



MARCHANDS DE FAERÛN

Dans les Royaumes, la plupart des marchandises sont convoyées par caravane pour plus de sûreté, et la plus grande majorité de caravanes sont dirigées par des maîtres indépendants qui n'arborent aucun blason ni symbole. Quelques unes sont financées par une cité ou une alliance et portent généralement les armes de celle-ci ; c'est le cas notamment des caravanes du Royaume d'Amn et de celles du Zhentarim. De plus, il existe un nombre sans cesse croissant de compagnies spécialisées, qui effectuent essentiellement le trajet entre Eauprofonde et le Royaume de la Mer de Lune.

Les grandes compagnies marchandes sont généralement créées par l'amalgame permanent de plusieurs compagnies de petite taille, situées à l'origine dans des zones géographiques différentes - ce qui leur permet de contrôler une région ou une route sur toute sa longueur. On les appelle **Priakos**.

Les alliances de petites compagnies indépendantes qui se regroupent en caravanes pour plus de sécurité sont appelées **Transmarches**.

Il faut encore ajouter à ceci les alliances temporaires, consortiums marchands et groupes d'aventuriers pour avoir une petite idée du nombre et de la variété des entités qui s'occupent du commerce dans les Royaumes oubliés.

En plus de ces grands groupes, il existe d'autres organisations commerciales, depuis les opérateurs solitaires jusqu'aux marchands indépendants, en passant par les organisations familiales et les spécialistes dans le port de petits paquets (généralement de contrebande). Toutes font régulièrement appel à des spécialistes de l'épée et du livre de sort pour améliorer leurs chances de réussir à traverser le Mitan Occidental.

Les Boucliers Rouges

Les Boucliers Rouges sont une ancienne compagnie mercenaire (qui continuent à accepter certaines missions, à ce qu'on dit) composés de guerriers bien armés (G 1 à 3) et arborant des boucliers rouges sans le moindre symbole. On peut louer les services de ces derniers par groupe de 25, 50 ou 75 pour garder les routes principales entre Padhiver (Royaume du Nord) et le Royaume d'Amn. De plus, les Boucliers rouges entretiennent pour leur propre compte une liaison permanente entre Scornubel (Royaume du Mitan Occidental) et Eauprofonde.

Dirigeant

Les Boucliers rouges sont dirigés par Bronthar Helmbrind (N hm G6) et ses lieutenants Miftat (CN hm G5) et Vuldab (LN hm G4).

Base

Scornubel (Royaume du Mitan Occidental).

Les Boucliers Rouges surveillent efficacement les rues de Scornubel, afin de protéger celles-ci contre les attaques de bandits (et de se tenir informés de tout ce qui se passe dans l'enceinte de la ville).

Affaires

Ils transportent des messages aussi bien que de la marchandise.

Zone d'activité

Les routes principales entre Padhiver et Royaume d'Amn.

Liaison Scornubel - Eauprofonde.

Les Caravanes du Cerf

Ce groupe ancien, qui a connu des jours plus glorieux sous la direction d'aventuriers aujourd'hui morts ou partis explorer d'autres horizons, est contrôlé par des marchands qui traitent constamment des affaires de petite ou haute importance aux 4 coins des Royaumes.

Dirigeant	Le général en chef de la compagnie, Tomm Barhinn le Noir, est maintenant un homme âgé qui a abandonné la gestion des opérations quotidiennes à Scorm Hlevel et Dindar Pell, de jeunes marchands du Royaume d'Amn qui désespèrent de faire fortune dans ce Royaume de puissant marchand - mais qui sont quand même déterminés à gagner un minimum d'argent.
Base	Le Royaume d'Amn.
Affaires	Variées.
Zone d'activité	Partout dans les Royaumes.

Le Transmarche du Groupe des Mains de feu

Fondé il y a une dizaine d'années (1357 cv. Année du Prince), ce Transmarche a eu bien du mal à se faire une place sur un marché où il était loin d'être le seul intervenant. Les Mains de Feu pratiquent des tarifs compétitifs, mais font souvent l'objet de pillages et de sabotages - pour lesquels ils blâment systématiquement le Trône de Fer.

Dirigeant	Son représentant se nomme Dhellart Lame-de-Nuit (LN hm GII)
Base	?
Affaires	Variées
Zone d'activité	Ils assurent la liaison entre Eauprofonde et le Royaume de Sembie.

La Ligue des Marchands

La Ligue promeut la sécurité des marchands grâce à des routes en bon état, des patrouilles régulières, des étapes défendables et des caravanes bien protégées. Toutefois, la ligue est une organisation sur le déclin : les transmarches assument peu à peu ses fonctions et sapent ses supports traditionnels.

Dirigeant	Les membres les plus importants de la Ligue sont Irlentree, Zorl Miyar et Aldeth Sashentar, trois marchands prospères qui vivent à la Porte de Baldur.
Base	La Ligue est basée à la Porte de Baldur

Affaires	Variées.
Zone d'activité	Variées.

Les Maîtres Marchands au Pied sur

Ils pratiquent des tarifs élevés mais leurs employés sont compétents. On dit qu'ils ont gagné beaucoup d'argent grâce au pillage de plusieurs tombeaux et temples en ruines découverts par certains de leurs membres.

Dirigeant	Ils sont dirigés par un Conseil (composé des marchands Pheng Thelombur, Aramma Dulvé et Prist Thelmip).
Base	Scornubel (Royaumes du Mitan Occidental).
Affaires	Les Pieds Sûr sont spécialisés dans la fourniture d'escortes, de gardes et de guides experts - aussi bien pour leurs caravanes que pour celles des autres marchands.
Zone d'activité	Variées.

Le Priakos des 6 Coffres

Ce priakos efficace et organisé est nommé ainsi en raison des 6 marchands qui ont présidé à sa création (et dont 4 seulement sont encore en vie aujourd'hui).

Dirigeant	Le priakos est dirigé par Thelve Baruinheld de Berdusk. Les 4 marchands fondateurs survivants sont Ultramm de Selgonte, Syntel d'Iriaëbor, Maftan d'Eauprofonde et Swentil de Marsembre.
Base	?
Affaires	Le Priakos possède des comptoirs à Berdusk (Royaumes du Mitan Occidental), Eauprofonde, Lunargent (Royaumes du Nord), Priapurl (Royaume de la Côte des Dragons) et Selgonte.
Zone d'activité	

Le Priakos du Vritable Ecu

Cette organisation professionnelle construit ses propres chariots et leur adjoint des gardes qu'elle a elle-même entraînés - et elle est experte dans les deux domaines. Peu de

bandits ou même d'orques osent s'attaquer à ses caravanes. Elle pratique des tarifs élevés, mais la marchandise qu'elle convoie arrive presque systématiquement à destination ; de sorte que l'argent n'a cessé de se déverser dans ses coffres depuis sa création, en 1359 l'Année du Serpent. On dit que c'est le Maître-Marchand du Véritable Ecu, Dzentraven Thiomtul, qui a eu le premier l'idée de regrouper les biens de plusieurs petits marchands dans un seul chariot scellé, en fonction de leur destination - alors que la méthode « traditionnelle » consiste à charger ensemble les objets de poids et de taille similaire.

Dirigeant	Le Maître-Marchand du Véritable Ecu Dzentraven Thiomtul.
Base	Telpir (Royaume de la Côte des Dragons).
Affaires	Variées
Zone d'activité	Variées.

Les Seigneurs de la Piste

Ce groupe mystérieux et pompeux est connu pour engager des demi-orques et autres créatures abominables comme gardes. Neanmoins, ils semblent disposer de ressources monétaires illimitées, et peut rassembler une petite armée pour protéger des clients ou une cargaison précieuse pendant un court laps de temps.

Dirigeant	On dit que les Maîtres des Seigneurs de la Piste sont des Rois Marchands (personne ne les a jamais vus). Ils dirigent les opérations par l'intermédiaire de leur représentant, le très gras illusionniste masqué Mherreg Ssar (N hm I6). Certains affirment que ce groupe est dirigé par les Sorciers Rouges du Thay ou autres magiciens orientaux.
Base	?
Affaires	Marchandises précieuses et variées.
Zone d'activité	Variées.

Transmarche de Hautelune

Sa bannière représente un croissant de lune blanc sur un ovale noir piqué d'étoiles.

Dirigeant	Ce Transmarche est dirigé par Guldeph Maremmon (N hm G9).
Base	Scornubel (Royaumes du Mitan Occidental) et Eauprofonde.
Affaires	Ce Transmarche transporte tous types de marchandises, mais possède des droits exclusifs sur le kaorph (vin bleu)

et certaines épices - arispeg, marka et delph - ne provenance du sud et de l'est.

Zone d'activité	Cette entreprise prospère domine les routes terrestres de la Côte des Epées depuis ses bases de Scornubel et Eauprofonde (curieusement, elle ne s'intéresse pas au Royaumes des Vaux).
-----------------	--

Transmarche de l'Oeil du Dragon

Autrefois basée dans le Royaume du Bief de Vilhon, le Transmarche de l'Oeil du Dragon opère maintenant à partir d'Iriaëbor et d'Elturel (Royaume du Mitan Occidental). C'est le plus ancien des Transmarches. Il fut instauré par deux frères marchands lassés de se faire piller dans la Mer Intérieure par les pirates et à l'Ouest de Port-Ponant (Royaume de la Côte des Dragons) par les bandits, et qui refusaient de payer des sommes incroyables aux marchands de Port-Ponant pour que leurs cargaisons puissent se joindre aux caravanes protégées par la ville.

Dirigeant	Les 2 frères, Iltravan et Chethar, dirigent toujours le transmarche, mais ils se sont adjoint 2 partenaires mineurs : le Mhalogh de Mordulkin (un noble mineur) et le Seigneur Bezanttar de Suzail.
Base	Iriaëbor et Elturel(Royaumes du Mitan Occidental).
Affaires	Variées(fourrures).
Zone d'activité	Mer Intérieur, Port-Ponant (Royaumes de la Côte des Dragons), Suzail, Tilverton (Royaume du Cormyr).

Transmarche des Cavaliers du Vent

Les Cavaliers du Vent sont de jeunes marchands relativement inexpérimentés qui ont la réputation d'être des concurrents acharnés et des voyageurs endurants, et de gagner beaucoup d'argent. Ils portent tous des boucliers ornés d'un pégase blanc, ailes déployées. On fait souvent appel à eux pour délivrer des messages dans le nord de façon rapide et discrète. Les Cavaliers du vent sont au nombre de 60. Ils préfèrent rester anonymes.

Dirigeant	Les Cavaliers du Vent sont représentés par leur chef Torshilm Firetel (CN hm G6), ancien marchand de Port-Ponant.
Base	?
Affaires	Variées.
Zone d'activité	Nord.

Transmarche des 1000

Zone d'activité Variées (Sud).

Tetes

Le nom de ce Transmarche se réfère aux « milliers » de convois comportant de 1 à 12 chariots qui bénéficient de ses services. Son dirigeant, Bharavan recrute des aventuriers en retraite pour protéger ses caravanes, et n'hésite pas à baisser ses prix pour les petits marchands. Ses gardes sont des durs à cuir infatigables, qui reçoivent l'ordre de poursuivre et de tuer tous les éventuels pillards ; de sorte que peu de voleurs à la petite semaine prennent le risque de s'attaquer aux caravanes de ce Transmarche.

Dirigeant	Ce Transmarche est dirigé par l'ancien aventurier Bharavan Bhaerkantos (N hm V9).
Base	Bharavan dirige le Transmarche depuis sa forteresse de Riatavin (Royaume d'Amn).
Affaires	Variées.
Zone d'activité	Ce Transmarche n'opère que sur une seule route : celle qui relie Eauprofonde à Montéloy (Royaume de la Mer de Lune) en passant par Scornubel, Berdusk, Iriaébor (Royaumes du Mitan Occidental), Proskur (Royaumes de la Côte des Dragons), Arabel (Royaume du Cormyr) et Esembra (Valbataille, Royaumes des Vaux).

Transmarche des 7 soleils

Le nom de ce groupe se réfère aux 7 partenaires qui le composent, et qui ont chacun converti leur petite compagnie marchande en base régionale. Ils fournissent des chevaux, des bœufs et des charrettes, et peuvent louer les services de gardes locaux. Ce transmarche fournit généralement les gardes les plus efflanqués et les charrettes les moins rapides ; ses caravanes se font donc souvent attaquer par des bandits. Par contre, il est bien souvent moins cher que ses concurrents sur la plupart des trajets qu'il couvre.

Dirigeant	Les 7 partenaires sont Jhasso de la Porte de Baldur, Shield d'Everlund, Pomphur d'Almraiven, Chond de Calonte, Alvund d'Ormpetarr, Dzunn de Sheirtalar et Namma de Milvarune.
Base	La Porte de Baldur (Royaumes du Mitan Occidental), Everlund (Royaume du Nord), Almraiven (Royaume du Calimshan), Calonte (Royaume du Vaste), Ormpetarr (Baronnie de Sespech, Royaumes du Bief de Vilhon), Sheirtalar ² , Milvarune (Royaume de Thesk).
Affaires	Variées.

Le Trône de fer

Cette mystérieuse organisation originaire des Contrées du Mitan Oriental (probablement du Royaume de Sembie) est célèbre pour avoir déclaré que toutes les compagnies marchandes étaient égales, et qu'elle entendait se faire leur porte-parole. La plus part de ses déclarations sont empreintes de bon sens, mais elle a souvent caressé à rebrousse-poil certains seigneurs locaux et autres compagnies marchandes. Personne ne sait qui dirige le Trône de Fer ; il peut s'agir de seigneurs nains détronés, d'agents thaiviens ou d'elfes hors-la-loi. En revanche on sait que le Trône de Fer n'est pas sous la coupe du Zhentarim, même s'il a déjà traité avec ce dernier au cours des dernières années.

Créé il y a une dizaine d'année par des inconnus (1357 cv. l'Année du Prince), le Trône de Fer est un groupe de marchands qui négocie à la valeur nominale et honnêtement. Restant en dehors de la politique, le Trône de Fer est dans les affaires simplement pour faire de l'argent. Dans ce processus, il est entré dans une concurrence féroce avec le Zhentarim.

Le Trône de Fer et le Zhentarim ont eu de nombreuses échauffourées ces dernières années, et aucun n'a eu le dessus. Beaucoup de conflits sont nés de guerres commerciales commencées dans tel village ou dans telle ville, mais ils ont été remportés à part égale par chaque partie. C'est une réalité que le Zhentarim n'accepte pas, alors que le trône de Fer considère cela comme le coût des affaires. Beaucoup de marchands durement touchés par la politique du Trône de Fer, affirment publiquement que les Zhentarims sont les vrais chefs du Trône de Fer, même si personne, même pas les gens du Trône, ne connaît ses chefs. Les Zhentils soupçonnent que l'or du Royaume du Cormyr essaie de battre le Réseau Noir à son propre jeu.

Dirigeant	?
Base	?
Affaires	Variées
Zone d'activité	Variées ; Royaume du Cormyr et de Sembie.