

Pathfinder - Golarion - Magnimar

Ci suit des tables de rencontres, basé sur l'article [Pathfinder - Aide de Jeux - Rencontres en villes](#) de ce site. Les spécificités de ces rencontres sont à voir dans l'article précédant cité. Ces tables prennent en compte les spécificités de la ville.

Tables de rencontres à Magnimar

	quartier d'albatre		Naos		Le Quartier Central		Sous la Falaise	
	Jour	Nuit	Jour	Nuit	Jour	Nuit	Jour	Nuit
Amuseur(s)	1-9	1-2	1-8	1-2	1-10	1-2	1-7	1
Marchand(s)	10-26	3-6	9-28	3-7	11-35	3-8	8-22	2-4
Mendiant(s)	-	-	29	8-9	36	9-10	23-25	5-10
Prostitué(s)	27	7-8	30-32	10-15	37	11-12	26-29	11-18
Chevalier(s) du Clous	28-29	9-10	33-40	16-23	38-42	13-17	-	-
Paladins d'Iomedae	30-31	11-12	41-48	24-31	43-47	18-22	-	-
Patrouille de Calistria	-	-	-	-	-	-	30-32	19-21
Patrouille d'archer(s) d'Erastyl	-	-	-	-	-	-	33-35	22-24
Patrouille de Magnimar	32-59	13-40	49-62	32-45	48-73	23-48	36-46	25-35
Noble(s) revendicatif(s)	60-64	41-49	63	46-48	74-76	49-54	47	-
Marin/Fermier/Artisan/Journalier revendicatif	65-66	50	64-74	49-56	77-85	55-69	48-51	36
Gladiateur(s) Agressif(s)	65-78	50-62	75-76	57	86-90	70-77	52-57	37
Gang Shoanti Agressifs	79-80	63-66	77	58	91-92	78-82	58-61	38-39
Voleur(s)	81-86	67-73	78-81	59-61	93-95	83-87	62-68	40-44
Brigand(s)	87-88	74-76	82	62-64	96-97	88-94	69-75	45-50
Monstre(s)	89-100	77-100	83-100	65-100	98-100	95-100	76-100	51-100
Économie	27%	8%	32%	15%	37%	12%	29%	18%
Loi	32%	32%	30%	30%	36%	36%	17%	17%
Crime	29%	36%	20%	19%	24%	46%	29%	15%
Danger	12%	24%	18%	36%	3%	6%	25%	50%

	Les Docks		La Pointe Déchiquetée		Les Marches		Ordelia		Sous le Pont	
	Jour	Nuit	Jour	Nuit	Jour	Nuit	Jour	Nuit	Jour	Nuit
Amuseur(s)	1-4	1	1-6	-	1-7	1	1-13	1-3	1	-
Marchand(s)	5-31	2-7	7-18	-	8-19	2-4	14-37	4-9	2-4	-
Mendiant(s)	32-34	8-13	19-27	1-9	20	5-6	38-41	10-17	5-14	1-5
Prostitué(s)	35-36	14-17	28-30	10-15	21	7-8	42-43	18-21	15-19	6-10
Chevalier(s) des Clous	-	-	-	-	-	-	44-47	22-25	-	-
Paladins d'Iomedae	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Patrouille de Calistria	-	-	-	-	22-35	9-22	-	-	-	-
Patrouille d'archer(s) d'Erastyl	-	-	-	-	36-49	23-36	-	-	-	-
Patrouille Mercenaires	-	-	-	-	-	-	48-57	26-35	-	-
Patrouille de Magnimar	37-48	18-29	31-47	16-32	50-53	37-40	48-59	26-37	20-36	11-15
Noble(s) revendicatif(s)	-	-	-	-	54	41	-	-	-	-
Marin/Fermier/Artisan/Journalier revendicatif	49-50	30-31	48-49	33-35	54-56	-	60-64	38-42	37-38	16-17
Gladiateur(s) Agressif(s)	49-52	-	48-51	-	-	-	65	43-47	-	-

	Les Docks		La Pointe Déchiquetée		Les Marches		Ordelia		Sous le Pont	
Gang Shoanti Agressifs	53-57	32-36	52-56	36-38	57-59	42-44	66-80	48-73	39-45	18-22
Voleur(s)	58-69	37-38	57-70	39-40	60-75	45-48	81-90	74-77	46-55	23-25
Brigand(s)	70-74	39-48	71-75	41-50	76-81	49-62	91-96	78-92	56-70	26-40
Monstre(s)	75-100	49-100	76-100	51-100	82-100	63-100	97-100	93-100	71-100	41-100
Économie	36 %	17%	30%	15%	21%	8%	43%	21%	19%	10%
Loi	12%	12%	17%	17%	32%	32%	16%	16%	17%	5%
Crime	26%	19%	28%	18%	28%	22%	37%	55%	34%	25%
Danger	26%	52%	25%	50%	19%	38%	4%	8%	30%	60%

Tavernes de Magnimar

Une répartition équilibré, voir [La Démographie Médiévale Facile](#), serait d'une taverne pour 400 habitants. Pour Magnimar cela donnerait 41 Tavernes. Vue que citer toutes les tavernes serait laborieux, autant utiliser celles décrites dans les suppléments officiels. Si, pour des raisons scénaristiques, vous avez besoin d'une taverne spécifique vous avez tout votre aises pour l'introduire dans la liste.

* Tiré de Magnimar City of Monuments					
Nom	Name	Type	Location	Prix	Description
Le Marteau et la pierre*	Hammer and Stone	Taverne	La Quartier central	Moyen	Taverne souvent occupé par les tailleurs de pierre et les fabriquants de golem.
La rue des tavernes*	Street of Taverns	Taverne	La Quartier central	Moyen à chère	Douzaines de tavernes alignées dans une rue, lieu de visite prisé par les aristocrates.
Le Club du Balbuzard*	Osprey Club	Taverne	Naos	Chère	Club de loisir pour seulement les Capitaines de bateau.
Le chiffon et la jarretière*	Rag and Garter	Taverne	Naos	Moyen	Cantine en plein aire où mes employés s'habillent comme des vagabonds pour donner aux aristocrates une idée de débauche.
La Chaussette et la Sandale*	Sock and Buskin	Taverne	Naos	Chère	Taverne qui concurrence le Triodea, spécialisé dans les boissons semi légales tel que le Vielle Asmodeus
La Cabane de Fergie*	Feirges's Shack	Taverne	La Pointe déchiquetée	Faible	La plus grande et infectée taverne de Chiffon ville.
Le Cochon*	The Pig	Taverne	La Pointe déchiquetée	Faible	Taverne nauséabonde occupé généralement par les bouchers.
La Baleine de Balley*	Whale's balley	Taverne	La Pointe déchiquetée	Faible	Taverne sur la côte accueillant principalement les dockers et travailleurs.
Les yeux de la Basilique*	Basilik's Eyes	Taverne	Les Docks	Faible	Taverne, pour les travailleurs des docks.
Le Club du Capitaine*	Captain's club	Taverne	Les Docks	Chère	Luxueuse Taverne mais abordable, exclusivement pour les capitaines et leurs invités.
La vieille épée*	Old sword	Taverne	Sous la falaise	Moyen	Taverne suranné pour principalement les vieilles personnes.
Le Marchant Amical*	Friendly Merchant	Taverne	Sous le pont	Faible	Taverne délabrée, la place la plus sure des docks sous le pont

Auberges de Magnimar

Une répartition équilibré, voir [La Démographie Médiévale Facile](#), serait d'une auberge pour 2 000 habitants. Pour Magnimar cela donnerait 8 Auberges. Comme étant généralement la base d'action des PJs, les Auberges devraient être cités, voir même décrites. J'ai donc ajouter à la liste officielle des suppléments de Magnimar, quelques créations, pour compléter la liste.

* Tiré de Magnimar City of Monuments					
Nom	Name	Type	Location	Prix	Description
Le Bunyip bleu*	Blue Bunyip	Auberge	Naos	Moyen	Taverne et auberge
Le Vieux Croc*	Old Fang	Auberge	Les Docks	Moyen	Populaire taverne et auberge de la côte.
Le Géant rouge	-	Auberge	Naos	Elevé	Auberge accueillant ceux entrant par la porte Estet assez fortuné.
La Mouette Pochard	-	Auberge	Les Docks	Faible	Auberge crasseuse, pour les marins en attente ou à la recherche de départ.
Les lunettes du mort	-	Auberge	Sous la falaise	Moyen	Auberge accueillant ceux entrant par la porte Ouest.
Le Lévrier Rond	-	Auberge	Les Marches	Moyen	Auberge accueillant ceux entrant par la porte Ouest.
La Maison jaune	-	Auberge	Ordelia	Faible	Auberge délabré, où se retrouve les exclus. Généralement visité par des Shoantis.

Loisirs à Magnimar

Autres lieux de distraction de Magnimar.

* Tiré de Magnimar City of Monuments					
Nom	Name	Type	Location	Prix	Description
La course du serpent*	Serpent's run	Arène	Le Quartier de Marbre	Faible à Chère	Hippodrome présentant diverse représentation et compétitions.
La Maison accueillante*	House of welcome	Maison de passe	Naos	Chère	Luxueuse maison de prostitution.
Triodera*	Triodera	Salle de concert	Naos	Moyen à Chère	Le Triodea est de loin la plus importante salle de spectacle et de concert de tout Magnimar, et peut-être de tout l'ouest du Varisie. Elle se trouve dans la région du Sommet de Magnimar dans le district du Naos , et son entrée est située sur La place de l'étoile d'argent. Le site est détenu par Durstin Versade, bien que le demi-elfe ténor et danseur Kassiel Iylmrain est celui qui prend toutes les décisions importantes.
L'huitre ouverte*	The Shuded Oyster	Maison de passe	Les Docks	Moyen	Maison de prostitution scandaleuse et populaire.
La Cage Dorée*	Gilged Cage	Casino	Sous la falaise	Moyen à Chère	Club et salles de jeux criardes
La Courtisane et la licorne*	The courtisan and the licorn	Maison de passe	Sous la falaise	Moyen	Maison de passe et parloir
La Loge du matador*	Matador's lodge	Arène de combat	Sous la falaise	Moyen	Restaurant et distraction violente
La Dryade révante*	Dreaming Dryad	Maison de shoot	Sous la falaise	Chère	Luxueuse tanière de consommation de drogue
L'Entrepôt du Dauphin Rapide	Swift Dolphin Warehouse	Maison de shoot	Sous Le Pont	Faible	Entrepôt abandonnée par un exportateur, sert de tanière pour drogué.
Tessik*	Tessik's	Arène de combat	Ordelia	Moyen	Ring de combat notablement violent, les combats sont connus pour être sauvage.

Criminalités

Nom	Name	Sczarni	Membres	QG	Domaine	
Le Seigneur de Chiffonville	-	oui	12	La Pointe déchiquetée	Le Chateau de Jajarko Rassimeri Jajarko (CM, Mâle humain varisien, Guerrier 2/Voleur 2)	Extorsion.
Les écailles de la nuit	Night Scale		100	La Pointe déchiquetée	La voie perdue (Lost lane) Theryhyn Raccas (LM, demi-elfe, voleur 9)	Extorsion, cambriolage, vol ...
Les Essoreuses de la côte	WashSide Wringers	oui		La Pointe déchiquetée	Les bancs des lessiveuses (Washer's row) Mère Languevolante (CM, femme humaine vaisienne, voleuse4/ alchimiste 1)	Contrebande
Les Lames destructrices	Wreckwash Blades	oui		Les Docks	Le Campement de carent Donal Carent (CN, mâle Varisien, voleur 5)	Collecte d'information et vente de renseignement.
Les Filles de la tour	Tower Girls	oui	28	Les Docks	-	Cambrioleuses, prostitution
Les Gargouilles	Gargoyle	non	60	Les Marches	Les cendres (The burn) Dame Vammiera Symirkova (NM, femme humaine, aristocrate 2/Voleuse 6/ Sorcière 4)	Extorsion, Vol
Les Pendus	Gallowed	oui	81	Sous la falaise	Le réservoir à poisson (The fish Tank) Jaster Frallino (CM, mâle humain, guerrier 5/Voleur 4)	Extorsion, drogue, contrebande
Les rampants	Creepers	oui		Sous le pont	The Gull Doolun Corveshku (CN, humain mâle, voleur 3)	Jeunes fripons et coquins, vols et extorsion.
Les Garçons de Doolun	Doolun's lads	oui		Sous le pont	The Rat Haugen (NM, male varisien vieux, voleur 6)	Orphelinat, travail forcé enfants, petit voles, blanchisserie , petit boulot...
Les frères de scepts		non		l'Ile de Kyver	La scierie des scepts	
Le Culte caché de Norgorber		non		Les égouts	Dans les égouts	
Gangs Shoantis		non	plusieurs 12 ou moins	Magnimar	pas d'organisation	

Lieux de Cultes

Nom	Name	Type	Location	Description
L'Église de Pharama	Church of Pharama	S'occupe des morts et naissance de la cité	Les Marches	Annamentus Jivorus (N male Chelaxian cleric of Pharama 7)
La tour de Guet	Cynosure Tower	Église de Desna	Les Marches	Bevaluu Zimantiu (CG female Varisian cleric of Desna 10)
Le Chalet de l'oeuil mort	Deadeye Lodge	Église d'Erastil	Les Marches	Lorgell Feudus's (LG male Chelaxian/ Varisian cleric of Erastil 5)
Le Dôme des délicieuses piques	Dome of the Savored Sting	Église de Calistria	Les Marches	Ayamyra (CN fe male elf cleric of Calistria 7)
La Cathédrale d'Abadar	Cathedral of Abadar	Centre bancaire et de prêt	Naos	Jyronn Imikar (LG male Garundi cleric of Abadar 13)
Le Temple d'Iomedae	Temple of Iomedae	Site des adorateurs de la déesse de la justice	Naos	Chaplain Tira Ronnova (LG female Chelaxian cleric of Iomedae 7/p aladin 2)
Le Sanctuaire de Sarenrae	Shrine of Sarenrae	Sancuaire abandonnée de la Déesse de l'aube	Sous le pont	

Institutions

Nom	Name	Type	Location	Description
L'Ecole des Quatres Vents	School of the Four Winds	Académie Monastique	Capital district	(monastic academy dedicated to the natural world)
Le Coin du Pied du corbeau	Raven foot Corner	Ecole d'alchimiste	La Pointe déchiquetée	(small school for alchemists and apothecaries)
Le Manoir Heidmarch	Heidmarch Manor	(Pathfinder lodge)	Le Quartier d'albatre	
La Pierre des Voyants	Stone of the Seers	Ecole de Magie	Les Marches	(arcanists' school; specializes in abjuration and divination magic)
Le Bastion des Clous	Bastion of the Nail	Garnison de Chevalier des Clous	Naos	(Hell knight garrison);