouver un jour, sur ce continent ou bien sur un autre ...