

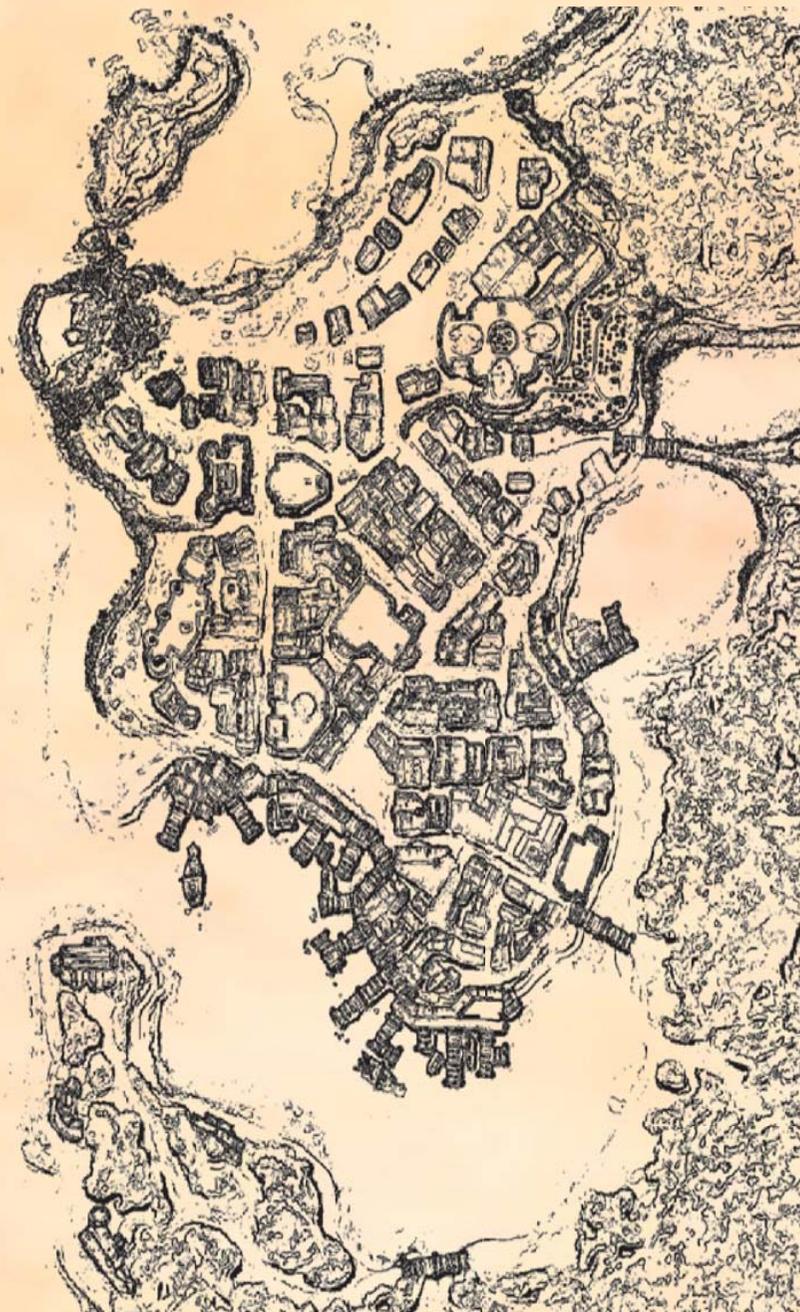


LA CRÉATION DE SANDPOINT

RAPPORT VA-011-714

PAR ILSOARI GANDETHUS

Un rapport rassemblant diverses informations au sujet de la création de la petite ville de Sandpoint, au nord de Magnimar.



Comme l'a dit le célèbre historien Gandagul de Korvosa, « La création d'une nouvelle ville n'est ni une chose triviale ni l'affaire d'un seul homme. » La naissance de la cité de Sandpoint, que j'ai l'honneur d'appeler « ma ville » depuis peu, n'échappa pas à cette règle.

L'histoire de la création de Sandpoint est significative de l'histoire Varisie : une terre conquise, partagée entre les natifs qui la parcourent et la vénèrent depuis la nuit des temps et les conquérants qui cherchent à en soumettre les ressources.

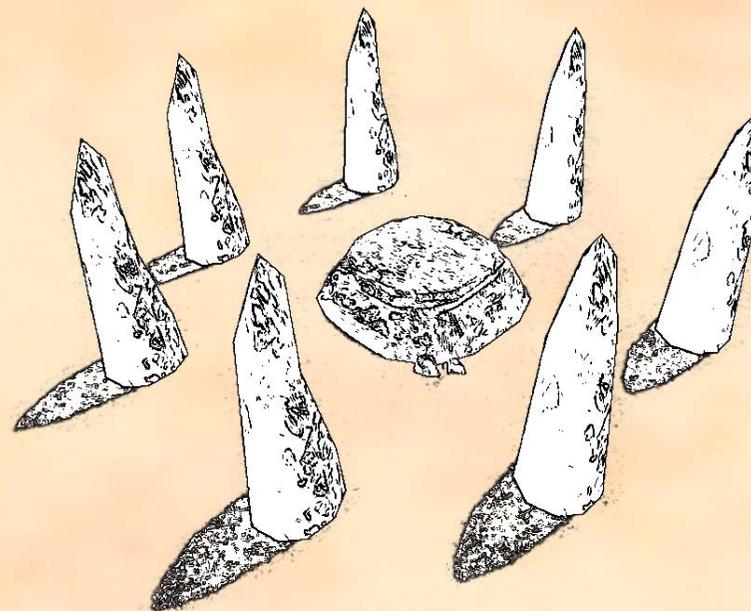
C'est pour ces raisons que j'ai cherché à rassembler ici quelques notes sur les événements qui ont entouré la naissance de Sandpoint, notes basées sur les informations glanées dans les archives de la ville ou auprès des anciens habitants.

QUATRE FAMILLES UNIES ...

Le projet d'établir une nouvelle communauté sur le site de l'actuel Sandpoint naquit dans l'esprit des maîtres de quatre familles de Magnimar, la Cité des Monuments. Plutôt que de se battre entre elles pour savoir qui pourrait profiter de l'emplacement, ces quatre familles se rassemblèrent, formant ainsi la Ligue Marchande de Sandpoint.

Il s'agissait des Kaijitsu, une famille de joailliers et de verriers; des Valdemar, constructeurs de navires; des Scarnetti, dont le commerce reposait sur le bois; et des Deverin, qui étaient à la fois des fermiers et des brasseurs.

Des représentants de ces quatre familles longèrent la Côte Oubliée vers le nord pour aller prendre possession des terres qu'ils avaient



acquises auprès des autorités de Magnimar. Cependant, lorsqu'ils arrivèrent sur place, ils découvrirent que cette région était déjà occupée par une large tribu de Variens qui s'y rassemblait chaque année pour vénérer Desna.

UN ANCIEN LIEU DE CULTE

Depuis toujours - ou du moins aussi loin qu'ils s'en souviennent -, les Variens s'étaient rassemblés à cet endroit pour partager les dernières nouvelles rapportées par les clans nomades et vénérer la déesse Desna. Ils n'avaient cependant pas choisi ce lieu par hasard.

C'est en effet là que se dressait - et se dresse toujours - un monument constitué d'un cercle de sept pierres levées avec en son centre un autel circulaire de pierre (voir ci-contre).

D'après ce qu'un sage de Magnimar m'a dit, les Varisiens auraient sans doute vu dans cette configuration un symbole terrestre des sept tours du palais de Desna (il semblerait que le nombre sept revête une signification mystique profonde et une symbolique importante dans cette religion).

DE RUDES DISCUSSIONS ...

Les quatre familles de la Ligue Marchande de Sandpoint refusèrent de voir leur projet réduit en cendres par une « bande de sauvages » (c'est ainsi qu'Alamon Scarnetti décrivit les Varisiens dans son journal de voyage). Une série de longues discussions s'en suivit entre les nobles de Magnimar et les Varisiens, pendant lesquels les premiers promirent aux seconds une place importante dans le gouvernement de la future cité de Sandpoint.

Malheureusement, même après une semaine de rencontres et de débats acharnées, aucun arrangement satisfaisant ne put être trouvé. Observant que la manière douce n'aboutissait pas suffisamment rapidement à son sens, l'impatient Alamon Scarnetti - qui n'avait déjà que peu d'égards pour les natifs de Varisie - entreprit de simplement se débarrasser d'eux.

Le soir venu, il rassembla ses frères, ses cousins et quelques autres comparses et se mit en route vers le camp des Varisiens. Son plan consistait à tuer les Varisiens pendant leur sommeil puis à laisser des indices laissant penser qu'il s'agissait là de l'oeuvre d'une tribu de gobelins.

Cependant, pour se donner du courage, les hommes de main des Scarnetti s'étaient partagé une bonne partie des réserves de vin de l'expédition. Trop saouls, trop sûrs d'eux, tenant à peine debout, ils

ne parvinrent à tuer que cinq des Varisiens avant de se faire repérer. Les Varisiens réagirent rapidement, trucidant sans peine plusieurs assassins et mettant en fuite les autres.

UNE PAIX IMPOSSIBLE ?

Les membres de la Ligue Marchande de Sandpoint furent contraints à fuir la région pour éviter la colère et la vengeance des Varisiens. Dès que la nouvelle fut connue à Magnimar, le Conseil Varisien - l'organe représentant les intérêts des natifs de Varisie auprès des dirigeants de la Cité des Monuments - réclama justice et compensations de la part des quatre familles pour les actes atroces commis par Alamon Scarnetti.

La Haute Cour de Magnimar parvint, après plusieurs mois, à apaiser les esprits et à calmer les relations entre le Conseil Varisien et la Ligue Marchande. Bien que le mérite de cette réconciliation soit généralement attribué aux membres de la Haute Cour, c'est en grande partie grâce au barde Almah Deverin que cette histoire connut un dénouement heureux.

Almah Deverin, une jeune barde de la famille des Deverin (une des quatre familles-membres de la Ligue Marchande) parvint non seulement à calmer la soif de sang et de vengeance des Varisiens, mais également à remettre sur la table le projet de création de Sandpoint. En contre-partie, elle offrit aux Varisiens la promesse que Desna serait vénérée dans la future cathédrale de Sandpoint, qu'une partie des bénéfices de la Ligue Marchande serait reversée au Conseil Varisien pendant les 40 prochaines années, et qu'un manoir serait construit pour abriter ceux que les Varisiens considéraient comme leurs anciens.

UNE VILLE NAÎT ...

Les arrangements construits par Almah Deverin permirent aux nobles de Magnimar d'enfin construire Sandpoint. Conformément à leurs promesses, ils financèrent la construction d'une chapelle dédiée à Desna (qui brûla dans un terrible incendie quelques 37 ans plus tard).

Cette chapelle, construite autour du cercle de pierre, était constituée de six petits sanctuaires reliés entre eux par des corridors ouverts au vent. Un de ces sanctuaires était dédié à Desna (comme convenu avec les Varisiens) et les cinq autres abritaient des petits autels à Abadar, Sarenrae, Shelyn, Gozreh et Erastil. Les quatre premiers de ces dieux étaient les divinités vénérées par les fondateurs de la Ligue Marchande et le cinquième, Erastil, était très populaire au sein des premiers colons à venir s'établir à Sandpoint.

Comme convenu, un petit manoir fut élevé au centre de Sandpoint et cédé aux Varisiens. Il est occupé depuis ce jour par l'honorable Madame Mvashti, une vénérable Varisienne qui brille tant par ses talents d'historienne que par ses connaissances à propos du monde naturel et du monde des arcanes. Le bâtiment reviendra aux autorités de la ville après le décès de l'ancienne. Que ce jour soit le plus lointain possible !

Les quatre familles de la Ligue Marchande se sont construit des manoirs sur un promontoire juste au sud du port de Sandpoint. On y trouve encore aujourd'hui les manoirs des Valdemar (à l'est, avec une magnifique vue sur le port), des Scarnetti (au sud), des Kaijitsu (à l'ouest, avec une vue sur la mer et la côte plus au sud) et des Deverin (au nord, avec une vue sur la baie et tout Sandpoint, demeure de Kendra Deverin, l'actuel maire de Sandpoint).

La ville de Sandpoint fleurit, ainsi que ses nombreuses industries : pêche, travail du bois, fermes, chasse, brasserie, travail du cuir, construction de navires, verrerie. Plusieurs artisans qualifiés décidèrent de quitter Magnimar (ou même Korvosa ou Riddleport) pour venir s'établir dans la plus paisible Sandpoint.

AUJOURD'HUI À SANDPOINT ...

L'entente entre les descendants des fondateurs de Sandpoint et les Varisiens a également évolué, à un tel point que le gouvernement de Sandpoint a décidé d'étendre les promesses de partage des bénéfices à 20 ans supplémentaires.

Au moment où ce livret est écrit, Sandpoint a existé pendant 42 années. La construction d'une cathédrale de pierre et de verre sur le lieu même où la chapelle originale s'était dressée est presque terminée et la ville s'apprête à inaugurer ce nouveau lieu de culte. Les familles fondatrices, ainsi que les commerces locaux et les églises des divinités représentées (les six mêmes que dans la première chapelle) ont collaboré pour rassembler les fonds nécessaires à cette magnifique construction. Les « événements déplaisants » d'il y a quelques années sont pratiquement oubliés et Sandpoint semble entrer dans une nouvelle époque de prospérité et de paix.

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.
Pathfinder Community Use Policy. Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.