

La nouvelle communauté de ValeDale a été essentiellement colonisée par onze familles ayant pu échapper à la folie meurtrière de Archendale en 1232 DR. Évidemment, de nombreux autres individus et familles ont fait partie de l'exode, mais ces onze clans forment aujourd'hui la classe dirigeante de la communauté parce que déjà à l'époque de Sessrendale, ils figuraient dans l'élite de la région. Tous sont propriétaires de grandes terres ou d'importantes compagnies de transport ou encore d'artisans reconnus et établis. Une bien mince tranche de la société Sessrendaloise a échappé au carnage.

Voici une courte description de chacune de ces familles.

Le clan Andigor

Spécialités : Agriculture
Chef de Clan : Doren Andigor (hf)

Informations générales

La famille Andigor n'occupait pas une place très importante au sein de la communauté de Sessrendale et elle reste aujourd'hui une famille fort respectable, mais sans trop d'ambition ou d'implication au niveau de la société. Ses membres sont de bons fermiers qui produisent des aliments de qualité.

Considérant leur position dans les régions un peu plus sauvages, l'art du combat a dû être développé par les membres du clan et bien peu d'entre eux ignorent les rudiments des armes. Fort Andigor est d'ailleurs construit complètement en pierre et c'est avec l'aide des Bordelin qu'ils peuvent ainsi mieux résister aux assauts des orques et autres créatures des montagnes.

Doren Andigor est une simple fermière qui a la particularité d'avoir 87 ans. Les Andigor ont toujours mis au pouvoir les plus vieux membres de leur clan. Peut-être est-ce pour cela qu'on ne les entend jamais au conseil.

Le clan Arkin

Spécialités : Caravaning, marchand
Chef de clan : Nemur Arkin (hm)

Informations générales

Le clan Arkin a probablement hérité des plus belles terres de la région, mais lors de l'exploration du secteur, des rapports inquiétants sont revenus des éclaireurs. Les rangers parlaient d'une faille importante dans la terre, au delà du Lac Oumay. Une cicatrice au milieu de la vallée avec, à son plus profond, les vestiges d'une construction étrange. Cette découverte signifiait l'arrêt de toute construction pour la famille Arkin, du moins le temps de connaître la nature de cette découverte. Quelques missions ont été envoyées, certaines ne sont pas revenues, d'autres parlaient d'étranges inscriptions et bruits. L'attente dura jusqu'à l'intervention des elfes de la forêt d'Alomen qui organisèrent une expédition au centre de la citadelle afin de garantir la sécurité de la communauté. Ce n'est qu'en 1275 DR que les Arkin ont pu finalement s'installer sur leurs terres, une fois la garantie des elfes obtenue.

Le clan Arkin est la seule noble famille marchande a avoir échappé au carnage de Sessrendale. Contrairement au reste des familles qui étaient installées au sein du village de Sessrenglade, les Arkin vivaient en marge des dales et organisaient les affaires de la famille un peu en marge de la communauté. On dit que les Arkin avaient un rapport

CLANS DE VALEDALE 2

particulier avec les 4 seigneurs cachés de Sessrendale. On dit même que le seigneur du crépuscule aurait été un Arkin. Évidemment, les archendalois furent sûrement très déçus de ne jamais trouver trace de cette famille.

Le clan Arkin s'occupe principalement des caravanes qui sont organisées vers l'extérieur de la région et de leur sécurité. Ils ont acquis la confiance absolue de leurs compatriotes au cours des années et cette confiance est inébranlable. Plusieurs membres de cette famille sont morts en défendant les caravanes de produits de Valedale et pour cela, toute la communauté se sent redevable.

Nemur Arkin est un homme juste et droit. Il a perdu 2 fils aux mains de bandits de grands chemins mais jamais il n'a oublié ses responsabilités ou encore fait sentir au conseil ou au reste des habitants qu'on lui devait plus que ce qu'il reçoit. C'est un homme humble et charitable bien que très riche et prospère.

Le clan Bordelin

Spécialités : Armurier, mines

Chef de clan : Amertok Bordelin (hm)

Informations générales

Le clan des Bordelin n'a jamais vécu à Dechêne et encore aujourd'hui n'y montre aucune présence. C'est dans les montagnes qu'un Bordelin se sent bien et c'est dans les entrailles de la mine qu'il se sent chez lui. Ce n'est une surprise pour personne si ce clan s'est si rapidement introduit dans la communauté des nains du clan Obardin. Ils y ont vécu jusqu'en 1277 DR et même lorsque fut venu le temps de quitter pour intégrer leurs terres, un groupe est resté

parmi les nains pour y façonner leur futur. C'est pour cela que l'on retrouve aujourd'hui deux branches de ce clan au sein du conseil. Une représente les Bordelin par l'intermédiaire d'Amertok Bordelin et l'autre représente les nains par l'intermédiaire de Floreniss Bordelin. Le conseil ne reconnaît qu'Amertok comme représentant du clan toutefois. Malgré cette dichotomie dans le clan, aucune animosité n'existe au sein de celui-ci. Au contraire, les tâches ont été séparées adroitement entre les membres restés dans la montagne, qui exploitent la mine et ceux qui ont migré au fort, qui se spécialisent dans la fabrication. Plusieurs des enfants du clan sont en stage pendant toute leur adolescence dans la cité naine de Korazaan pour apprendre leur art.

Pour avoir vécu avec les nains aussi longtemps, il est certain que plusieurs membres de cette famille sont devenus d'experts armuriers et mineurs. La première épée façonnée par un humain dans la vallée fut celle d'un Bordelin. Amertok Bordelin est le fils de ce fameux armurier qui est mort au combat au côté de ses frères nains dans une bataille contre les orques. Amertok est sûrement un des armuriers les plus compétents des dales en ce moment. Il ne fabrique plus d'armes pour la vente car la qualité de celles-ci attire trop la clientèle. Les gens veulent connaître l'artiste derrière l'arme.

Amertok est probablement ce que l'on peut trouver de plus nain chez un humain. Il est né avec eux, a grandi avec eux et va mourir comme eux sans doute. Le clan Bordelin a adopté le panthéon nain comme religion car c'est dans ces édictes que ses membres se reconnaissent.

Le clan Centerres

Spécialités : Ferblantier, mines
Chef de clan : Azzeezeh Centerres (hm)

Informations générales

En 1275 DR une troisième vague de Colons quitte Dechêne pour s'implanter sur leurs terres respectives. Les terres qui restent à coloniser sont plus proches des Monts Omir Nagass et donc des orques aussi. Des dizaines de missions préparatoires ont été envoyées au delà des collines d'Emargo et au pied des Omirs afin de débusquer et d'éliminer les monstres de la région. Avec l'aide des nains, ce n'est qu'en 1275 qu'il fut jugé sécuritaire de coloniser aussi loin.

Les Centerres ont acquis une grande compétence au combat pendant ces années. Compétence qui leur a servi régulièrement depuis. Ils doivent se protéger fréquemment des assauts orques et c'est pourquoi fort Centerres est un des rares forts à posséder des murs et des constructions de pierres.

Les Centerres sont des mineurs et des artistes de la pierre et du fer. Ils vivent une vie difficile mais excitante. C'est l'une des familles les plus isolées du reste de la région, tant au niveau géographique qu'existential. Le milieu stressant, la proximité des orques, l'isolement et la violence quotidienne du combat a rendu les Centerres difficiles d'approche, paranoïaques et désagréables. On a vu souvent des contrats brisés, des ententes non respectées et des menaces cachées de la part des membres de la famille et cette situation fait en sorte que le clan n'est pas très bien vu par le reste de la communauté.

Les Centerres utilisent souvent leurs propres caravanes pour aller vendre au sud.

Azzeezeh Centerres est un nouveau chef de clan. Comme Dortomae Centerres n'avait pas de fils, c'est le frère de Dortomae, Azzeezeh Centerres, un vieil homme de 64 ans, qui a pris le poste. On raconte que le processus de changement de pouvoir a été violent. Depuis son arrivée au conseil, les autres membres manifestent une certaine surprise face au nouveau membre. Le clan montre un désir de vouloir refaire les ponts avec la communauté. Son premier geste fut de garantir l'arrêt de caravanes non-sanctionnées vers le sud et une participation à la sécurité de Dechêne.

Le clan Florinass

Spécialités : Meulerie, agriculture
Chef de clan : Hrodyn Florinass (hm)

Informations Générales

Le clan Florinass fait partie des quatre premières familles à terminer (1269 DR) la construction des fortifications sur les terres qui leur ont été cédées lors de la division du territoire de Valedale par le conseil des onze. Des valeurs de discrétion et de justesse sont valorisées dans cette famille. De tous les combats à l'époque de Sessrendale, les Andigor gardent toujours leur féroce réputation de guerriers dans la défense de leur territoire. Lors de l'attaque d'Archendale en 1232, de nombreux père et fils de ce clan ont payés de leur vie en restant en arrière pour protéger la fuite de l'ensemble des familles de l'ouest de la région.

Vivant sur les riches terres qui bordent la rivière Adrakis, les Florinass continuent de vivre de l'exploitation de la terre et de l'eau. Leur travail est

CLANS DE VALEDALE 4

apprécié de tous et, avec le clan Andigor, la communauté peut compter sur eux pour nourrir pour encore longtemps leurs confrères. Doren Andigor est le fils de Bertin Andigor, le héros de la guerre avec Archendale qui résista à l'avance sauvage des Archendalois lors des premiers engagements dans l'ouest. Il a permis à plusieurs familles, dont ses propres enfants, une fuite sécuritaire vers les montagnes de DesertMouth.

Une vieille tradition de la région est d'envoyer l'aîné des fils de la famille comme apprenti dans une famille du clan Florinass pour apprendre les rudiments du combat à l'épée.

Hrodyn est le petit fils de Bertin Florinass et il dirige en bon père de famille la destinée de son clan. Un peu distant des préoccupations politiques, il fait figure de sagesse au sein du conseil des onze mais ne participe pas beaucoup aux intrigues qui s'y déroule. Aujourd'hui dans l'âge d'or de sa vie, Hrodyn garde encore la forme bien qu'il ne prend plus d'apprenti depuis longtemps.

Les Florinass sont aussi des experts meuliers. Moulins à vent, moulins à eau, moulins à bras, partout sur les terres Florinass on peut voir s'élever de grandes roues de toutes les couleurs pour capter les forces de la nature et fabriquer les farines et grains de toutes sortes.

Le clan Lancella

Spécialités : Charpentier, bûcheron
Chef de clan : Périfaz Lancella (hm)

Informations générales

Le clan Lancella fut dans la première vague de familles à quitter Dechêne pour

habiter les terres dont ils avaient hérité dans la grande division. Comme la famille était principalement constituée de bûcherons et de charpentiers de premier plan, la construction de fort Lancella fut probablement terminée la première.

Il existe dans les gènes de cette famille un élément tout à fait extraordinaire qui génère des spécimens d'hommes et de femmes aux dimensions hors du commun. Ce n'est pas surprenant que naturellement, ses membres aient un penchant pour le travail physique. Plusieurs des hommes de cette famille se retrouvent au dessus de 6 pieds de haut et certains ont atteint le gigantisme de 7 pieds. Nul besoin de dire que ce sont des bûcherons très efficaces qui vivent une existence dure et rigide. Plusieurs des structures de Dechêne portent la marque des marteaux de Lancella.

Le clan Lancella est d'ailleurs dirigé depuis bon nombre d'années par ce que certain appelleront un despote sans cœur et sans pitié. De nombreuses familles d'homme des bois faisaient partie des rescapés de Sessrendale et la compétition était féroce. Périfaz vit chaque jour le poids et la nécessité de démontrer sa place et celle de sa famille au sein de la communauté et cela au détriment de tout humour et joie de vivre. Il n'a pas hérité cette vision de son père qui était pure bonté. Ses relations avec le reste de la communauté de Valedale sont tout aussi tendues dû à son tempérament bouillant. Il ne voit que très rarement la fin des réunions du conseil car il s'emporte souvent dans des débats avec ses confrères et quitte en claquant la porte.

Le clan Lançon

Spécialités : Ferblantier, mines
Chef de clan : Rhora Lançon (hm)

Informations générales

Le clan Lançon a toujours été énigmatique au sein de la communauté depuis la naissance des frères Rhora et Matisse. Le père Lançon était un politicien hors-pair et les fils ont aussi hérité de ce talent. Alors que les autres membres de la famille trimaient dur dans les mines du clan, les enfants du père recevaient les enseignements d'Oghma le sage. Rhora est devenu un prêtre de cette église mais Matisse opta plutôt pour l'action directe au sein de la communauté et laisse les rênes de la famille à son frère.

Pour une raison encore inconnue, fort Lançon est devenu la cible préférée des orques du nord pour l'organisation de raids. Plusieurs se rappellent encore l'attaque de 1345 DR alors qu'un des forts de la région tombait pour la seule fois aux mains des monstres. Plusieurs se demandent également pourquoi les membres de cette famille n'ont jamais développé d'habiletés au combat malgré les innombrables attaques. Énigmatiques, c'est vraiment le juste terme pour les qualifier.

Rhora Lançon ne participe que très rarement maintenant aux rencontres du conseil. C'est un homme de réflexion mais pas d'action, un homme de pensée et non de geste. Même présent dans une pièce, on se surprend souvent à le voir pour la première fois même si il y est depuis des heures.

Le clan Monceau

Spécialités : Ébénistes, bûcherons
Chef de clan : Nabbon Monceau (hm)

Information générales

De par leur situation géographique, les Monceau n'ont eu d'autre choix que de se doter d'une formation militaire et c'est avec l'aide de leurs bons amis les Florinass qu'ils ont pu résister à la proximité des orques du clan Arnogh. Le clan Monceau produit maintenant d'excellents hommes d'arme et peu de caravanes quittent la région sans un ou deux gardes provenant de cette noble et appréciée famille. La production de guerriers n'est toutefois pas la spécialité du clan Monceau. Comme les Lancellas, ce sont de redoutable bûcherons mais à l'instar de leurs cousins, ce sont des artistes et non des brutes de la hache. Ce clan a produit des sculpteurs qui en d'autres circonstances auraient connu une renommée de Waterdeep à Cormyr. Certains ont d'ailleurs quitté la région pour connaître la gloire dans le monde extérieur. Ils ont tous fait le serment de ne jamais révéler l'existence de leur patrie.

Que dire de Nabbon Monceau. Contrairement à la tradition de nombres de familles, chez les Monceau, ce n'est pas le patriarche du clan qui hérite des cordons de la famille mais le plus sage et le plus méritant. Il ne fait nul doute que Nabbon, malgré son jeune âge, possède ces qualités de sagesse et de talent pour la politique. Il fait d'ailleurs figure importante au sein du conseil. Certains diront qu'il a hérité de la sagesse des elfes d'Alomen et de la détermination des nains d'Omira Nagass.

Même s'ils exploitent la forêt, les Monceau n'en sont pas les destructeurs. Ayant bien écoutés les enseignements elfiques, la coupe se fait de façon intelligente en exploitant les faiblesses

CLANS DE VALEDALE 6

de la nature. Les elfes enseignent qu'en éclaircissant certaines sections des bois, on aide la forêt dans son ensemble et Sylvanus est heureux de cette situation.

Lors des premières tentatives pour explorer la région, quatre des familles colonisatrices ont envoyé des représentants au-delà des collines d'Amergo. Ceux-ci ont fondé la station Élanis en l'honneur de la femme du chef de clan des Okinamay. Deux familles du clan des Monceau ont participé à l'aventure et comme les autres, ne sont jamais revenues.

Le clan Okinamay

Spécialités : Armurier, mines
Chef de clan : Celron Okinamay (hm)

Informations générales

Le clan Okinamay est une des familles les plus respectées de la région et cela remonte à l'époque de Sessrendale. Cette grande admiration est probablement due en grande partie à Gloranyth Okinamay, le maître armurier de légendaire renommée. Gloranyth fut sans contredit un maître de son art, mais avant tout il était un grand homme de sainte morale. Gloranyth a voué sa vie à Tyr et a inculqué ses principes pour des générations à venir au sein de sa famille et de son clan. Aujourd'hui encore, le clan Okinamay maintient une grande dévotion à Tyr et leur plus grande déception est d'avoir dû couper les ponts avec l'église officielle afin de respecter l'anonymat de la région.

Bon nombre de fils et de filles Okinamay ont gardé la passion du métal et de sa manipulation et encore aujourd'hui, leurs armures se vendent très bien à l'étranger. Le clan exploite également

des mines dans les collines d'Amergo avec le clan Centerres.

Celron Okinamay est descendant direct de Gloranyth et fidèle disciple de Tyr. Sa foi est forte et la justesse de ses paroles autour de la salle du conseil porte très loin. Depuis peu de temps, Celron tient un discours dissonant concernant la sagesse de garder la région secrète. Il serait peut-être temps pour la région de refaire surface et laisser derrière eux les peurs et la hantise d'autrefois. Tyr a déjà porté son jugement sur les coupables et ils connaissent tous aujourd'hui le verdict de Tyr sur leurs agissements.

Le clan Outrange

Spécialités : Agriculture, animaux
Chef de clan : Mortagg Outrange (hm)

Informations générales

Fort Outrange fut de la seconde vague des familles à quitter Dechêne pour la construction d'un fort sur leurs propres terres. La proximité des territoires orques est une des raisons de cette avance tardive.

De temps immémoriaux, le clan Outrange est associé de très près à l'église de Chauntea. Autant à l'époque de Sessrendale qu'aujourd'hui, cette famille a toujours engendrée des descendants dont la passion pour la terre dépassait le simple goût du travail bien fait. Aux petites heures du matin, avant même que la lune fasse place au soleil, les membres de cette famille désirent la journée qui arrive comme la fleur du désert qui désire la pluie mensuelle. On raconte que Chauntea elle-même aurait touchée de sa bonté divine un ancêtre maintenant oublié des Outrange.

D'ailleurs, bons nombres des membres du clergé de Chauntea à Dechène porte le nom Outrange. Au point où Dame Nackle se demande si sa congrégation n'est pas devenue une extension de cette famille. Plusieurs se demande d'ailleurs pourquoi un Outrange n'est pas à la tête du temple de Dechène. La raison est fort simple : l'administration demande trop de temps hors des champs.

Cette grande proximité de Chauntea engendre une abondance de produit et génère des revenus aussi abondants. Comme pratiquement aucun membre de la famille n'a développé de talent pour le combat, leur protection est assurée par l'emploi de gardes bien payés.

Mortagg Outrange est le présent chef du clan et partage son temps entre les champs de la famille, le temple de Chauntea, le conseil et l'aide qu'il offre à la communauté. Comme son père avant lui et le père de son père et ce jusqu'au mystérieux ancêtre oublié, Mortagg est un saint homme avec une place réservée au coté de sa divine déesse. La plus grande honte et peine de Mortagg est d'avoir perdu deux de ses fils au crapuleux groupe que l'on nomme les Zenthrim, le réseau noir. Toute la communauté connaît l'histoire et personne n'oserait aborder le sujet en la présence de Mortagg.

Le clan Salace

Spécialités : Fabricants de chariot, ébénistes
Chef de clan : Fremin Salace (hf)

Informations générales

Fort Salace est une des premières places fortes à être inaugurée en 1269. Ses murs de bois n'ont jamais été remplacés car les Salace sont bien loin de la menace des orques de la région. En fait, Fort

Salace se trouve le plus près des anciens dales et cette proximité les rendent légèrement à part. Il ne se trouve qu'à quelques lieux de l'ancienne route qui traverse la forêt Spiderhaunt et pas beaucoup plus loin de la route qui sépare Shadowdale et Tilverton. Ce n'est pas un hasard si fort Salace se trouve à l'orée des bois d'Alomen car les membres de ce clan sont des experts dans la manipulation du bois. À l'époque de Sessrendale, ce nom était connu des contrées avoisinantes pour la qualité de leurs meubles et de leurs constructions. D'ailleurs, afin de préserver l'anonymat de la région, les Salaces vendent leurs confections sous le pseudonyme de *Bardask*. Le clan Salace est également le principal fabricant des différents véhicules qui servent au transport des marchandises provenant de Valedale. Les chariots de Salace sont solides et durables. Chacun porte le sigle de la famille sur la partie inférieure de la structure de support (le plancher).

Les Salace ont une bonne réputation au sein des familles de Valedale mais ne sont pas reconnus pour leur générosité. La famille a la particularité d'être dirigée par ses femmes depuis l'exode de Sessrendale puisque peu d'hommes du clan ont survécu à la guerre. Les femmes de souche Salace ont la réputation d'une poigne forte dans la région.

Leur talent pour le travail du bois a attiré l'intérêt des elfes de la forêt d'Alomen dès leur arrivée. Un peu inquiet d'une présence humaine si près de leur domaine, ils ont vite invités leur nouveaux voisins au respect de la nature. Les elfes ont compris qu'une fibre particulière coulait dans le sang des Salaces lorsqu'ils ont vu le travail de certains de leurs artisans. Depuis ce

CLANS DE VALEDALE 8

temps maintenant, de nombreux liens d'amitié se sont tissés entre les deux races.

Fremin Salace vient tout juste d'hériter de la position de chef de Clan. Sa mère occupait ce poste auparavant mais la mort subite de celle-ci il y a quelques semaines a propulsée la fille aînée dans ce poste. Fremin est âgé de 33 ans et devra cesser ses activités aventurières maintenant qu'elle doit diriger les cordes de la famille.