

Le Village de Dechêne se situe au centre de la région de Valedale et sert de centre nerveux pour l'ensemble des habitants de la Vallée.

Dechêne est dirigé par un conseil constitué d'un représentant de chacune des grandes familles fondatrices, avec un maire issu de ce groupe et élu par la population. Dechêne est donc indépendant et s'administre indépendamment des intérêts précis des familles. Il s'agit d'un centre commercial, culturel et spirituel pour les habitants de la communauté dans son ensemble.

Le conseil de Dechêne dirige la destinée de toute la région et non seulement du village. Que se soit pour déterminer le prix de vente de la prochaine récolte de blé, le nombre d'armes qui doivent être exportées ou encore la constitution du menu pour la grande fête du 'Shieldmeet', le conseil a son mot à dire. Et Chauntea sait que ces discussions peuvent s'envenimer certain soir.

Le maire actuel de Dechêne se nomme Matisse de Lançon et il occupe ce poste depuis bientôt 7 ans. Un homme pratique et vif d'esprit, bon mais réservé, il sert la communauté avec passion et intérêt. Il réside à la mairie du village avec sa femme et ses quatre filles. Il a accepté le rôle de politicien depuis longtemps car le destin n'a pas cru bon lui offrir des garçons pour reprendre la forge familiale. Il a donc offert l'exploitation de sa forge au fils d'un cousin du côté Bordelin et en garde un léger profit.

Le conseil se réunit une fois aux 30 jours dans une salle adjacente à la mairie et dans laquelle un espace est réservé pour la population et les intervenants désireux de se faire entendre.

Le deuxième personnage le plus important de ce petit village est Dame

Kerowyn Hurcele, exportatrice, importatrice et prête nom pour le commerce extérieur.

Dame Hurcele sert effectivement de médiatrice entre les familles de la région qui doivent vendre leurs produits et les différents acheteurs à l'extérieur de la Vallée qui désirent acquérir ces produits de bonnes qualités. Comme les producteurs ont une peur bleue de se voir la cible de vieux ennemis de Archendale, ils préfèrent garder l'anonymat et laisser Dame Hurcele s'occuper de la vente et l'achat des biens. Celle-ci y trouve un léger profit dans l'échange, dit-elle. La famille Hurcele est reconnue comme une noble famille marchande de Shadowdale et par contact familial, a vu dans cette aventure l'occasion de faire un décent profit. Dame Kerowyn a été envoyée il y a près de 17 ans à Dechêne pour se prévaloir des droits de marchandage pour la région. Avec le temps, elle est devenue une résidente à part entière de la communauté qui la considère maintenant comme l'une des leurs.

## L'économie de Dechêne

L'économie de Dechêne c'est l'économie de Valedale. C'est par ici que passe l'ensemble des échanges commerciaux vers l'extérieur. Il existe évidemment une économie locale. La région subvient presque en totalité à ses besoins en nourriture par exemple et en matériaux primaire de construction.

Dechêne est le point de départ des caravanes marchandes à destination principalement de Tilverton. L'ensemble des clans possède des hangars dans le village et au moins un représentant de chaque clan s'occupe des affaires de la famille à Dechêne. Les principaux exports de Dechêne sont les métaux tel que le fer, le cuivre et le plomb. Le granit est aussi exporté mais en quantité

## 2 DECHÊNE

moindre. Le bois est aussi une ressource exporté mais surtout les meubles fabriqués. Certains convois sont composés uniquement d'armes et armures, en fait, deux fois par année, dame Hurcele organise ce genre de convoi en accord avec les nains du clan Obardin qui fournissent une grande partie de ces cargaisons. Dechêne exporte aussi de la laine et des peaux d'animaux diverses. Il y a peu d'artisans régionaux spécialisés dans la transformation de ces matières dans la région.

En retour, Dechêne importe beaucoup de produit fini. Vêtement de cuir, bottes et souliers. Des arcs de qualité, différents matériaux de construction, des teintures et des aliments de fabrication tel le sucre et le sel, des épices et des alcools. Certains fruits et légumes qui ne survivent pas au climat de la région.

Le marché de Dechêne est très actif. Ouvert du levé au couché du soleil, tous peuvent y acheter un droit de vendre pour une somme variant entre 1 sp et 10 gp pour la journée, dépendant du type de produit qui est vendu. L'argent est récolté par le taxeur dès l'ouverture du marché le matin. Le taxeur s'assure également que le locataire d'un espace est en règle avec toute guilde qui pourrait superviser la vente du type de produit offert par le vendeur. Pour un étranger au village, il est souvent beaucoup plus simple de vendre ses marchandises aux guildes directement plutôt que de vendre au marché. C'est à Dechêne que l'ensemble des guildes de la région retrouvent leurs quartiers généraux.

Table 1

### GUILDES DE DECHÊNE

Guilde des boulangers et pâtisseries  
Guilde des bouquinistes  
Guilde de la construction  
Guilde des bouchers  
Guilde des métaux nobles  
Guilde des artisans de la cire  
Guilde des artisans de la pierre  
Guilde des artisans du tissu  
Guilde des cordonniers  
Guilde des tonneliers  
Guilde des teinturiers  
Guilde des financiers  
Guilde des pêcheurs  
Guilde des forgerons  
Guilde des artisans de la fourrure  
Guilde des artisans d'accessoires pour chevaux  
Guilde des hôteliers  
Guilde des joailliers  
Guilde des blanchisseurs  
Guilde des spécialistes de la santé  
Guilde des marchands  
Guilde des propriétaires d'étable  
Guilde des inventeurs  
Guilde des porteurs d'eau  
Guilde des caravaniers  
Guilde des tresseurs  
Guilde des artisans du bois

Le salaire d'une journée de travail pour un ouvrier non spécialisé est de 1 pièce d'argent. Tout autre travail qui demande une connaissance particulière d'un domaine demande un salaire plus élevé. La table 2 en montre quelques exemples :

Table 2

Employé	Tarif par jour
Maçon :	3 sp
Mercenaire :	2 sp
Forgeron :	4 sp
Architecte :	5 sp
Cuisinier :	1 sp

Le village de Dechêne offre des services et pour payer ces services elle doit percevoir des argents. Cette perception prend différentes formes tel que des taxes, des tarifs à l'utilisation et des permis. Le taxeur du marché perçoit les frais pour vendre mais il doit aussi taxer

les acheteurs. La somme de 1 cp est perçu par personne pour profiter des services offert par le marché. En échange de cette pièce de cuivre, le taxeur met votre nom sur sa liste pour la journée. La table 3 montre les différents frais de Dechêne :

Table 3

Taxes	Taux
Taxes de marché (vendeur) :	Varié
Taxes de marché (acheteur) :	1 cp
Taxes des portes :	1 cp par personne 1 cp par animal 5 cp par chariot
Taxes de résidence (inclus dans le prix d'une chambre dans les auberges :	1 cp
Taxes annuel de résidence (pour les résidents) :	10 gp
Taxes annuels de vente :	1% des ventes
Permis de port d'arme :	1 cp aux portes
Permis d'animaux exotiques :	1 gp aux portes
Permis d'artiste :	1 gp à la mairie

Il y a évidemment d'autre frais tel que des frais de guilde par exemple et des frais de justice, etc. Malgré ce qui peut paraître, Dechêne n'est pas hautement bureaucratique mais c'est un village emmuré offrant de nombreux services et ces services doivent se payer d'une façon ou d'une autre. Les résidents et les visiteurs ont organisée leur vie en fonction de cela.

## La loi et l'ordre

La loi est administré par l'église de Tyr à Dechêne mais sa mise en application est du ressort de la constable Felosial Enoritell. Felosial est une demi elfe qui excelle dans sa tâche et au combat. Elle a su à maintes reprises se sortir de situations tendues et explosives sans effusion de sang mais lorsque la force est nécessaire, elle l'applique sans restriction. Felosial est aidé dans sa tâche par 4 assistants compétents. Ben,

Lu, Jym et Loda prennent à tour de rôle les tours de garde de 6 heures. Le reste de la garde de Dechêne est composé de 12 hommes et femmes d'arme qui font appliquer les lois du village et assure la sécurité des résidents et des visiteurs. En plus de cette garde permanente, une milice entraînée est disponible en quelques heures. Elle est composé de 45 hommes et femmes à qui ont a montré le maniement des armes et qui sont sanctionnés par le conseil du village pour faire appliquer les lois. On exige de ses membres deux semaines d'entraînement par année en plus de 10 jours de service tel que garder les portes ou encore les murs du village. Une pièce d'argent est remise par jour travaillé pour la milice.

Les lois respectés sont simples et peu nombreuses. Il existent deux instances pour la mise en application de la loi soit la cour de Tyr et le conseil de Dechêne. Les prêtres de Tyr traitent les cas graves de manquement aux lois de la région alors que le conseil de Dechêne règle les différents de type administratif. Les décisions de la cour de Tyr peuvent être porté en appel devant le conseil de Valedale dans des circonstances extrêmes mais il est rare de voir une décision renversée. Aucun des membres du conseil ne voudrait se dresser devant la loi du dieu juste.

Les loi en vigueur s'intègre dans quatre catégories qui désigne le degré de gravité des infractions qui les violerait.

- Il est défendu de mettre le feu intentionnellement.
- Il est défendu d'assaillir autrui sans raison valable.
- Il est défendu de soudoyer des représentants du village.
- Il est défendu d'utiliser des faux dans toutes transactions avec les représentants du village.

## 4 DECHÊNE

- Il est défendu de kidnapper.
- Il est défendu de détruire les biens d'autrui par la magie.
- Il est défendu de blesser autrui sauf en cas de légitime défense.
- Il est défendu de tuer autrui sauf en cas de légitime défense.
- Il est défendu de mutiler ou torturer autrui sauf si juger nécessaire par la cour dans le cas de crime.
- Il est défendu de violer autrui.
- Il est défendu de voler.
- Il est défendu de manifester violemment.
- Il est défendu de révéler l'existence et la location de Valedale en dehors de la région.
- Il est défendu de pratiquer la magie noire.
- Les pratiques religieuses ne doivent jamais contrevenir aux lois précédemment énumérées.
- Les manifestations de groupe doivent être sanctionnées par le village.

Tout les crimes sont juger cas par cas en considérant les circonstances entourant les évènements.

### Services et résidents de Dechêne

Le village de Dechêne est riches d'une population active qui s'efforce d'offrir des services de qualité afin de compenser pour l'éloignement de toutes civilisations autres que la leur. Les résidents sont discrets mais sympathiques, la vue d'un étranger entraînant toujours une certaine méfiance qui cache en fait la peur. Les anciens des familles gardent toujours très présent dans les histoires et les

contes la menace du royaume de Archendale et de ce que ses habitants ont fait.

### 1. MAIRIE [Matisse de Lançon]

La mairie de Dechêne est un des bâtiments les plus imposants du village. Comme l'ensemble des édifices officiels de Dechêne, la construction est entièrement en pierre prise de la carrière voisine. La mairie abrite non seulement le maire et sa famille mais c'est également le lieu officiel de la séance du conseil, de l'administration de la justice et de la signature des accords. Le maire actuel, Matisse de Lançon y réside avec sa femme et leurs trois enfants.

### 2. GARNISON [Felosial Enoritell]

La garnison, avec sa tour de 25 pieds, possède une vue sans pareil sur les environs de Dechêne. Un tel point de vue prévient bien des surprises pour la constable du village. Il y a en permanence 3 gardes de jour dans la garnison elle même, un seul la nuit. En fait, la garde officielle de Dechêne est composé de 17 hommes et femmes d'armes. Le reste de la force armée est complété par la milice pour laquelle chaque résident doit donner 10 jours de son temps dans l'année. Les différents soldats postés aux portes du village sont souvent de la milice. Felosial est très respectée dans la communauté pour sa discrétion et sa justesse.

### 3. MARCHAND [Kerowyn Hurcele]

Le domaine est essentiellement la résidence principale de la famille Hurcele adjoignant les entrepôts. Dame Hurcele y vit maintenant seule depuis la mort tragique des ses deux enfants dans la citadelle de l'ombre. Plusieurs se demande si ses jours à Dechêne sont

comptés depuis la tragédie. Son mari demeure à Shadowdale pour administrer les affaires de la famille. Elle a fait un énorme sacrifice en venant à Dechêne mais plusieurs se demande si elle ne voudra pas se retrouver près des siens en ces jours de souffrance. Elle passe beaucoup de temps avec Rurik le forgeron depuis la tragédie. Elle est probablement la seule amie du mystérieux nain.

#### 4. LE VIEUX SANGLIER/auberge

[Garon Doptin] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

L'auberge est très certainement un point de rencontre apprécié des citadins et des voyageurs. Il s'agit également d'une des structures les plus imposantes. Garon est la source des rumeurs la mieux informée de Dechêne. Rare sont les étrangers qui demeure incognito très longtemps. Il administre l'auberge avec sa femme, ses deux filles. La sœur de sa femme, son mari et leurs quatre enfants font aussi parti des employés et demeurent sur place. Le nom des Doptin est synonyme d'aubergiste de qualité depuis l'époque de Sessrendale. Seul un Doptin pourrait résister de façon aussi féroce à la compétition des Petigens. Lui et Mordakail Artknow (de l'auberge du poil frisé) se sont fait une lutte amicale au cour des années.

#### 5. ÉGLISE DE CHAUNTEA [Dem

Hackle]

Chauntea est une des principales divinité vénérée dans la région et le temple de Dechêne reflète bien son statut et son importance. Dem Nackle est une gnome de fort tempérament, mais toujours très maternel. Elle est assistée de 5 prêtres de Chauntea qui se partage la tâche d'aider les fermiers des alentours. 16 acolytes vaque également à l'entretien du temple.

Depuis toujours, les prêtres de Dechêne assistent les fermiers des alentours à cultiver cette terre récalcitrante et les fermiers savent bien le rendre. Les cérémonies officielles de Chauntea sont toujours remplis et les coffres de l'église sont bien garnis.

#### 6. MAGASIN GÉNÉRAL [Fargo Ulcter (hem, rog2, CG)]

Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

Chez Fargo on trouve presque tout. On y trouve beaucoup de marchandise usagée mais de qualité tout de même acceptable. On y retrouve certaines nourritures non périssables, des vêtements durables pour le travail, des outils de la ferme et de la cuisine et certaines importations de Tilverton et ailleurs.

Fargo est un homme peu bavard mais il garde tout de même l'œil ouvert. Lorsque la caravane des marchands quitte pour Tilverton, Fargo s'absente personnellement pour allé faire ses achats. Pendant ses absences, sa femme Yolida et ses 4 enfants s'occupe du magasin.

#### 7. FORGERON [Rurik, fils de Ruthger]

Qualité : \*\*\*\*, Prix : \$\$\$\$

Rurik est descendant d'un des plus grand Forgeron du clan Obardin. Son implantation au sein du village il y a plus de 50 ans maintenant tient encore du mystère. Tous savent qu'il n'est plus le bienvenue dans la cité naine de Korazaan mais personne ne sait pourquoi. La qualité de ses produits est sans reproche. Rurik vit seul et n'entretien que très peu d'amitié. Dame Hurcele et Garon du Vieux Sanglier sont ses deux seuls amis. Rurik ne prend jamais d'apprentis.

### 8. PLACE DU PUIITS

Cet espace au centre du village est toujours achalandé de part le puits d'eau pur qui y est creusé. C'est le centre névralgique de Dechêne, juste à la sortie de l'auberge du poil frisé et de la mairie. Bien des réunions du conseil se sont poursuivis dans cette petite place jusqu'aux petites heures de la nuit. En été, Garon vient même porter des rafraîchissement aux résidents qui s'y attarde. Beaucoup d'artiste s'installe ici car la vue de la vallée y est magnifique. Quelques bancs, un jolie jardin entretenue par les prêtres de Chauntea et voilà l'endroit idéal pour passer quelques heures.

### 9. AU POIL FRISÉ/auberge

[Mordakail Artknow] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

Une des deux auberges les plus imposantes de Dechêne. Elle a la particularité d'être tenu par une famille de Petit-gens, avec à sa tête, Mordakail Artknow. Lui et sa femme tiennent tête à 18 enfants dont la plupart issue de couple de jumeau. Mordakail est une figure importante à Dechêne. C'est un peu le deuxième maire du village. L'auberge est grande et peut accueillir petits et grands. C'est le quartier général de l'importante communauté de Petit-gens de Dechêne et certain diront de tout Valedale. Mordakail reçoit même des visiteurs de l'extérieur de Valedale mais un grand soin est apporté pour garder le secret de la région.

### 10. LE MARCHÉ

Dechêne possède le plus important marché de la région de Valedale. C'est ici que l'ensemble des producteurs de la région se rassemble chaque dizaine pour vendre leurs produits. Chaque jour, des kiosques se lèvent au marché, mais c'est

au dix jours que tous s'y retrouve. C'est aussi le point de départ des caravanes qui quittent pour Tilverton. On y trouve toujours des produits frais du jour ou de la veille.

### 11. LA HARPY SOURIANTE/

taverne [Donotep Korvair] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

La Harpy est une petite auberge qui ne sert que de l'alcool et de la nourriture salée. Sa clientèle se compose principalement de gnomes et de marchands ainsi que de quelques petits-gens qui veulent prendre leur distance de l'auberge de Mordakail Artknow. Il arrive à l'occasion d'y voir Dem Nackle, la prêtresse de Chauntea, qui est bien amie avec Donotep. La taverne se trouve tout près des la porte de l'est, ce qui fait l'affaire des quelques fermiers qui s'y rendent le soir venu.

### 12. HANGAR [compagnie marchande des Hurcele]

La famille Hurcele possède de nombreux édifices pour entreposer leurs marchandises. Ce hangar est le plus proche de la porte de l'est et contient souvent des produits près pour la livraison vers Tilverton. L'endroit est sécuritaire et bien gardé par des chiens et probablement d'autres moyens plus ésotériques. Les chiens sont nourrit quotidiennement par des employés de dame Hurcele.

### 13. ÉBÉNISTE [Laleth Monceau] Qualité : \* \*\*\*, Prix : \$\$\$

La réputation de la famille Monceau pour le travail du bois n'est plus à faire. Laleth Monceau est un digne représentant de cette noble famille. Il pratique sont art mais aussi fabrique des meubles pour la communauté. La mairie de Dechêne est entièrement meublé par

Laleth car la femme de Matisse de Lançon est complètement en amour avec son travail (certains disent avec lui aussi). De nombreuses sculptures au village, dont une au temple de Chauntea, sont fabriqués par lui. Laleth vit avec ses trois filles. Sa femme est morte de maladie il y a 4 ans environ. Il ne s'est jamais remarié et s'est plongé dans son art.

**14. POTIER** [Ziglethyr Omieth] **Qualité : \*\*\* , Prix : \$ \$**

Les produits de Ziglethyr sont de bonne qualité. On peut y trouver vaisselles et décorations de toute sorte avec une certaine touche elfique qui attire bien l'attention. Ziglethyr n'est pas des elfes de la forêt d'Alomen mais de bien au delà. Elle ne parle pas beaucoup de son passé mais adore raconter les légendes de la forêt de Cormanthor et de la grande cité elfique de Myth Drannor. Son conjoint est un ranger d'Alomen et les deux amoureux ne se voit pas très souvent. Leur garçon vit avec sa mère.

**15. MARCHAND DE VIN** [Flibor Bournial]

Valedale n'est sûrement pas la capitale du vin ou des vignobles mais on aime bien y boire un bon rouge. Flibor Bournial s'efforce d'importer des produits de qualité et supporte les quelques vigneron de la région. Son établissement sert d'ailleurs d'entrepôt pour nombre d'entre eux. Il ne fabrique aucun vin toutefois. Sa femme Neiva ses deux fils et sa fille participe au commerce de la famille.

**16. FABRIQUANT DE SACS** [Mulieth Porcell] **Qualité : \*\*\* , Prix : \$ \$ \$**

Mulieth est bien sûr tailleur mais il se spécialise dans la fabrication de sacs de toutes sortes. Des grands, des petits, en

cuir ou en tissus, Mulieth peut tout faire. Sa femme est invalide et ne peut guère aider. De ses deux fils, un seul est intéressé par le métier familial.

**17. BOULANGER** [Bonethi Courio] **Qualité : \*\*\*\* , Prix : \$ \$ \$**

Bonethi ne fait pas parti des petit-gens qui vivent dans l'arrondissement de la petite race. Elle fait ses pains dans sa boutique sans trop se mêler au reste de la communauté des petit-gens. Son mari n'est plus de ce monde malheureusement et elle élève ses 4 enfants du mieux qu'elle le peut. Son mari est mort pendant le voyage qui les ont menés jusqu'ici. Ils avaient quitté le pays de Sembia pour des raisons nébuleuses. Tous se demande quelle genre de vie cachée peut bien avoir un boulanger.

**18. LE LIT DOUILLET/auberge** [Soubremise Ellistaech] **Qualité : \*\*\* , Prix : \$ \$ \$**

Une autre auberge de Dechêne qui se distingue par la présence de son propriétaire. Une petit-gens à la voix d'or. Le lit douillet offre tous les repas et possède une chambre commune. Toutes les chambres sont adaptés pour les grandes personnes. Les lits sont confortable et chaque chambre a son propre thème odoriférant de fleur. Soubremise prend bien soin de remettre des encens chaque matin. Avec son mari et leurs 5 enfants, les Ellistaech arrivent à bien vivre.

**19. PÂTISSIER** [Shawkram Shendoth] **Qualité : \*\*\* , Prix : \$ \$ \$**

Shawkram est demi-orque, pâtissier ? et sorcier ?? ouais. Et surtout sympathique. Sa mère fut une survivante du massacre de la station Elanis. Suite à l'attaque et les viols, elle a été laissé pour morte, ce qu'elle n'était pas. Elle a rampé jusqu'à

## 8 DECHÊNE

Dechêne et a survécu à ses blessures par miracle. Shawkram a été élevé dans la communauté et plus personne ne fait de cas de ses racines. En fait, même si il était un vrai orque, sa popularité serait peut-être aussi grande tellement ses pâtisseries sont excellentes. Shawkram et sa femme Guida s'occupe de la pâtisserie. Ils n'ont pas d'enfant.

### **20. MAÇON** [Igmanil Finarlith] Qualité : \*\*, Prix : \$ \$

Seulement deux personnes porte le titre de maçon à Dechêne et Igmanil est sûrement le plus en demande des deux. Il ne commande pas le plus pour son travail mais il ne fait pas de miracle non plus. Igmanil emploie quatre personnes en plus de ses deux fils. Il vit également avec sa fille et sa femme. Igmanil est reconnu pour pouvoir casser une brique de terre avec ses poings.

### **21. AU DRAGON ÉCERVELÉ/**

#### **auberge** [Plagistar Morvieth] Qualité : \*\*\*, Prix : \$ \$ \$

Cette auberge est populaire auprès des hommes qui travaillent à la carrière et tous ceux qui travaillent la pierre à Dechêne. La nourriture y est acceptable et les prix sont raisonnables. Plagistar est un ancien aventurier, devenu casseur de Pierre puis suite à un accident à la carrière, s'est ouvert une auberge pour survivre. À sa surprise, l'auberge fonctionne bien grâce aux travailleurs de la carrière. Sa femme et 3 de leurs 5 enfants demeurent à l'auberge également. Ses deux fils travaillent à la carrière. Un autre est apprenti du maçon Igmanil Finarlith.

### **22. ÉGLISE DE TYR** [Père de justice Rondal Okinamay]

L'église de Tyr est la deuxième plus populaire de la région. À Dechêne, le

temple est une extension de l'imposant temple de Fort Okinamay. Rondal administre seul la congrégation de Dechêne avec l'aide de Pelegor Nostram et Formoran Okinamay (hm, Pal1, LG), deux paladins de Tyr. 8 Acolytes complètent la petite famille du temple. Le temple apporte une aide morale aux citoyens assoiffés de justice. Rondal préside également avec le maire les jours de jugement publics. Rondal administre les règlements équitablement. Les décisions prises lors du jugement publics peuvent être portées en appel au conseil de Valedale, qui se réunit tous les mois.

### **23. LE ROUPILLON DU NOBLE/**

#### **taverne** [Kanster Okinamay] Qualité : \*\*, Prix : \$ \$ \$

Bien que le nom peut laisser croire à une auberge, cette taverne n'offre que deux chambres pour les clients qui ont trop bu pour repartir chez eux. Le reste de l'espace est dédié à la consommation de spiritueux de toutes sortes. Le seul dénominateur commun est la qualité bien moyenne des consommations. La clientèle est surtout composée de personnes en quête d'une intoxication rapide et non de la qualité du produit. On vient ici pour oublier et roupiller un peu, loin des tracasseries du quotidien. Kanster a quitté le clan familial probablement pour les mêmes raisons et il ne pose pas de question. Il emploie 2 personnes mais n'a ni femme, ni enfant.

### **24. CHARRON** [Fromatin Salace] Qualité : \*\*, Prix : \$ \$ \$

Le fabricant de chariot est un Salace, quelle surprise. On trouve ici tout ce qu'un chariot peut avoir besoin. Tout est fabriqué sur place. Toute la famille travaille au commerce. Sa femme s'occupe de la peinture et des vernis, les

3 enfants assiste le père. Le travail ne manque pas avec les nombreux voyages vers Tilverton et autre.

## **25. PRÊTEUR/USURIER** [Kirin Morsoth]

Kirin prête de petits montants (50gp max) pour de courte période de temps (30 jours max). Il finance aussi des caravanes en partance pour Tilverton. Il a une longue collaboration avec Dame Hurcele. Il protège ses intérêts scrupuleusement et engage des gardes pour son commerce. Il y a deux gardes pendant les heures d'ouverture.

## **26. BOUCHER** [Karmanh Outrange] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

Même si la décoration de cet établissement est un peu lugubre, on y trouve tout de même des services appréciés de la population. Karmanh se déplacera pour découper vos viandes. Karmanh vit seul avec un ami et cette situation fait parler bien des gens.

## **27. POISONNIER** [Selemuth Portlieth] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$

Le lac Oumay et la rivière Adrakis offre aux résidents de Dechêne une variété intéressante de poisson. Il s'approvisionne auprès des pêcheurs le lac Oumay et ses produits sont toujours frais. Selemuth taquine lui-même le poisson de temps en temps mais comme il ne fait pas parti des pêcheurs de Dechêne, il ne peut vendre ses prises. Selemuth vit avec sa femme, ses deux filles et son garçon.

## **28. ÉPICIER** [Inevuth Lançon] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

L'épicier Inevuth offre à sa clientèle une gamme complète d'épices, de produits séchés, de produits frais et d'une foule

d'autre chose. Le marché se termine souvent juste avant le zénith alors c'est chez lui que l'on se retrouve pour les besoins de dernière minute. Sa femme donne des cours de cuisine. Leurs enfants sont bien grand maintenant.

## **29. LE CRI DU GRIFFON/taverne** [Sunstair Orolor] Qualité : \*\*, Prix : \$\$

Le cri du griffon est le refuge des hommes d'armes de Dechêne, soient-ils de la milice, du privée ou de la garde. Sunstair est un vétérane de la garde de Dechêne et Felosial, l'actuel constable, aime bien y venir de temps à autre pour prendre le pou de ses hommes. En d'autre temps elle préfère les laisser s'amuser sans voir la patronne dans les alentours. Sunstair est un demi-orque respecté au village et il a su prouver sa bravoure pendant sa carrière.

## **30. Fabricant de fourreaux** [Sithnaley Moonoleth] Qualité : \*\*\*\*, Prix : \$\$\$

Il y a un ambassadeur officiel des elfes de la forêt d'Alomen à Dechêne mais quelques autres elfes demeurent dans le village, agissant comme des yeux et des oreilles discrets du cercle des 9. Sithnaley a déjà été un membre des rangers d'Alomen mais maintenant il réside en permanence dans le village et prépare les visites des membres du cercle, le plus souvent Caelim'n'Dortae.

## **31. HANGAR** [Famille Florinass]

Un bâtiment de deux étages qui sert d'entrepôt pour diverse marchandise de la famille Florinass. C'est souvent ici que se retrouve les produits qui doivent quitter pour le marché de Tilverton.

## **32. HANGAR** [Famille Bordelin]

Bâtiment de trois étages qui sert d'entrepôt pour la famille Bordelin. Le

## 10 DECHÊNE

bâtiment est en pierre et il est gardé en permanence par des hommes d'arme engagés par la famille. Ceux-ci demeurent dans le hangar.

### **33. HANGAR** [Famille Andigor]

La famille des Andigor garde un entrepôt à Dechêne pour les différents produits non périssables. C'est un bâtiment d'un seul étage en bois.

### **34. LA LANCE NOIRE/taverne** [Gervais Dineath] Qualité : \*\*\*\*, Prix : \$ \$ \$ \$

La lance noire est un havre de politique et d'intrigue à Dechêne. C'est ici que se rencontre les personnages importants de la région afin de discuter politique, économie et intrigue. C'est le seul endroit où l'on peut se procurer des breuvages un peu plus exotiques que «la frisée» des petit-gens. Gervais est une tombe et un amateur de vins et spiritueux et voyage régulièrement hors de la région afin de dénicher des breuvages spéciaux pour sa clientèle.

### **35. TAILLEUR** [Salsomae Mironinth] Qualité : \*\*\*, Prix : \$ \$ \$ \$

Salsomae ne travail pas pour rien mais comme bien peu de tailleur dans la région connaissent l'art de l'enchantement, sa clientèle est fidèle. Évidemment, la mode de Dechêne est probablement 10 ans derrière celle de Suzail en Cormyr mais personne ne semble en souffrir. La noblesse n'existe pas ici et les considérations quotidiennes sont beaucoup plus terre à terre. Des vêtements solides, durables et chauds sont des critères beaucoup plus important.

### **36. TISSERAN** [Shineth Loliner] Qualité : \* \*, Prix : \$ \$

Shineth fut jadis une extraordinaire tisserande mais un accident malheureux lui à fait perdre l'usage de 3 de ses doigts de la main droite. Depuis cette accident, la qualité des ses produits n'est plus la même mais elle attire toujours sa clientèle avec des prix très bas. Elle sait bien que son travail est inférieur maintenant et c'est sa façon de rester en affaire. Son mari travaille chez le tonnelier Ibertin. Les 3 enfants restent à la maison pour aider maman.

### **37. CHAPELLE DE LATHANDER** [Père du renouveau Luknam Enowith]

Assisté par le père de l'aube Florin Catissta (hm, clr1 of Lathander, NG) et le paladin Ebram Unisev (hm, pal1, LG). 14 acolyte vivent également à la chapelle. L'église de Lathander est populaire à Dechêne et dans le reste de la région parce que cette divinité représente la renaissance et le recommencement. C'est essentiellement l'histoire de la région en fait. Les philosophie de Tyrien et Lathanderiste s'entrechoc souvent dans les auberges et les tavernes. Tyr se tourne toujours vers le passé et valorise la justice et la vengeance pour des crimes anciens. Lathander demande de regarder en avant, il propose de voir la région de Valedale comme une merveilleuse occasion de recommencer, de revivre.

### **38. CARAVANNIER** [Bone Arkin] Qualité : \*\*\*\*, Prix : \$ \$ \$ \$

Bone Arkin est un des frères de Nemur Arkin, le chef de clan de cette famille. Leur présence à Dechêne est principalement pour l'organisation des caravanes qui quittent régulièrement la région pour Tilverton. Bone s'occupe de

planifier les itinéraires, engager les mercenaires, les transports, la location des chariots. Ils organisent les voyages par thème de marchandise afin d'optimiser les ventes à Tilverton. Les Arkin sont probablement ceux qui connaissent le mieux le monde extérieur. Des membres du clan résident dans plusieurs villes hors de Valedale. Bone travaille de près avec Dame Hurcele qui demeure la principale interlocuteur dans les échanges extérieures.

### **39. CHARPENTIER** [Forian Salace]

Qualité : \*\*\*\*, Prix : \$ \$ \$ \$

La réputation des Salace n'est pas à faire dans la manipulation du bois. Forian Salace est digne de cette réputation. Pour ceux qui peuvent se permettre les tarifs, Forian et son équipe peuvent monter les charpentes d'une maison normal en 10 jours. Ce qui est deux fois plus rapide que tout autre charpentier dans la région, hormis ses frères. Forian est encore jeune. Il n'a pas encore rencontré l'âme sœur bien que nombre de jeunes filles de Dechêne rôdent autour.

### **40. LA PATTE FOLLE/taverne**

[Goragar Noubllion] Qualité : \*\*, Prix : \$ \$ \$

C'est à «la patte folle» qu'on retrouve la racaille de Dechêne, ou se qui s'en rapproche le plus. Il n'y a pas de guilde de voleur connu à Dechêne mais cela ne veut pas dire que tout le monde est honnête. Le village connaît sa part de petits truands et de commerce douteux. Et c'est à «la patte folle» qu'ils se tiennent. Goragar ne pose pas de question et connaît peu de réponse. Sa bière goûte l'eau et ses noix sont recyclés. Tout ce qu'on peut espérer d'une taverne sordide.

### **41. FABRIQUANT DE SCELLE ET**

**SACOCHE** [Elerim Ophtaeth] Qualité : \*\*\*,

Prix : \$ \$ \$

Elerim est l'unique fabricant qui se spécialise dans la fabrication de scelles et de sacoches dans toute la région de Valedale. Inutile de préciser qu'il gagne bien sa vie. Toute la famille participe au commerce sauf un fils qui a disparu il y a quelques temps.

### **42. CORDONNIER** [Gesiey Gisamel]

Qualité : \*\*\*, Prix : \$ \$ \$

Gesiey connaît bien son travail et sa notoriété ne tient pas de ses grands talents de cordonnier mais plutôt de ses talents de raconteur. Le fait d'être gnome le rend aussi fort sympathique. Gesiey répare tout les types de chaussures et bottes dans de nombreux matériaux. Sa clientèle est traditionnellement gnomes et petit-gens. Quelques nains aussi.

### **43. INVENTEUR** [Florintal Korpoth]

Florintal est un gnomes à tous faire doté d'un esprit hors du commun, d'une intelligence extraordinaire. Il vit des dons que lui offre les gens qui ont pu profiter de ses idées révolutionnaires. Il a construit le cadran solaire au centre du village, a inventer une encre qui ne tache pas les vêtements, a trouver la pente optimal des toits de maison pour que la neige ne s'y accumule pas, a proposer un méthode de construction des murs de la Ville qui diminue les coûts de 20%, a inventer le système de poulie pour petite personne, etc, etc, etc. Florintal est marié et a trois enfants.

### **44. JOALIER** [Pemirlop Nibilitiss]

Qualité : \*\*\*, Prix : \$ \$ \$ \$

Ce n'est pas à Valedale que Pemirlop fera fortune et il le sait bien. Mais rares

## 12 DECHÊNE

sont les régions qui s'entendent si bien avec une communauté de nain aussi proche. Les vieilles mines abandonnées par le clan Obardin ne crache de grands bijoux (il y a des exceptions) mais les mines naines d'Omira Nagass sont encore loin de l'épuisement. Pemirlopin séjourne régulièrement à Korazaan afin de faire l'acquisition de belle pièce à monter. Il fait de bonnes affaires à Tilverton. Le marché local génère quelques revenus évidemment car des gens se marient encore tout de même. Il vit avec sa femme et ses 2 filles.

### **45. TONNELIER** [Ibertin Lyoneth]

Qualité : \*\* , Prix : \$ \$

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le métier de tonnelier est très important. Ibertin fournit l'ensemble des auberges et tavernes de la région. Il a une entente avec la guilde qui les représente. Il fabrique aussi des tonneaux et des boîtes de bois de toute sorte pour l'entreposage et le transport des marchandises. Il vit avec sa femme, ses deux fils et sa fille.

### **46. SAGEFEMME** [Elaena Enoridel]

Elaena est très aimée de la communauté et des femmes en particulier. Elle a participé aux accouchements de la plupart des femmes de la région dans les 20 dernières années et ses méthodes sont efficaces. D'un âge vénérable maintenant, elle vit seule dans sa demeure, sans mari ni enfant. Personne ne sait trop quel dieu elle vénère mais il est certain qu'elle est habitée de pouvoirs divins. Pourquoi cette elfe a-t-elle vécu toute ces années dans une communauté d'humain? Personne ne le sait sauf peut-être dame Nackle qui est une bonne amie.

### **47. FABRIQUANT DE JOUET**

[Salacia Kermelith (hf, com1, NG)] Qualité : \*\*\*,  
Prix : \$ \$ \$

Salacia fabrique surtout des jouets en bois pour le plus grand plaisir des enfants. Elle les peint de couleurs éclatantes et fait reluire de ses vernis. Ses jouets sont durables et solides. Son mari travaille à «La Lance Noire» comme portier.

### **48. FABRIQUANT DE PANIER**

[Igletin Imporigh (hm, com1, LN)] Qualité : \*\* , Prix :  
\$ \$

Igletin fabrique des paniers qui servent beaucoup aux gens qui vont au marché acheter des fruits et légumes. Ses paniers ont toutefois le désavantage de ne pas durer très longtemps, ce qui fait croire à plusieurs que c'est une stratégie de commerce pour se garantir une continuité de vente. Si un nouveau fabricant de panier venait s'installer à Dechêne, les jours d'Igletin seraient sûrement comptés.

### **49. ÉPICIER** [Vivenia Lilith] Qualité : \*\*\*,

Prix : \$ \$

Vivenia s'occupe seule du magasin familiale maintenant que son homme est mort en 1271 DR. Ce n'est pas une femme d'affaire et elle parvient tant bien que mal à faire rouler l'épicerie. Elle est très savante des herbes toutefois et plusieurs pratiquant de l'art font appel à ses services pour des ingrédients particuliers de leur magie. D'ailleurs, elle engage quelques fois de jeunes aventuriers pour aller chercher des ingrédients hors de la ville. Elle n'a plus l'âge pour cela.

### **50. CORDONNIER** [Omeleth Sophok]

Qualité : \*\* , Prix : \$ \$ \$

Omeleth a été un aventurier pendant un été seulement et a vite compris que ce

métier n'était pas pour lui. Il a opté, comme son père, de devenir cordonnier. C'est donc le cordonnier le plus habile avec une épée de Dechêne.

## 51. UN NAIN ET SON GROG/

**taverne** [Bartak, fils de Gunthar] Qualité : \*\*\*  
Prix : \$\$\$

Bartak est du clan Obardin et il a décidé il y a longtemps que la race des humains méritait de boire de la bonne bière malgré tous leurs défauts. Il aime bien cette race de maigrichon il apprécie leur compagnie. Bartak n'a jamais vraiment hérité du gène du mineur et il préférerait devenir un grand tavernier dans une communauté d'humain qu'un tavernier moyen parmi tant d'autre chez lui. Son établissement est chaleureux et on y boit une bonne bière que Bartak nomme «La Bardinoise» en l'honneur de son clan.

## 52. MARCHAND DE LAINE [Ombril Florinass]

Ombril achète la laine des quelques éleveurs de mouton et de Rothé. Il fabrique une bonne laine qu'il revend aux artisans et tisserands de la région.

## 53. MÉDECIN [Bootliam]

Bootliam vit à Dechêne depuis plus de 40 ans et il est devenu avec les années le soigneur des petits bobos de la communauté. Même des animaux en fait. Il parcourt les alentours de Dechêne chaque jour avec son sac d'herbes spéciales sous le bras. Les gens ont fini par oublier qu'il a du sang orque dans les veines.

## 54. HANGAR [Famille Centerres]

Bâtiment de deux étages qui abrite des marchandises appartenant à la famille Centerres. Principalement des pièces de fer destinées au marché extérieur.

## 55. ORFÈVRE [Magrieth Pouldath] Qualité : \*\*\*, Prix : \$\$\$

Magrieth sculpte un métal beaucoup plus noble que le fer. Il fabrique évidemment de l'argenterie pour les familles fortunées de la région mais il n'est pas ignare de la fabrication d'arme en argent. Avec l'aide d'un armurier il pourrait fabriquer une lame digne de ce nom. Il a déjà travaillé avec Rurik le forgeron mais l'expérience fut pénible.

## 56. FERMIER [Giswal Nolbrieth]

## 57. FERMIER [Nielsen Gobliay]

## 58. FERMIER [Frankis Dobratin]

## 59. ÉLEVEUR [Nisbith Falseth]

## 60. FERMIER [Joshueh Ephermath]

## 61. CARAVANNIER [Tom Arkin]

Si Bone, son frère s'occupe des préparatifs à Dechêne. Tom prépare le terrain à Tilverton afin de vendre à l'avance les marchandises. Il est rarement au village pour cette raison. Il ne voyage jamais seul.

## 62. MARCHAND DE BÉTAILS [Slythar]

## 63. BORDEL [Liltih Gnorora]

Rymel Folanill (hf, com1, NG) et Gosiell Boutann (hf, com1, CN) travaille pour

## 14 DECHÊNE

elle. Liltih ne tient pas officiellement un bordel mais plutôt une maison de repos. On peut y louer une chambre pour quelques temps afin de se reposer des tracas de la vie.

### **64. FOURREUR** [Mologar Ermillon]

Qualité : \* \* \*, Prix : \$ \$ \$

Mologar est en bon terme avec les rangers de la région malgré son métier qui pourrait les dresser contre lui. Mologar n'est pas ranger mais il respecte les animaux et ne trappe pas sauvagement. Il connaît bien la forêt Alomen été un elfe natif de cet endroit. Son métier toutefois ne fait pas l'unanimité auprès de ses semblables.

### **Hors-carte**

#### **MEULIER** [Geswalt Lançon]

Le meulier demeure un des principaux et plus important rôle dans une région qui dépend fortement de l'agriculture. Geswalt est un des plus riches résidents de part l'importance de sa meulerie.

#### **LES QUAIS**

Sur le bord du lac Oumay se trouve les quais de Dechêne. Une bonne partie du transport de marchandise se fait par la rivière Adrakis à partir de Dechêne. Cela n'est pas possible en amont du village.