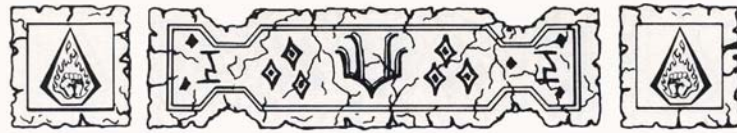


Le Tombeau Du Seigneur des Marches



Freeport



Cité libre de la Mer de Lune – (Version non officielle basée sur l’imagination de votre vieille liche Jaffar, gardien du Tombeau)

Qui Dirige : Freeport est dirigé par le Conseil des Capitaines. Ses conseillers élaborent et font appliquer les lois, défendent les intérêts de Freeport et assurent la pérennité de la cité face à ces puissants voisins. Depuis Freeport prospère grâce au mercantilisme et fait primer l’intérêt individuel, quoique réglementé.

Comme bien d’autre particularité de Freeport le conseil est un héritage de la tradition de corsaire de la cité. A l’origine, le conseil était formé de six capitaines respectés de tous. En 1234, le Conseil passe à 12 Conseillers qui mettent leurs milices sous le contrôle du conseil.

Les conseillers sont élus à vie et ne peuvent être démis de leurs fonctions que sur vote du conseil, ou en cas de trahison. Si un membre du conseil est assassiné, un membre de sa famille peut le remplacer. Voici la liste des personnes d’influence :

- | | |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| ▪ Milton Drac , Seigneur des Mers | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Brock Wallace , Capitaine & membre du Conseil | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Adrias Soderheim , Membre du Conseil | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Verlaine , membre du Conseil | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Garth Varellion , Capitaine & Membre du Conseil | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Melkiot Macorgan , Membre du Conseil | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Hecto Torian , Capitaine & Membre du Conseil | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Lady Elyse Grosette , Membre du Conseil | – Faction Lady Elise |
| ▪ Dirwin Arnig , Membre du Conseil | – Faction Lady Elise |
| ▪ Xavier Gordon , Capitaine & Membre du Conseil | – Faction Lady Elise |
| ▪ Liam blackhammer , Membre du Conseil | – Faction Lady Elise |
| ▪ Sœur Gwendolyn , Prêtresse de Valkur & Membre du Conseil | – Faction Lady Elise |
| ▪ Marcus Robert , Capitaine & Membre du Conseil | – Faction Lady Elise |
| ▪ Tarmon , Grand Sorcier Membre du conseil | - Faction neutre |
| ▪ Torsten Roth , Chef de la Guilde des Marchand & Membre | – Faction de Milton Drac |
| ▪ Lydon , Capitaine & candidat au conseil | - Faction neutre |
| ▪ Tomas Fleetfoot , Grand Chambellan du Palais | - Faction Neutre |

Qui dirige réellement : Anton Drac est le véritable Seigneur de Freeport. Il tient tous les rouages du pouvoir entre ses mains rouges de sang. De plus, étant un membre actif et très important de la Confrérie du Signe Jaune, il bénéficie du soutien de ce cercle occulte et malfaisant.

Blason : d'azur au vaisseau équipé d'argent flottant sur des ondes du même mouvant de la pointe, les trois mâts sommés d'une fleur de lys d'or, les ondes chargées d'un croissant de sable

Population : Avec 18.500 habitants, Freeport est une des cités indépendantes les plus puissantes de la Baie du Malar Flambée. On peut croiser la plupart des races à Freeport même si la dominante humaine est très nette avec 55% de la population permanente. Le reste se répartie entre 9% d’halfeling, 14% de Demi-orques, 5% d’elfes, 5% de nains et 2%



A.Lens©Septembre 04

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast

Freeport d20 System de Green Ronin Publishing.

Le Tombeau Du Seigneur des Marches



de races peu communes tel les genasis. Si l'on compte les gens de passage, les équipages des navires, etc, la population de la cité dépasse les 25.000 âmes.

Principaux produits : Importation fruits, herbes à pipes, bœuf, café, bois fournitures de navire; exportation : perle, marchandises commerciales, esclaves, mercenaires ainsi que tout le produit de la flibusterie.

Forces armées : Le Conseil des capitaines peut compter sur une garnison de 150 hommes d'armes de Niveau 2. Les troupes sont organisées en compagnie de 15 hommes dirigés par un Sergent (hommes d'arme de Niveau 4). Trois compagnies forment un Trident soit 45 hommes d'armes et 3 Sergents qui tombent sous le commandement d'un Lieutenant du Conseil (homme d'Arme niveau 7). L'ensemble de la garnison est elle-même sous les ordres d'un Commandant nommé par le Conseil des Capitaines. A l'heure actuelle, le commandant est un Genasi de Feu répondant au nom de **Sxandor Numestra** (Gm, Ha N14, LN)

En cas d'attaquer, le Conseil peut aussi lever une milice de 900 combattants (HdA -Niveau 1) équipés car la plupart des habitants de la cité savent se battre.

A cela s'ajoute les milices privées & les équipages des flottes des Capitaines du Conseil, ainsi que des centaines de mercenaires prêts s'engager sous la bannière de Freeport pour peu qu'on leur promettent des combats, des pillages et des femmes.

La marine de guerre de Freeport est des plus hétéroclites, à côté des galions aquafondais des plus puissants capitaines, on trouve de galères destinées au cabotages, des longs vaisseaux des îles Mooshae et de nombreuses carques de tous types & tailles.

Mages notables :

Almaster le Mage de Guerre (Hm, M8, NB) : C'est un homme juste et droit qui s'est lassé de la vie stricte des mages de guerre du Cormyr et de la main mise du Magicien Royal. Il a soudain rompu tout lien avec l'organisation militaire et est venu à Freeport. Il s'est rapidement lié d'amitié avec Tarmon qui lui a proposé le poste qu'il occupe à l'heure actuelle.

Tarmon Le Mage des Mers & membre du Conseil : Il a toujours vécu à Freeport. Il est énergique et a l'esprit vif malgré son grand âge. Il apprécie la conversation et détient une telle culture qu'il peut s'entretenir longtemps de sujets variés. Directeur de l'université de Magie, il est aussi conseiller au Conseil des Capitaines

Auguremortel le Néromancien (Hm, M8, LN) : C'est un homme grand et émacié, fidèle de Jerghal le Scribe des Morts, il préside à la destinée de la Corporation des Sages. C'est un fidèle ami de Tarmon et on les voit souvent deviser à la terrasse des bonnes tavernes.

Arvil Tannanas dit l'astronome (Hm, Ex10, M5, N) est un spécialiste en matière d'astronomie et il est aussi célèbre pour ses cartes maritimes très précises. Fidèle du culte de Notre Dame d'Argent, on le rencontre souvent aux abords du temple de Sélunée

Stolig Rocnoir – Cet inventeur gnome est un original qui n'est pas né sur Faerûne mais sur Krynn. C'est à bord d'un Spelljammer qu'il est arrivé en ville il y a 5 ans. Peu de gens le prennent au sérieux mais certaines de ses inventions pourrait révolutionner la vie

Cultes Notables :

Temple «Lac du Sourire d'Eldath » - il ne s'agit pas à proprement parlé d'un temple, mais le lac est l'un des rare source d'eau douce de la cité aussi est-il sacré pour toutes la population de Freeport. En fait une légende affirme qu'un puissant gardien élémental habiterait dans ses profondeurs et qu'il tue quiconque souille les eaux de la Déesse...

Temple d'Umberlee « Le Roc » - Il s'agit réellement d'un simple roc du haut duquel sont faites les offrandes destinée à calmer Umberlee. Il n'y a qu'un seul Maître des Vagues à Freeport, le très puissant & influent **Ebénézer Scrouth** (Hm, P14, CN) qui à l'oreille du Conseil des Capitaines et que tous les marins redoutent en raison des liens qui l'unissent à sa déesse. On soupçonne le Maîtres des Vagues d'avoir sacrifié tous ses collègues à Umberlee. Le seul autre fidèle d'Umberlee est Frère Degruo, un jeune freluquet hautain (Hm, Ade 4, CM)

Temple de Dénéir « Le Savoir Relatif » - Le temple du Dieu du Savoir est un bâtiment impressionnant de près de 30m de haut qui borde la rue du Golem. A la différence des autres temples de la cité, celui-ci ne semble pas gardé et est ouvert à tous. En effet, les clercs du Dieu de la Connaissance n'ont rien à prouver en matière de combat. Ils se contentent de collecter les informations et de récupérer livres et grimoires rapportés par les pirates et autres marchands lors de leurs expéditions maritimes, choses que la plupart d'entre-eux jugent d'un intérêt tout relatif. De fait, aucun Grand Maîtres Des Glyphes n'a jamais souhaité prendre en main la destinée de la bibliothèque du Savoir Relatif. Le Grand Maîtres des Glyphes se nomme **Thuron** (Hm, P4, CB – Cf Mort à Freeport) , son Premier Assesseur est **Frère Milos** (Hm, C3,CM), Viennent ensuite 5 Prêtres Enlumineurs Parmi lesquels **Frère Ergil**, 4 Prêtres Calligraphes et 6 Prêtres Editeurs (Hm&f, P1à 2, NB) et pour terminer la masse des 20 Aspirants (Hm&f, Ade 1à3, NB) et des Clercs Laïcs (GdP 1 à 5, N &NB).



A.Lens©Septembre 04

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast

Freeport d20 System de Green Ronin Publishing.

Le Tombeau Du Seigneur des Marches



Temple de Garagos « Les Poings de Garagos »¹ - L'autre des terribles mercenaires « Les poings de Garagos » sert aussi de temple à Garagos Dieu de la destruction, du chaos et de la guerre. Le Temple est sous le contrôle de **Hexorte Buveursang** (Hm, P13, CM). Peu de prêtres officient avec lui, on en dénombre que 3 – **Aïda** (Hm, P2, CN), **Fredur** (Hf, P4, CM) et **Gariuyes** (Hm, CM, P5). Le reste de la communauté se compose d'une cinquantaine de mercenaires (Hm&f, Ha6, CM) encadrés par Les poings de Garagos (Hm, G5 - PG2, CM) dont le Capitaine est un redoutable Demi-Drow, **Félalfia Soufflemort** (DDm, G8-PG5, CM) qui est à m'en pas douter l'un des plus puissants guerriers de Freeport.

Temple de Jergal « Le Voile Silencieux » - Le Voile silencieux se situe dans la ville nouvelle le long de la route des Catacombes (N°24). C'est une vaste bâtisse assez sinistre aux colonnades ornées de sculptures en forme de crânes et de gargouilles effrayantes. L'intérieur est tendu de voiles blancs et de carillons. Le Gardien de la Porte **Fulgine** (Hm, P10, LN) officie ici entouré de 6 Sombres Greffiers (Hm&f, P2) et de 12 Copistes Mineurs (Hm&f, A1à5, LN à LM). Plusieurs symboles de Myrkul sont encore visibles par endroit mais la plupart sont désormais remplacés par les symboles de Jergal et de Kelemvor. Les Sombres Greffiers tiennent le Registre des Morts de Freeport.

Temple de Valkur « Le Léviathan Protecteur » - Le temple du Dieu de la Mer se situe rue de Lede. (N°89), c'est un bâtiment tout de marbre bleu. Le clergé Valkurien est dirigé par **Sœur Gwendolyn** (Hm, P8, CB). La congrégation compte 12 adeptes encadrés par 5 clercs reconnus – **Léona** (Hf, P6, CN), **Asclade** (Hm, P4, CB) et **Poruite** (Em, P1, CM)

Temple de Sélunée « Le Rayon Blanc » - Ce bel édifice surmonté d'un dôme d'argent se dresse rue de Corhéan (N°79) face au Monastère de la Lune noire dédié à Shar ce qui ne va pas sans poser de problème. Il est sous la responsabilité de **Snéado Lunevive** (Hf, P12, CB), grande Prêtresse de la Lune. Elle est secondée par 15 Astres d'Argent (Hm&f, P1àP5, CB) et une dizaine de Guide (Hm&f, Ade 1à 5). Les Séunites sont très respectés à Freeport en raison de leur capacité à guider les navires à la lueur des étoiles. Tous les membres de ce culte peuvent embarqués gratuitement sur tous les navires dont le port d'attache est Freeport.

Temple de Shar « Le Disque de Ténèbres » - Le Temple de Shar est une petite structure attenante au monastère de La Lune Noire. Il sous la responsabilité de l'Ombre de la Nuit **Ubain Feruno** (Hm, P5, NM) et deux Petites Ombres **Alexis** (Hm, P1, NN) et **Felaga** (Hf, P2, NM)

Monastère de l'Ordre de « La Lune Noire » - il se dresse rue de Corhéan (N°80). Dédié à shar, le monastère forme les redoutable Marcheur Spectral de la Lune Noir, une secte de moines qui ne recherchent pas l'illumination mais quelque chose de plus obscure. Il forme une caste de mercenaires dont les membres pratiquent le sabotages et autres missions à un prix exorbitant. Il va de sois que leur présence n'est tolérée que tant qu'il n'exerce pas leur sinistre métier dans l'enceinte de la ville. Le Grand Marcheur se nome **Evan Drago** (Hm, Moine 9, Marcheur 7, LM), un redoutable combattant. Dans son école s'entraînent en permanence 10 Fils de la Noirceur (Hm&f, Moi 1 à 6, LN à LM) ainsi que La Main de Shar 5 redoutable Marcheurs Hm&f, Moine6 Marcheur3, LM).

Temple de Tempus « La Lame Valeureuse » - Haut Guerroyeur **Thamcromm Talas** (Hm, P12, CN), 5 Guerroyeurs (Hm&f, P1à4, CN à CM) et 14 suivants (Hm&f, Ade 1, N à NM) ; localisation rue du Temple

Temple de Waukyne « Le Coffre Englouti » - Haut Prêtre **Isabella Ludvine** (Hf, N, P12) ; 23 prêtres (Hm&F, N1 à 4, N) et 12 suivants (Hm&f, Ade 1à 4, N à NB), tous effrayés et cherchant des alliances afin de préserver le temple depuis le silence soudain de Waukyne. Plus de 25 suivants ont déjà déserté emportant avec eux une grande partie de sa richesse.

Guilde des Roublards :

Le signe Jaune & le culte de l'Indicible- cette secte très mystérieuse est connu sous le titre de Confrérie du Signe Jaune. Ces membres sont en majorité des hommes-serpents qui vouent un culte abominable à l'Indicible. Cette confrérie est apparue il y a plusieurs siècles et est à l'origine de la chute de l'Empire Valosan du peuple serpent. Les descendants des adorateurs de l'Indicible se terrèrent sous terre jusque dans les années 1350. A partir de l'année 1353 & l'assassinat d'Anton Drac, les adorateurs de l'Indicible mettent en place leur sombre machination pour invoquer de nouveau l'Indicible. Le temple de l'Indicible occupe les sous-sols d'une **Maison Murée**, rue du Poisson.

Guilde du Consortium des Acquisitions² – Cette guilde à la particularité d'être entièrement composée d'halfelings. Son chef actuel se fait appeler Doigtdefait (Halm, V16, CN) . Depuis ses débuts le consortium s'est fait de nombreux alliés parmi l'élite de Freeport, créant des liens avec de nombreuses personnalités politiques ainsi que des marchands importants. D'un autre côté, le Consortium s'est fait de nombreux ennemis, à commencer par les gens dont il a « acquis » les biens. Parmi ces ennemis, on compte aussi l'ancienne guilde des voleurs de la ville « Les gants de Velours » dédié à Mask.

Guilde des Gants de Velours - La Guilde Maskite a subi de plein fouet les effets du temps des troubles, des revers subis par Mask net de la perte des assassins de Bhaal détruit par Baine et qui formaient le bras armé du culte. A l'heure actuelle, les Gants de Velours n'existe plus officiellement.

Le Conclave de l'Ombre : Le Conclave de l'Ombre est une petite organisation secrète qui opère à Freeport. Il s'agit de voleurs vouant un culte à Beshaba, la déesse de la Malchance. Le gourou de cette petite secte (en fait constituée de 5 personnes) Figgen, est le tenancier d'une auberge, « Le Crochet Rouillé », au 10 de la route du port.

¹ La classe de prestige des « Poings de Garagos » est identique à celle des Poings d'Hexor présentée dans « Chair & Acier »

² Guilde présentée dans le sup « Traps & Treachery » de Fantasy Flight Games –Version Français par Metagames



Le Tombeau Du Seigneur des Marches



La secte n'est pas vraiment dangereuse. Ses membres opèrent de temps en temps des cambriolages, et font des offrandes à leur déesse. Ils ont aménagé une chapelle dédiée à Beshaba dans les égouts de la ville (on y accède par la cave à vin de l'auberge). Elle leur sert de quartier général et de loge. Pour la plupart, les membres du Conclave sont complètement paranoïaques.

Boutique d'équipement :

Commerce – Valkir Alphonso Maître Cartographe (Route du Port)
 Commerce – « L'or Des Dragons » - Prêtreur
 Commerce – « La Dent du Requin » - Receleur
 Commerce – « Le trésor de Waukyne » - Change
 Commerce – « Les 3 Cercles d'Or » - Magie
 Commerce – La librairie d'Azathan
 Commerce « L'enclume de Morandin » - Armes & Armures (Rue de la Chaîne)
 Commerce « Le chant des Océans » Parfumeur/ empoisonneur –(Route du port)
 Commerce « Le Harpon » - Equipement maritime
 Commerce « Le Sourire du Kraken » - Equipement
 Commerce « Le Souffle de l'Archer » - Armurerie

Repaire d'aventuriers : (qualité du service / Prix Pratiqués)

Taverne « L'hippocampe d'Umberlee »	= Moyen / Coûteux
Taverne « La Baleine Démoniaque »	= Moyen / Bon marché
Taverne « La Belle Paillarde »	= Moyen / Bon Marché
Taverne « La Mouette Noire »	= Moyen / Modéré
Taverne « Le Corsaire Ecorché »	= Bon / Modéré
Taverne « Le Crabe solitaire »	= Excellent / Bon Marché
Taverne « Le lit d'argent »	= Excellent / Modéré
Taverne « Le rat de Cale » (Route du Port)	= Bon / Modéré
Auberge « La lune du Marquis »	= Moyen / Modéré
Auberge « La Plume de l'Erudit » (rue de la Porte)	= Bon / Coûteux
Auberge « Le Boucanier Calimshite »	= Bon / Bon Marché
Auberge « Le Crochet Rouillé »	= Médiocre / Modéré
Auberge « Sous la Quille »	= Médiocre / Bon Marché
Auberge « La demeure de la Reine des Mers » (Route du port)	= Excellent / Couteux

Eléments Remarquables :

Guilde de l'Oeil de l'Esprit – Psionique (N°98): Certainement la plus étrange de toutes les universités de la cite mais aussi la plus redoutée. Ces buts et ses motivations restent plus que mystérieuses même aux yeux du Conseil des Capitaines. Aucun espion du Conseil n'a jamais réussi à l'infiltrer ou alors a disparu en le faisant. Personne ne connaît le titre et le visage du Grand Maître de la Confrérie. Cependant, les adeptes de l'œil n'ont jusqu'à ce jour jamais causé le moindre trouble en ville. Le temple se dresse le long d'une rue perpendiculaire à la rue de l'Université.

« **La ligue des Tisseurs de Contes** »³ (N°94) se dresse rue de Madriel. C'est un vaste bâtiment aux courbes harmonieuses doté d'un parc intérieur d'une grande beauté et sérénité. Le collège est fortement lié au conseil des Capitaines car le MeisterSinger est **Adrias Soderheim**, Membre du Conseil de la Faction de Drac. C'est un collège bardique qui se consacre à la libre circulation de l'information.

Collège des Etudes Arcanobiologiques³ (N°91): Contrairement à la Ligue des Conteurs, l'université des études arcanobiologique a un but restreint : l'étude des monstres qui peuplent les immensités inconnues du continent. Les Arcanobilogistes sont déterminer à apprendre tout ce qu'ils peuvent sur les créatures les plus étranges. Leur Leader actuel est un Aasimar du nom de Ruldophe Valentino (Aassimar mâle Barde, Ranger 8) - Cf

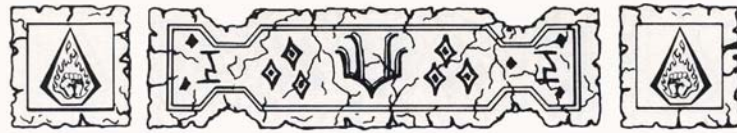
Collège de l'Union des Voyageurs (N°83) Les membres de cette université considèrent les voyages comme un champ d'apprentissage et chaque auberge comme un laboratoire. Ils se consacrent au voyage pour ce qu'il produit en lui-même ; ils accumulent peu de connaissances mais parcourent les mer en tous sens. Leur leader est abraham Nacquda (Hm, P5 (Shaukandul), CB)

Guilde des Marchands (N°8) : fortement inféodé au conseil des Capitaine par l'entremise de son dirigeant **Torsten Roth**, Chef de la Guilde des Marchand & Membre du Conseil, la Guilde veille au respect et à la bonne tenue du commerce dans la cité. Elle

³ Guide « d'Ombre & de Lumière », Sup pour Bardes & roublards ADD 3ème Ed



Le Tombeau Du Seigneur des Marches



est aussi garante du respect des droits commerciaux et des contrats passés avec les compagnies commerciales continentales. Le bâtiment de marbre et de nacre se dresse rue du port. Ces membres entretiennent de très bonnes relations avec l'Eglise de Waukyne et s'inquiètent fort de la disparition de la déesse.

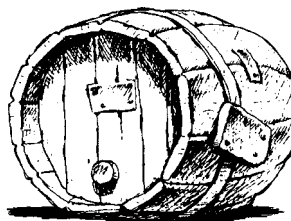
La Confrérie de l'Alchimie (N°72a) : il s'agit de l'une des deux composantes de la Guilde des Magiciens. Elle est dirigée par Almaster le Mage de Guerre. Ce groupe se compose de magiciens dont l'intérêt premier est la recherche alchimique de nouvelles potions magiques. Les adeptes compilent et échangent des renseignements sur leur projets actuels, avec l'accord implicite qu'on ne doit pas partager de tels renseignements avec des étrangers. La violation de cette règle conduit à l'expulsion immédiate. Le siège de la Confrérie se situe au bout de la rue de Corhéan.

La Maguerre (N°72b) : seconde composante de l'université de Magie de Freeport, la Maguerre forme les magiciens dans les domaines de la guerre et de la lutte contre les ennemis de Freeport sur mer. C'est le conseiller Tarmon, Grand Sorcier de la cité et membre du conseil qui contrôle la Maguerre mais aussi l'ensemble de l'université. De plus la Maguerre assure la défense des magiciens injustement accusés d'activités criminelles. Les services comprennent la représentation légale, le support financier et la consultation.

La Corporation des Sages (N°72c) : il s'agit d'une organisation de sages experts sur de nombreux sujets divers. Les sages font payer leurs conseils, et donnent un pourcentage de leurs honoraires à la corporation pour qu'elle demeure. Le Conseil des Capitaines fait souvent appel à la sagesse de ses membres. Auguremortel un nécromancien est le Grand Sage actuellement en poste.

Quelques Distances

	Nessesner	Myratma	Nemmon	Sundrah	Eauprofonde	Portcalim
Freeport	350 km	400 km	400 km	500 km	1750 km	650 km



A.Lens©Septembre 04

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast

Freeport d20 System de Green Ronin Publishing.

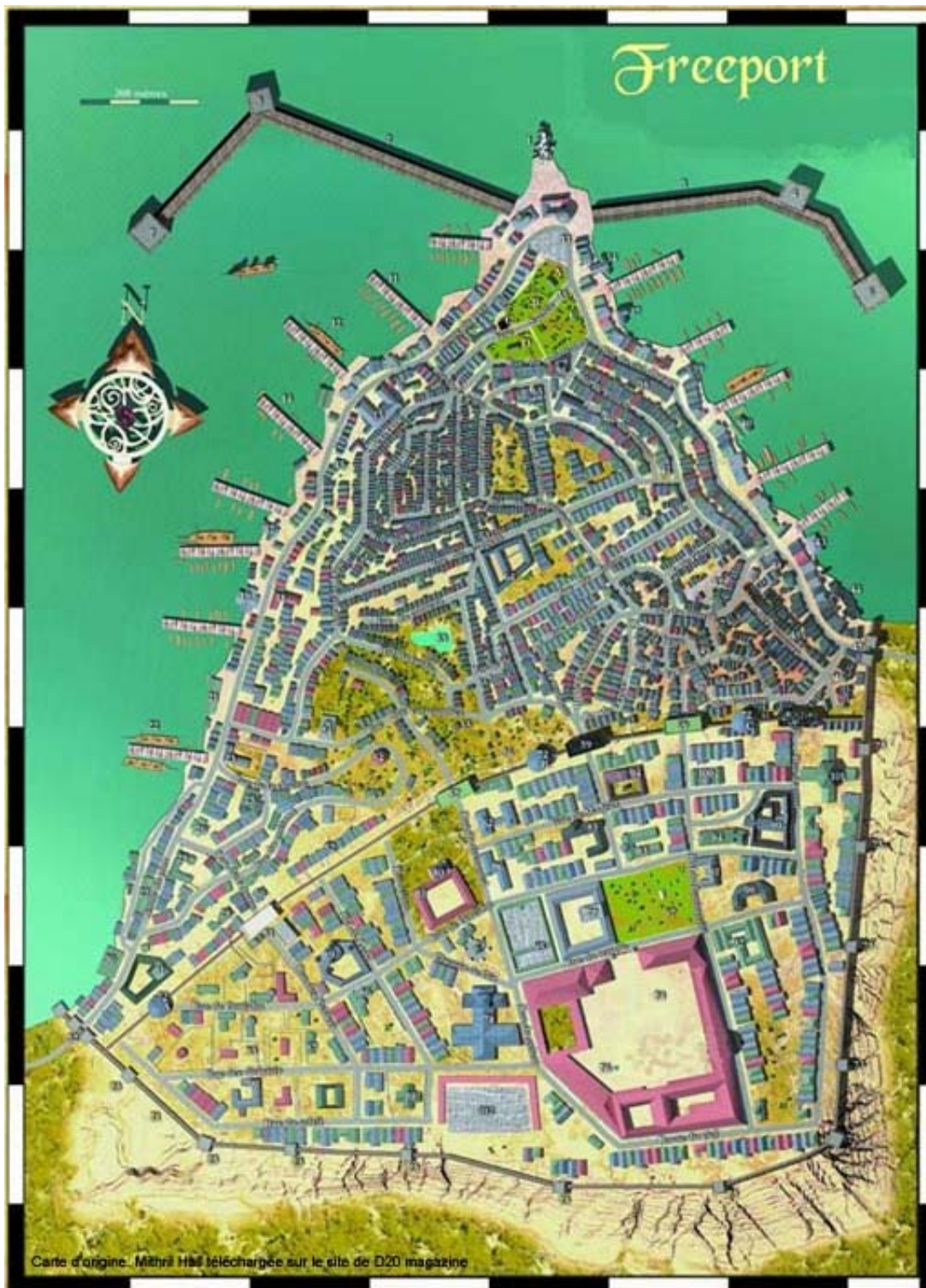


Légende de la Carte

- | | | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Temple d'Umberlee « Le Roc » | 55. | Résidence de Lydon , Capitaine & candidat au conseil |
| 2. | Digue Ouest | 56. | Résidence de Schel Le druide |
| 3. | Digue Est | 57. | Porte du Mémorial |
| 4. | Tour du Squal | 58. | Commerce – « Les 3 Cercles d'Or » - Magie |
| 5. | Tour du Kraken | 59. | Porte de la Monnaie |
| 6. | Tour de l'Epaulard | 60. | Scorbut ville |
| 7. | Tour de la Baleine | 61. | Résidence de Frère Ergil de Dénéir |
| 8. | Guilde des Marchands « La maison du Capitaine » | 62. | Commerce – « La Dent du Requin » - Receleur |
| 9. | Phare d'accueil | 63. | Commerce - « Les Trois sœurs » - Denrées |
| 10. | Auberge « Le Crochet Rouillé » | 64. | Temple de Garagos « Les Poings de Garagos » |
| 11. | Quai des Petites Caraques | 65. | Commerce – « L'or Des Dragons » - Prêteur |
| 12. | Quai du Vengeance Sanglante (Route du port) | 66. | Commerce – « Le trésor de Waukyne » - Change |
| 13. | Caserne de la Douane & de la Milice du port | 67. | Résidence de l'astronome Arvil Tannanas |
| 14. | Quai des Grandes Caraques | 68. | Guilde du Consortium des Acquisitions |
| 15. | Taverne « Le rat de Cale » (Route du Port) | 69. | Porte de l'Université |
| 16. | Auberge « La demeure de la Reine des Mers » (Route du port) | 70. | Porte du Mur |
| 17. | Commerce « Le Harpon » - Equipement maritime | 71. | Enceinte de la cité de Freeport |
| 18. | Guilde des Marins | 72. | Tours De la Guilde des Magiciens: |
| 19. | Taverne « Le lit d'argent » | | A/ Confrérie de l'Alchimie |
| 20. | Commerce « Le chant des Océans » Parfumeur/empoisonneur – (Route du port) | | B/ Demeure de Tarmon , Grand Sorcier des Mers |
| 21. | Taverne « La Baleine Démoniaque » | | C/ Tour de la Corporation des Sages |
| 22. | Quai du Galion « La colère de Freeport » | 73. | Tour de Guet |
| 23. | Marché aux bestiaux – Ovin, bovins, équidés | 74. | Bâtiment Officiel – Conseil des Capitaines |
| 24. | Temple de Jergal « Le Voile Silencieux » (Route des catacombes) | 75. | Bâtiment Officiel – Cours des Edits Publics |
| 25. | Commerce « L'enclume de Morandin » - Armes & Armures (Rue de la Chaîne) | 76. | Bâtiment Officiel – Conseil des Capitaines |
| 26. | Commerce – Valkir Alphonso Maître Cartographe (Route du Port) | 77. | Guilde des Joailliers et des Lapidaires |
| 27. | Auberge « La Plume de l'Erudit » (rue de la Porte) | 78. | Temple de Dénéir « Le Savoir Relatif » |
| 28. | Commerce – La librairie d'Azathan | 79. | Temple de Sélunée « Le Rayon Blanc » |
| 29. | Guilde des Mercenaires | 80. | Temple de Shar « Le Disque de Ténèbres » |
| 30. | Taverne « L'hippocampe d'Umberlee » | 81. | Monastère de l'Ordre de « La Lune Noire » |
| 31. | Résidence de Torsten Roth , Chef de la Guilde des Marchand | 82. | Résidence du Capitaine Marcus Robert |
| 32. | Porte Sud – Porte Du Port | 83. | Collège de l'Union des Voyageurs |
| 33. | Place du Marché | 84. | Bâtiment Officiel – Les tribunaux |
| 34. | Taverne « Le Crabe solitaire » | 85. | Résidence de Lady Elyse Grosette , |
| 35. | Place des Jardins | 86. | Résidence du capitaine Garth Varelion |
| 36. | Commerce « Le Souffle de l'Archer » - Armurerie | 87. | Résidence du capitaine Hecto Torian |
| 37. | Chantier Naval | 88. | Auberge « La lune du Marquis » |
| 38. | Commerce « Le Sourire du Kraken » - Equipement | 89. | Temple de Valkur « Le Léviathan Protecteur » et demeure de Sœur Gwendolyn |
| 39. | Taverne « La Mouette Noire » | 90. | Résidence du Conseiller Verlaine |
| 40. | Résidence de Stolig Rocnoir – Inventeur gnome | 91. | Collège des Etudes Arcanobiologiques |
| 41. | Temple « Maison Murée de l'Indicible » (rue du Poisson) | 92. | Temple de Waukyne « Le Coffre Englouti » |
| 42. | Résidence de Brock Wallace | 93. | Résidence du Xavier Gordon , |
| 43. | Taverne « Le Corsaire Ecorché » | 94. | Collège Bardique « La ligue des tisseurs de Contes » et demeure d' Adrias Soderheim , Membre du Conseil |
| 44. | Les Cahutes | 95. | Temple de Tempus « La Lame Valeureuse » |
| 45. | Taverne « La Belle Paillarde » | 96. | Résidence de Liam blackhammer |
| 46. | Résidence de Melkiot Macorgan , | 97. | Parc du Mémorial de Drac |
| 47. | Porte de l'Est – Porte du Serpent de Mer | 98. | Guilde de l'Oeil de l'Esprit - Psionique |
| 48. | Résidence de Frère Lucius – Prêtre de Dénéir | 99. | Résidence du Capitaine Drac, Seigneur des Mers |
| 49. | Auberge « Le Boucanier Calimshite » | 100. | Bâtiment Officiel – Ambassade Shou Lung |
| 50. | Auberge « Sous la Quille » | 101. | Bâtiment Officiel - Les Archives Municipales |
| 51. | Porte des Kelders | 102. | L'amphithéâtre |
| 52. | Résidence de la Famille Fleetfoot | | |
| 53. | Temple –« Lac du Sourire d'Eldath » | | |
| 54. | Résidence de Dirwin Arnig | | |



Le Tombeau Du Seigneur des Marches



A.Lens©Septembre 04

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast
Freeport d20 System de Green Ronin Publishing.

Le Tombeau Du Seigneur des Marches

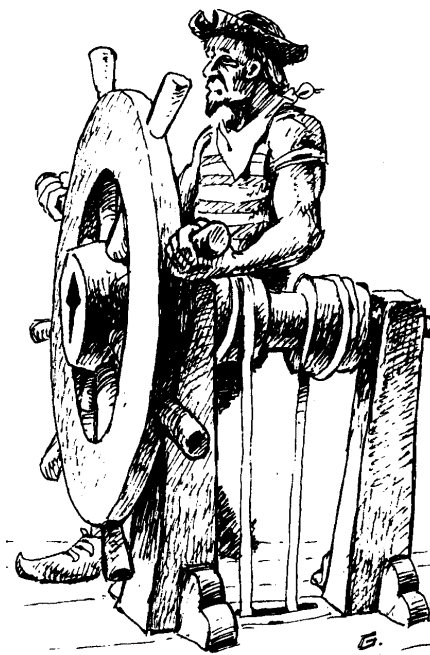


Table rencontres citadines

Les rues et les marchés de Freeport ne se vident jamais. Marchands, mendiants, prêtres, marins et des centaines d'autres personnes croisent la route des aventuriers.

Lorsque les joueurs souhaitent savoir s'il y a des personnes un peu hors-norme ou qui attirent l'attention, lancez 2d12 et consultez la table ci-dessous.

- 2) Le Seigneur Des mers
- 3) Membres du Conseil des Capitaines
- 4) Prêtre
- 5) Capitaine de navire
- 6) Garde municipale
- 7) Ambassadeur
- 8) Marchand
- 9) Erudit
- 10) Sorcier
- 11) Citadin
- 12) Artisan
- 13) Commerçant
- 14) Prostituée
- 15) Paysan
- 16) Pêcheur
- 17) Esclave en fuite
- 18) Etranger
- 19) Marins
- 20) Voleur
- 21) Mendiant
- 22) Gang des rues
- 23) Agents recruteurs
- 24) Aucune Rencontre



A.Lens©Septembre 04

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast
Freeport d20 System de Green Ronin Publishing.

Le Tombeau Du Seigneur des Marches



Freeport Maisons par Maisons

Freeport possède de nombreux marchés répartis à travers toute la ville. Tout au long du jeu, si vous avez besoin de définir un pâté de maisons dans la ville nouvelle, reportez vous à la table suivante. Lancez 2d20 et vous connaîtrez les bâtiments de la section de rue où se trouvent les Pj.

- 2) Bouge
- 3) Hôtel particuliers
- 4) Apothicaire
- 5) Banquier
- 6) Céréaliier
- 7) Epicier
- 8) Primeurs
- 9) Libraire, copiste
- 10) Enlumineur
- 11) Maquignon
- 12) Marbrier
- 13) Maroquinier
- 14) Négociant en alcool
- 15) Parfumeur
- 16) Pâtissier, confiseur, boulanger
- 17) Prêteur sur gages
- 18) Produit de luxe
- 19) Scribe
- 20) Soyeux
- 21) Tailleur
- 22) Boucher/ Poissonnier
- 23) Taverne
- 24) Armurier
- 25) Barbier
- 26) Charpentier
- 27) Charron
- 28) Cordier
- 29) Ferronnier
- 30) Forgeron
- 31) Luthier
- 32) Maçon
- 33) Menuisier
- 34) Peintre
- 35) Sellier
- 36) Teinturier
- 37) Verrier
- 38) Bordel
- 39) Entrepôt
- 40) Maison de jeu



A.Lens©Septembre 04

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast

Freeport d20 System de Green Ronin Publishing.