



MAGNIMAR LA LIBRE

RAPPORT VA-007-149

Un bref descriptif de la cité libre de Magnimar, joyau et principal port de la Varisie.

Ce rapport a été rédigé en l'honneur de la magnifique cité de Magnimar et sous l'égide de son talentueux et généreux Seigneur-Maire, Haldmeer Grobaras.

Magnimar se veut être une cité ouverte, accueillante, libre et sûre où les honnêtes habitants et les marchands entrepreneurs sont les bienvenus. C'est une ville où les lois se veulent ouvertes et permissives afin de laisser régner la liberté qui est nécessaire à l'épanouissement de tous (contrairement à sa soeur aînée aigrie aux inspirations chélaixiennes, Korvosa) mais pas au point de sombrer dans le chaos et le désordre le plus total (comme c'est le cas chez sa sombre soeur aux moeurs légères, Riddleport).

LA GÉOGRAPHIE DE MAGNIMAR

Notre bonne ville de Magnimar est située le long de la Côte Oubliée au sud-est de la Varisie, à un endroit stratégique pour desservir toutes les contrées à l'est et au nord. Sa position en fait un port extrêmement bien positionné pour tous les commerces maritimes venant des terres lointaines du sud et du sud-est (on peut aisément comprendre que les entrepreneurs marchands optent pour la mer plutôt que de traverser des territoires comme le Chéliax ou le Nidal !).

Magnimar est donc une porte vers le vaste territoire de la Varisie, une terre ancienne riche en ressources, en histoire et en culture.

Physiquement, Magnimar s'étend à cheval de part et d'autre de la rivière Yondabakari et de part et d'autre d'une haute falaise appelée simplement la Falaise ou encore la Coupure Maritime [Seacleft].

L'extrême ouest de Magnimar, au-delà de la rivière Yondabakari,



est généralement appelée Ordellia. En remontant vers l'est, on trouve l'îlot de Kyver, qui divise la rivière. Le territoire qui s'étend

de l'autre côté de la rivière et jusqu'à la base de la Falaise est désigné par l'appellation « les Rivages ».

La ville offre deux méthodes pour voyager entre le haut et le bas de la falaise : une longue rampe au nord qui aboutit à l'extrémité des ruines de l'énorme Pont des Géants (ou Irespan) et une gigantesque tour appelée l'Arvensoar et qui abrite la garde de la ville.

La partie qui s'étend entre le sommet de la falaise et la côte à l'est est simplement désignée par le nom de « Sommet ».

Pour être complet, il existe une troisième grande section de Magnimar : celle qui s'étend sous les ruines du Pont des Géants. Ce large district, qui est constamment plongé dans les ombres du pont, s'appelle simplement « les Ombres ». C'est un quartier que les visiteurs les plus honnêtes préféreront sans doute éviter.

LES DISTRICTS DE MAGNIMAR : L'OUEST ET LES RIVAGES

Ceux qui viennent d'arriver à Magnimar ont parfois du mal à saisir les explications des nombreux habitants de bonne volonté désireux de les guider tant la ville comporte de lieux-dits, de monuments et de districts dont seuls les Magnimariens les plus anciens maîtrisent la liste.

Afin de les aider à s'y retrouver, voici une courte description des quartiers les plus connus de la ville.

Ordellia. Comme indiqué plus haut, il s'agit du district situé sur la rive ouest de la rivière Yondabakari. Il forme quasiment une petite

ville dans la ville et on y rencontre de nombreux mécontents qui ne parviennent pas à saisir que les autorités politiques de la ville agissent aussi pour leur bien. Les visiteurs férus de spectacles théâtraux bassement satiriques et de diatribes politiques insignifiantes pourront visiter la Rose et le Rateau, une scène en plein air.

L'îlot de Kyver. Il s'agit d'une petite île située au centre du delta de la Yondabakari. On y trouve des chantiers navals, des scieries et des ateliers bruyants que le visiteur cherchant le calme préférera éviter. Le phare qui s'y dresse est le « Signal de l'Inondation ».

Si on traverse la Yondabakari, on arrive ensuite aux 8 districts des Rivages.

Les Rivages d'Argent. Il s'agit d'un des plus beaux quartiers des Rivages. On y trouve de splendides demeures et des commerces florissants. Les plus érudits visiteront sans doute avec plaisir l'Aquaretum, une sorte de musée où on peut découvrir les mystères de la mer.

La Pointe du Phare. Le principal point d'intérêt de ce district aux nombreux entrepôts et aux tavernes bruyantes fréquentées par les marins est le Garde-Wyrm, un imposant phare décoré de statues.

L'Impasse des Haillons. Le visiteur avisé ferait bien de rester à l'écart de ce district pauvre et mal famé. Il semble bien que toutes les villes, même les plus illustres et bien gouvernées, se doivent de posséder un tel quartier.

Les Marches. C'est par ce quartier que de nombreux visiteurs terrestres pénètrent dans Magnimar. On y trouve de nombreux commerces convenables. C'est un district correct, bien qu'un peu surpeuplé.



La Clef de Voûte. Ce district est réellement le coeur de la cité. En son centre s'étend le Parc de la Source du Prophète, un magnifique

lieu calme et reposant mêlant verdure et monuments. De la partent quatre des principales artères de la ville : la Procession du Fondateur vers le sud (qui va rejoindre la Porte dite « du Château »), le Chemin de la Rivière Divisée à l'ouest (menant vers la Yondabakari), le Chemin du Commerce au nord (allant vers les quais) et l'Avenue des Voiles au nord-est (rejoignant le vaste marché appelé le Bazaar des Voiles). Ces quatre avenues sont bordées de bâtisses et de monuments plus magnifiques les uns que les autres, comme par exemple le temple-forteresse d'Iomédae et la fabuleuse école de magie divinatoire « la Pierre du Prophète ».

Sous la Falaise. Ce district, qu'on surnomme parfois « les Gravats » s'étend à l'ombre de la Falaise. Outre l'Arvensoar, on y trouve toute une série de auberges, des tavernes et des théâtres très typiques. C'est un des hauts-lieux culturels de la ville.

Les Quais. Il n'y a pas grand chose à dire au sujet des quais. De jour, on y trouve de nombreux travailleurs chargeant ou déchargeant les navires et les entrepôts. De nuit, c'est un quartier qu'il vaut mieux éviter, sauf si on aime se mêler avec les marins.

Le Bazaar des Voiles. C'est à la fois le nom du quartier et du vaste marché qui s'y étend. Dans ce large village de tentes et d'échoppes, on peut trouver de tout : des épices vudranaises, des artefacts osirionais, des légumes frais des fermiers locaux, des fourrures venant de la Couronne du Monde, ... C'est un des districts les plus animés de Magnimar.

Si on reste au niveau des Rivages (et donc en contre-bas de la falaise), il faut encore citer le district des Ombres.

Sous le Pont. C'est ainsi qu'on désigne cette accumulation de tavernes pouilleuses, de lupanars sales et de maisons de jeu infestées

par les rats que tout visiteur avisé fera tout pour éviter.

LES DISTRICTS DU SOMMET : LE SOMMET

Le voyageur qui utilise la Rampe pour accéder au dessus de la Falaise pourra visiter les districts les plus beaux et les plus riches de Magnimar, rencontrer la fine fleur de ses habitants et s'émerveiller devant les plus beaux de ses bâtiments.

Le District du Pont. Ce district s'étend au sommet de la Rampe et au bord des ruines de l'immense Pont des Géants qui enjambait peut-être autrefois la mer. Vu sa proximité avec les Rivages, on y trouve d'assez nombreux ateliers (mais des ateliers plus « évolués » que ceux qu'on trouve plus bas) : sculpteurs et ébénistes y abondent. La plus connue de ces industries est sans doute la Fabrique de Golems. Le visiteur plus intéressé par les monuments se dirigera vers la Place du Pleureur pour y admirer le Cénotaphe, un large mausolée dédié au héros Alcaydian Indros et où les morts les plus influents de Magnimar ont l'honneur d'être enterrés.

La Capitale. Ce district est le véritable centre de la civilisation à Magnimar. L'avenue des Honneurs y mène à une magnifique place appelée l'Honneur du Fondateur, où il est possible d'admirer la splendide et gigantesque sculpture *Indros cul Vydrarch*. Les bâtiments qui bordent cette place sont remarquables non seulement pour leur architecture élégante et robuste caractérisée par de larges colonnes de marbre et des façades finement décorées de gravures et de gargouilles mais également pour les activités qui s'y déroule. C'est en effet là qu'on trouve le Hall des Guides, où le Conseil des Guides se rassemble, et le Fronton [Pediment Building], dont les étages



supérieurs sont occupés par les cours de justice (appelées les Halls de la Vertu) et les étages souterrains, par la prison de Magnimar,

qu'on surnomme « Les Enfers ». Un peu plus à l'est, le visiteur féru d'histoire pourra trouver les Archives du Fondateur et le Musée des Âges, deux édifices regorgeant d'artefacts et de documents plus intéressants les uns que les autres !

Le Point de Vue. Ce magnifique quartier qui s'étend sur les hauteurs de la Falaise et domine les Rivages porte naturellement bien son nom. On y trouve les échoppes les plus raffinées et de très beaux manoirs. Le plus prestigieux d'entre eux est sans nul doute le Jardin du Défi, le petit château à huit étages où réside le Seigneur-Maire Grobaras.

La Grande Arche. Ce quartier, qui occupe une grande partie du Sommet, abrite de nombreuses habitations somme toutes assez banales. Il n'est pas dénué d'intérêt toutefois, car le visiteur féru de beaux monuments ne manquera pas de se laisser éblouir par les Jumeaux, les sculptures colossales qui ornent la Porte des Jumeaux et représentent les héros Cailyn et Romre Vanderale. C'est un district assez agité (ce qui est assez naturel pour l'une des deux entrées terrestres principales de Magnimar), où on peut croiser de nombreux voyageurs et caravanes arrivant en ville ou se préparant à traverser les étendues sauvages de la Varisie.

Naos. Il s'agit du quartier qui s'étend de part et d'autre de l'avenue des Heures, une région que d'aucuns surnomment parfois « le district du Nouvel Argent ». Et il est vrai que c'est là qu'on trouve les habitations et mesures de bon nombre des familles magnimariennes les plus en vue. Mais on ne trouve pas que des bâtiments d'habitation là-bas, au contraire. Ainsi, près de la place de l'Étoile Argentée (une magnifique promenade dont le sol est décoré d'une magnifique mosaïque étoile faite de coquillages), on trouve la Triode, qui offre à la fois une salle de concert à l'acoustique impeccable, une vaste salle de théâtre et une estrade

surélevée où de nombreux musiciens ou danseurs se produisent régulièrement. C'est au Naos qu'on trouve également la Première Loge des Éclaireurs de Magnimar. Les visiteurs avides de découverte ne manqueront pas de visiter la Ménagerie du Seigneur-Maire, un vaste parc où ils pourront admirer divers spécimens d'animaux, de monstres et de bêtes exotiques empaillés ou bien vivants. Le Prince Mandali, un gigantesque gorille de plus de quatre mètres de haut vous laissera des souvenirs impérissables !

Le District de Marbre. Finalement, les deux districts de la pointe nord-est de Magnimar, sont principalement des quartiers résidentiels. On y trouve de nombreux manoirs et des propriétés avec enceintes appartenant aux familles les plus respectables et nobles de la ville. Le District de Marbre se tient en haut des falaises du Mur de Brume, falaises qui surplombent les Ombres. Pour se délasser, le visiteur pourra se rendre à la Course du Serpent, un large hippodrome où il pourra assister à des courses de chevaux, de chiens ou d'hommes ainsi qu'à des spectacles de magie et à des reconstitutions de grandes batailles historiques. Les gradins de ce gigantesque stade (qui peut accueillir près de 5000 visiteurs) sont décorés d'un immense serpent sculpté qui rappelle les exploits du fondateur de la ville.

Le District d'Albâtre. Ce véritable joyau d'architecture et de monuments n'est malheureusement pas ouvert à tous et seuls les plus privilégiés et les plus chanceux reçoivent la permission de franchir l'épais mur décoré de marbre qui sépare ce quartier du reste de Magnimar. Au-delà des vastes allées décorées d'arbres et de statues plus magnifiques les unes que les autres et bordées des propriétés les plus cossues, on trouve le Fort Indros, haut point défensif de Magnimar armé dit-on de plus de soixante balistes et trébuchets !



UNE VILLE À LA CULTURE RICHE

Magnimar ne se démarque pas seulement par son emplacement et sa structure géographiques mais également par sa riche culture que nourrissent ses nombreuses légendes et ses magnifiques monuments historiques.

On s'accorde à situer la création de Magnimar aux alentours de 4584 selon le calendrier d'Absalom, quelque 14 ans avant la mort du dieu Aroden. À cette époque, un paladin du dieu mort nommé Alcaydian Indros conduisait une expédition d'exploration dans l'ouest de la Varisie. C'est ainsi qu'il découvrit un emplacement parfait pour une cité portuaire à l'endroit où la rivière Yondabakari se jetait dans la mer. Alcaydian et ses suivants établirent un campement sur place.

Mais le silence de la première nuit qu'ils passèrent là fut rapidement brisé par des cris et des sons aquatiques. Sans hésiter une seconde, Alcaydian s'avança vers les flots, enchâssé dans son armure de paladin d'Aroden. S'ensuivirent alors quelques longues secondes de silence total, au bout desquelles une gigantesque forme serpentine s'éleva au-dessus de la surface de la mer.

C'était une bête colossale faite de longs crocs, de dards empoisonnés et d'écailles impénétrables ! Le paladin n'interrompt pas sa marche pour autant et, bien vite, il se retrouva aux prises avec le terrible dragon de mer, le Vydrarch. Au bout d'un long et pénible combat, le héros d'Aroden parvint à trancher la tête du monstre, sauvant ainsi tous ses suivants et s'établissant comme seul maître de l'endroit.

Il baptisa l'endroit *Magnimar*, « Pierre de Mer » et devint le premier Seigneur-Maire de la belle cité.

La ville nouveau-née se développa assez lentement au cours des premières années mais tout s'accéléra après la mort du dieu Aroden et la chute du gouvernement du Chéliax. Alors que les colonies de l'ancien empire semblaient dans le chaos, plusieurs individus décidèrent de quitter Korvosa (une colonie chélastienne) pour venir se réfugier à Magnimar et bénéficier des principes libertaires sur lesquels la ville avait été fondée.



Et cet exode s'intensifia encore en 4608, lorsqu'une dizaine de milliers de Korvosiens refusèrent de se soumettre au nouveau régime des adorateurs de diables chélastiens et émigrèrent vers Magnimar.

HISTOIRE ET LÉGENDES : LE PONT DES GÉANTS

Le plus marquant des monuments de Magnimar est certainement l'Irespan, le Pont des Géants. Il ne reste plus aujourd'hui que les ruines de ce majestueux ponts qui s'élève à plus de 100 mètres du sol et baigne tout un district de la cité dans les ombres. Seuls les quelque premiers mètres de cette construction, et les moignons partiellement recouvertes par la mer des piliers de support sont encore visibles.

On ne peut que se demander quels constructeurs fous et ambitieux ont autrefois bâti ce gigantesque pont au-dessus de la mer. Au fil de l'histoire de Magnimar, le Pont des Géants a joué un rôle très important; non seulement en attirant de nombreux curieux, historiens et érudits, mais également en fournissant des tonnes et des tonnes de pierre qui ont été récupérées pour construire les bâtiments de la ville. Magnimar est donc fille de l'Irespan à plus d'un titre.

Toutefois, une loi interdit maintenant de prélever d'autres pierres dans les ruines du Pont de Géant. Cette règle juste trouve son origine dans les événements qui se sont produits lors de la construction de l'Arvensoar et du mur de la ville. Selon les récits, à cette époque, les ouvriers envoyés pour collecter des blocs de pierre de l'Irespan mirent à jour une cavité à l'intérieur du pont (pont que l'on croyait plein jusque là), et une horde de créatures semblables à des araignées sortit des entrailles du mystérieux monuments, tuant des centaines de Magnimariens dans leur sillage.

C'est uniquement grâce au courage et à la puissance des magiciens jumeaux Cailyn et Romre Vanderale (dont les sculptures gigantesques accueillent les visiteurs qui empruntent la Porte des Jumeaux) que des héros connus sous le nom des « Yeux de l'Aigle » aidés par la milice parvinrent à repousser les monstres et à provoquer un effondrement qui bloqua le passage par où ils s'étaient enfuis.

HISTOIRE ET LÉGENDES : L'ARVENSOAR

Outre la Rampe, l'autre chemin pour passer des Rivages au Sommet ou inversement traverse la gigantesque tour de

l'Arvensoar. Ce bâtiment monumental qui surpasse la Falaise de quelques dizaines de mètres abrite l'armée et la milice de la ville, ainsi qu'une dizaine d'armes de sièges et de trébuchets et des réserves suffisantes pour permettre à la ville de survivre à un siège extrêmement long si cela s'avérait nécessaire.

Mais « le Perchoir », comme on le surnomme parfois, est bien plus qu'un abri pour les forces armées de la cité; c'est également un symbole de l'unité de Magnimar et des bonnes relations entre la ville et les natifs locaux, les Varisiens. Et, comme souvent, tout cela s'appuie sur des récits qui se perdent à mi-chemin entre l'histoire et les légendes.

Selon ces récits, lors de la création de Magnimar, un haut pic de pierre se dressait à l'emplacement de l'Arvensoar. Il s'agissait d'un endroit sacré pour les Varisiens, qui croyaient que les messagers célestes et les anges venaient s'y poser pour se reposer avant d'entreprendre de longs voyages. Pour respecter ces croyances, les Varisiens avaient demandé aux premiers Magnimariens de s'établir plus à l'ouest, au-delà de la rivière Yondabakari mais la plupart d'entre eux avaient refusé.

Seule une certaine Ordellia Whilwren avait tenté une conciliation en promettant de déménager jusqu'à l'emplacement indiqué par les Varisiens (à l'ouest de la rivière) si elle apercevait un de ces anges messagers. Les natifs lui dirent alors d'observer le pic tous les matins pendant une semaine. Et, à l'aube du dernier jour de la semaine, Ordellia aperçut une silhouette lumineuse au sommet de l'aiguille de pierre. Fidèle à sa promesse, la Magnimarienne et ses suivants partirent s'établir plus à l'ouest, là où se trouve l'actuel district qui porte son nom.

Mais les autres colons, eux, étaient restés à proximité du territoire

sacré des Varisiens ... et les relations entre les Magnimariens et les natifs de la Varisie empirèrent de mois en mois.

Quelques années plus tard, une terrible tempête destructrice s'abattit sur la région, dévastant les champs et les forêts des alentours et menaçant de faire subir le même sort à la ville nouveau-née. Les Magnimariens étaient désespérés et ne pouvaient que regarder, impuissants, la tempête qui se dirigeait vers leurs nouvelles habitations.

C'est alors qu'Ordellia se rappela de sa vision et se mit à prier la figure angélique qui lui était apparue. Un puissant éclair descendit alors du ciel, zigzaguant en direction du pic de pierre. Lorsque la foudre céleste toucha l'aiguille de pierre, celle-ci explosa en un nuage lumineux qui éblouit tous les observateurs et mit un soudain terme à la terrible tempête. Lorsque les Magnimariens purent voir à nouveau, le pic avait disparu, tout comme la menace.

Et les Magnimariens décidèrent de remercier les puissances qui les avaient sauvées en construisant une gigantesque tour sur laquelle les messagers angéliques pourraient se reposer. Les Varisiens, voyant que les nouveaux colons partageaient leurs croyances, collaborèrent à la construction de l'Arvensoar. Quelque 18 années plus tard, le Perchoir était terminé; et les Magnimariens et les Varisiens étaient plus unis que jamais.

LES LOIS DE MAGNIMAR

Magnimar est gouvernée par plusieurs organismes qui s'équilibrent mutuellement, un système qui permet d'assurer que la ville est dirigée avec grande sagesse.

Le premier de ces organismes est le Conseil des Guides, un groupe de représentants des habitants les plus importants et influents de la cité. Celui-ci, qui comporte actuellement quelque 120 membres, s'occupe principalement des affaires extérieures (de nombreuses communautés hors des murs de la ville ont choisi de s'affilier à Magnimar, formellement ou non) et des décisions générales.

D'aucuns reprochent au Conseil d'être empêtré dans les détails administratifs ou répandent des rumeurs de corruption, mais tout cela n'est que méchants racontars. Les Guides du Conseil n'ont tous à cœur que le bien-être de la ville et de ses habitants, tout comme le noble et généreux Seigneur-Maire qui ne cesse de faire preuve de son altruïsme.

Le second organisme dirigeant est le Bureau du Seigneur-Maire, qui gère les affaires courantes et administre la ville au quotidien. C'est l'honorable Haldmeer Grobaras qui occupe le poste de Seigneur-Maire depuis plus de sept ans. Il s'agit d'un homme qui oeuvre pour faire prospérer la cité et n'hésite pas à aider les efforts des marchands, des nobles, des érudits et des artistes avec une grande générosité.

Un troisième organisme est chargé de conserver les bonnes relations entre les Magnimariens et les natifs de la Varisie (principalement les Varisiens, mais les Shoantis des Terres Cendrées aussi). Il s'agit du Conseil Varisien. C'est lui qui est par exemple responsable de la donation qu'on nomme le Calvitarium, une généreuse quantité de blé qui est transportée vers les Shoantis du clan de la Hache chaque année pour les remercier de protéger la Varisie contre les incursions des barbares des terres du nord.

Magnimar se veut être une ville de libertés, bien au contraire des cités comme Korvosa où le peuple souffre sous le joug de dirigeants



tyranniques. Cela explique pourquoi il n'y a en fait que guère de lois en ville, à l'exception des lois naturelles assurant la sécurité, la propriété et la bonne conduite de tous.

Ainsi, les commerçants avisés qui décideraient de s'établir à Magnimar découvrirait rapidement que le gouvernement n'impose aucune taxe sur les biens importés, ni sur l'utilisation du port. Ces conditions font de la Cité des Monuments un lieu particulièrement accueillant pour les marchands entreprenants. Nulle surprise qu'on y trouve de nombreuses organisations commerciales !

Ceux qui, malgré tout, viendraient à violer les lois de la cité seraient emmenés vers les Cours de Justices où les juges de Magnimar (qu'on appelle Justices) leur imposeraient les châtimens adéquats et proportionnés. Dans les pires cas, il pourra s'agir d'un séjour aux

Enfers, la prison de la ville, mais en général, la punition sera une amende à verser dans les coffres de la ville afin de contribuer aux oeuvres du gouvernement et au bien-être de tous.

MAGNIMAR L'ACCUEILLANTE

Au final, nul rapport, nul écrit ne pourra faire juste gloire à cette splendide cité qu'est Magnimar. Le meilleur moyen de découvrir cette magnifique ville aux quelque 16 500 habitants, aux nombreux monuments historiques, aux ressources abondantes et aux légendes passionnantes est tout simplement de la visiter !

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.