

# LE CLAN ORLMARTH

« NUL NE PEUT T'OBLIGER À FAIRE QUOI QUE CE SOIT ! »

# TRIBU COLYMAR

† AGRICULTURE ELEVAGE OVIN

## Y VALEURS

PRUDENCE, FIERTÉ, RUSE,  
REBELLION

## ▲ CAPACITÉS DU CLAN

- SERMENT D'ORLMARTH (ALLIANCE AVEC LES FANTÔMES DES CRÊTES).
- DÉFENDRE SES TROUPEAUX
- IMPRESSIONNER SES ENNEMIS
- DÉFAUT : ATTAQUÉS PAR LES DRAGONS ET LEURS REJETONS
- DÉFAUT : A SUIVI LOKOMOKO.

## ☉ LUNAIRES

- HOSTILES 70%
- AMICAUX 30%

## ★ DRAGONS

- PEUR DES DRAGONS
- ENNEMIS DEPUIS LES GUERRES DU CHAOS

## ⌘ CONSEIL DU CLAN

### CERCLE INTÉRIEUR

1. **Orlanth le Chef** :  
GORDANGAR KENSTRELSSON
2. **Vingkot Faiseur-de-Loi** :  
ORLGARD KORLMARSSON
3. **Stakval le Chef de Guerre** :  
OVARTIEN KULSTAVALSSON
4. **Durev le Fournisseur** :  
THANDREN ORLGARDSSON
5. **Orstan le Fabricant** :  
OLAV JARSTAKOSSON
6. **Hantrafal le Chef Prêtre** :  
SAVAN KENSTRELSSON
7. **Ernalda, l'Épouse et la Mère** :  
ORGANETH AU-BLANC-REGARD

### CERCLE EXTÉRIEUR

Frères Tonnerre et Femmes Tisseuses

1. **Asrelia et Ty Kora Tek** :  
YERESTRA
2. **Vinga** :  
ERININA à la HACHE DE CUIVRE
3. **Vela l'Entremetteuse** :  
ENIKA HENDSSON
4. **Ohorlanth** :  
VILLANDRING VENHARLSSON
5. **Bevara la Guérisseuse** :  
INSTERID OF THE KONTHASOS
6. **Finnovan** :  
DROGAR
7. **Issaries le Guide** :  
KOROLDUREV GORDANGARSSON

GUERRE PAIX MAGIE RICHESSE MORAL

12⌘ 12 9⌘ 17 18

-3

## ANCIENS

A M I S	NOMADES DE PRAX	DRAGONS ET LEURS ENGEANCES
	NOMADES DE PRAX	LA TRIBU DU FEU
		GRAZERS
		SUN DOME

E  
N  
N  
E  
M  
I  
S

## RECENTS

## R MAGIE DU CLAN

WYTER – MANIFESTATIONS

UN GROUPE DE PIVERTS. ILS TAMBOURINENT POUR SE MANIFESTER.

WYTER – RUNES



WYTER – CAPACITÉS

LA **FORCE D'ORLANTH** EST EN NOUS, CAR NOUS L'AVONS REJOINT PARMIS LES PREMIERS.

C'EST POURQUOI NOUS CONNAISSONS LES SECRETS DE LA **QUÊTE HÉROÏQUE DE LA PREMIÈRE BATAILLE**. QUAND LA TRIBU DES TEMPÊTES FUT ATTAQUÉE PAR LES ARMÉES, ROUGE ET BLANCHE, DE L'EMPEREUR BRILLANT.

C'EST L'INSPIRATION DE RATSCLAFF QUI NOUS PERMET DE **PORTER LE DÉSORDRE CHEZ L'ENNEMI**, CE QUI NOUS A SERVI À DÉFIER LA TRIBU DES MAUVAIS FEUX DE L'EMPEREUR BRILLANT.

LE PLAT REMPLI ET LA CUILLÈRE NOUS A PERMIS DE **SAVOIR REMPLIR LES VENTRES VIDES**.

COMME NOUS AVONS SU DOMESTIQUER LES BONS FEUX INFÉRIEURS, **LES FEUX DE CHEMINÉE DU CLAN NE S'ÉTEIGNENT JAMAIS**.

LES ARCHERS MEURTRIERS, QUE NOUS AVONS ACCUEILLIS, NOUS ONT APPRIS LE SECRET DES **TRAITS MORTELS**. NOUS LES AVONS RENDUS **IMPRÉVISIBLES** AVEC LA MAGIE DE RATSCLAFF.

QUAND L'AIR A MANQUÉ, NOUS AVONS APPRIS COMMENT **RETENIR SON SOUFFLE PENDANT DES HEURES**.

PENDANT LES GUERRES DU CHAOS, LES BONS FEUX DES **LANCES QUI BRÛLAIENT LES DRAGONS** NOUS ONT AIDÉES À COMBATTRE LES DRAGONS.

QUAND **GARAN PROCHE ÉTOILE** TOMBA DU CIEL, NOUS SUIVÎMES SON BON FEU CAR IL REFUSAIT DE SUIVRE LES ORDRES DE L'EMPEREUR. IL NOUS APPRIS À **COMMUNIQUER AVEC SA FAMILLE** POUR NOUS GUIDER, ET À SURVIVRE EN SACHANT **DÉTECTER LES FAUX AMIS** POUR LES VAINCRE.

DEPUIS TOUJOURS, NOTRE CLAN GUERRIER EST RÉPUTÉ POUR SES **CHARGES QUI PERCENT LES LIGNES ENNEMIES**.

NOS **ESPRITS HURLEURS DE KOLAT** EFFRAYENT LES CHEVAUX, ET NOUS ONT PERMIS DE TRIOMPHER DES MAUVAIS FEUX DES MAUDITS GRAZERS.

PROTECTEUR  
ORLANTH

## SECRET DE QUÊTE HÉROÏQUE

LA QUÊTE HÉROÏQUE DE LA PREMIÈRE BATAILLE NOUS PERMET DE NOUS PROTÉGER CONTRE LE MAUVAIS FEUX.

## VOISINS

1 « AMIS »

- CLAN ERNALDOR, LE « CLAN SACRÉ » DES COLYMARS.

2 « ALLIÉS »

- CLAN TARALING, LE « CLAN DU PORTAIL RUNIQUE » DES COLYMARS.

- CLAN ANMANGARN, LE « CLAN DE LA LANCE NOIRE » DES COLYMARS.

4 « ENNEMIS »

- CLAN DES CHIENS GRIS DE LA TRIBU DES LISMEULDERS.  
- CLAN DE L'AIGLE, DE LA TRIBU DES DES LOCAEMS.  
- CLAN ELKENVAL, DE LA TRIBU DES DES BALMYRS.  
- CLAN DES BLAIREAUX, DE LA TRIBU DES MALANIS.

## NOTES

Rituel pour accueillir les Nomades de Prax.

La richesse vient des raids et des prouesses guerrières du clan.

Le clan ne pratique pas l'esclavage.

Garan Proche-Étoile est un ancêtre du clan.

Serment annuel des fosses cendrées.

△×△□⊕ΥⒼⓂ.:Ⅸ大ⅢⅡ●⊙⊕⊖⊗⊘⊙⊚⊛⊜⊝⊞⊟⊠⊡⊢⊣⊤⊥⊦⊧⊨⊩⊪⊫⊬⊭⊮⊯⊰⊱⊲⊳⊴⊵⊶⊷⊸⊹⊺⊻⊼⊽⊾⊿

# LE CLAN ORLMARTH

△⊕⊖⊗⊘⊙⊚⊛⊜⊝⊞⊟⊠⊡⊢⊣⊤⊥⊦⊧⊨⊩⊪⊫⊬⊭⊮⊯⊰⊱⊲⊳⊴⊵⊶⊷⊸⊹⊺⊻⊼⊽⊾⊿

## CE QUE « TOUT LE MONDE SAIT » :

Le clan Orlmarth est l'un des plus vieux clans de Sartar, et l'un des Cinq Anciens Clans de la Tribu Colymar. Il fut fondé il y a environ trois cent ans par le second fils du Chef Colymar, qui construisit sa ferme en surplomb de la rivière Nymie, là où se trouve aujourd'hui le village de Vieil Homme. Longtemps, les membres du clan ont élevé des moutons sur les pentes des Crêtes du Feu de l'Etoile, et sur les Collines du Tonnerre environnantes. Ils connaissent tous les sentiers secrets qui traversent les Crêtes jusqu'aux terres de la Tribu Lismelder voisine.

C'est pourquoi on les appelle souvent les « Gardiens des Secrets », mais ils en connaissent sans doutes bien d'autres...

Les membres du clan Orlmarth sont populairement appelés les « Piverts ». Chaque membre du clan est marqué d'un tatouage de pivert. Le pivert à tête rouge est un animal sacré pour le clan qui associe cet animal à son Wyter gardien. Sartar le Fondateur a des liens avec ce clan, et aurait transformé en termites les assassins du Roi Tribal Rostakos, avant de demander aux Piverts sacrés de les dévorer.

Plus de Rois de la Tribu Colymar furent issus du clan Orlmarth que de tous les autres. On en compte quatre au siècle dernier. Les membres du clan Orlmarth ont eu plusieurs violentes vendettas avec le clan des Chiens-gris de la Tribu Lismelder, la plus célèbre ayant eu son apogée quand le Roi Tribal Orlgandi Rangorsson, du clan Orlmarth, brûla l'auberge des Chiens-gris, les forçant à demander la paix. Depuis, à chaque génération, la vendetta éclate à nouveau.

## CE QUE « VOUS SAVEZ » :

### MYTHOLOGIE ET HISTOIRE

« Au début, notre plus ancien ancêtre adorait Ratslaff, le Désordre, plus que tout autre pouvoir. Plus tard, Asrelia, l'impératrice Terre, lui fit don du Plat Rempli et de la Cuillère ce qui remplirent les ventres des siens.

Quand Umath le Toujours-changeant, la Première Tempête arriva, nous l'aidâmes à défier le Brillant Empereur, tout comme nous nous joignîrent très tôt à son fils Orlanth, tant nous étions certains qu'il accomplirait de grandes choses.

Notre premier exploit fut de dompter les Feux Inférieurs, et le jour du mariage d'Orlanth et Ernalda, nous choisîmes la place de l'Air.

Plus tard, du temps de Vingkot, nous recueillîmes le peuple des Forosto Jann (les Mortels Archers, restes du Peuple du Soleil) pour en faire des cottars. Pour cette raison Venebain « Qui Attaque par-dessus » devint notre plus ancien ennemi.

Pendant les Grandes Ténèbres, nous suivîmes la voie de Kolat. Après avoir été quasiment exterminés par le manque d'air, les Dragons s'acharnèrent sur nous, mais nous sûmes nous défendre.

Plus tard, Garan Proche-étoile tomba sur la terre, au milieu de nos terres, et nous le suivîmes car il refusait de suivre les ordres de Venebain. Nos manières désordonnées furent à la fois un cadeau et une malédiction, nous faisant constamment hésiter si le Feu était bon ou mauvais. Nous fîmes le bon choix et la lumière de Garan nous permit de survivre ces temps maudits.

Après la bataille de « J'ai Combattu, Nous Avons Gagné », nous rejoignîrent Héort. Nous étions la tribu de Garan, les Garanvuli, et nous l'aidâmes à former le Conseil de l'Unité. Puis nous réveillâmes Kolat, qui nous permit de découvrir que les Nomades de Prax adoraient certains de nos Esprits, et qu'ils étaient comme nous de féroces tueurs de Chaos. Ils devinrent nos meilleurs alliés.

Le nom de notre tribu changea à nouveau quand nos ancêtres rejoignirent Hendrik, le seigneur Liberté.

C'est alors que nos ancêtres firent l'erreur de suivre la voie de Lokomoko. Ils errèrent dans l'erreur pendant quelques générations et restèrent sourds à l'appel du monstrueux Arkat. Aujourd'hui encore, nous savons que nous fûmes la honte des Hendriki, et nous ne nous vantons pas de cette période de notre histoire.

Pendant l'Empire des Amis des Wyrms, notre ancienne inimitié avec les reptiles rendit la vie difficile pour nos ancêtres. Mais cela rendit encore plus héroïque leur décision de franchir la Ligne de la Mort pour échapper au honni Belintar qui ruinait nos traditions.

Nous suivîmes le clan de la Lance-Noire. Désormais, nous étions les Colymars, en honneur à celui qui nous guida jusqu'ici.

Nous nous installâmes ici, au pied des Crêtes du Feu de l'Etoile, en surplomb de la rivière Nymie. Là, autrefois, A nouveau, il fallu combattre les Mauvais feux et nous devînmes ennemis de la vermine à cheval nommée Grazer. Heureusement, les Crêtes du Feu de l'Etoile rendirent les attaques surprise des Grazers plus difficiles. De plus, les Crêtes du Feu de l'Etoile abritaient les fantômes d'un peuple persécuté autrefois par les Mauvais Feux de Venebain « Qui Attaque par-dessus », notre pire ennemi. Nous fîmes alliance avec ce peuple, les Illavani.

Vint alors Sartar, avec qui nous partageons des ancêtres. Ce héros exceptionnel établit l'union des rois tribaux et fonda son royaume.

Puis le peuple de la Lune Rouge arriva du nord. Nous leur interdîrent l'accès à nos terres. Nos parents et nos grands-parents les combattirent aux cotés de Tarkalor à la bataille du Pic du Grizzly, usant de leur ruse autant que de leur force, et la plupart de nos guerriers revinrent vivants de ce désastre.

Après la grande invasion, nous restèrent à l'écart des luttes intestines, reprenant des forces en nous occupant de nos moutons, attendant le meilleur moment pour combattre à nouveau.

Enfin, les Mauvais Feux se manifestèrent à nouveau, dans un joyau sur le front d'une grande-gueule rouquine nommée Kallyr. Dans le clan, certains affirmèrent qu'elle avait tort, et qu'elle trahirait les Orlanths d'une façon ou d'une autre. D'autres prétendirent qu'elle pourrait être un nouveau Lokomoko, et informèrent les lunars de ses plans. Quelques uns, peut-être les plus fous, la rejoignirent quand elle défia les lunars en 1613.

La rébellion fut un échec, et le prince Temertain, un descendant de Sartar, fut mis sur le trône par les lunars. Cela put être pire.

Les Durulz furent alors désignés comme boucs émissaires, et leur tête mise à prix, mais nous refusâmes de participer à cette mascarade. »

# LES TERRES DU CLAN

Le **Tula** du clan Ormarth est centré autour du village de **Vieil Homme**, qui rassemble 300 âmes dans la vallée de la Nymie, dominée par les Crêtes du Feu de l'Etoile. Le nom de « Vieil Homme » vient d'Ormarth Colymarsson. Les chapelles aux Ancêtres se trouvent dans l'enceinte du village, qui est visité tous les ans par les ancêtres du clan. Vieil Homme est la résidence traditionnelle du Chef du clan Ormarth, une grand Maison-longue de pierre. Le Chef entretient une large Maisonnée, composée de Thanés, de Huscarls et d'un forgeron. Le village est protégé par palissade de bois et plusieurs tours de guet.

En dehors du village, une dizaines de **fermes** appartenant au clan sont réparties dans la vallée et sur les pentes des Crêtes. Les terres basses de la vallée de la Nymie sont de bonnes terres fertiles, mais les meilleures terres sont au clan Ernaldor.

De nombreuses **Pierres Levées** parsèment les terres du clan. La plupart sont associées à la déesse Orane, qui trouva autrefois refuge dans la vallée.

Les **Crêtes du Feu de l'Etoile** s'élèvent à trois cent mètres au dessus de la vallée. Bien que les Crêtes elles-mêmes soient très escarpées et dangereuses, leurs pentes font d'excellentes pâtures, notamment entre les Grandes et Petites Crêtes du Feu de l'Etoile, où se trouvent l'**Enclos à Mouton de Voriof**. Ces hautes terres sont un trésor du clan, et d'excellentes pâtures d'été pour les troupeaux du clan. De grands troupeaux de moutons y broutent chaque été, gardés par des bergers épaulés par les huscarls et les Thanés du clan.

Les **Crêtes Supérieures du Feu de l'Etoile** sont sacrées pour le clan, et de nombreux rituels, comme l'initiation des garçons, s'y déroule. Le clan ne permet à personne d'y entrer et le Wyter du clan garde les lieux.

*Là vivait jadis le clan Volstang de la Tribu Colymar, maudit par ses ennemis et finalement exterminé par des esprits de Mallia, la mère des maladies. Des spectres malfaisants hantent cet endroit.*

Les **Fosses Cendrées** sont une zone couverte de cendres et de charbons ardents fumants, où les Dieux du Ciel projetèrent du feu pour brûler les habitants de la vallée.

*Au temps des Dieux, le clan Illavan vivait ici, mais ses membres, trahis par la Tribu du Ciel, périrent sous un déluge de feu qui donna naissance aux Fosses Cendrées. C'est depuis un lieu hanté par des Dieux du Ciel haineux et par les fantômes vengeurs du clan Illavan, qui répandirent la terreur dans toute la région. Mais Ormarth le Fondateur vint jadis à la rencontre des fantômes, aux Fosses, afin de faire le serment que leurs ennemis étaient, et seraient toujours aussi les ennemis de son peuple. Car la Tribu du Feu est un Ennemi du clan Ormarth, et les fantômes laissent ses membres en paix.*

Chaque année, le Chef et les prêtres du clan se rendent aux Fosses Cendrées et renouvellent leur serment.

De nombreuses ruines datant de l'Empire des Amis des Wyrms sont dispersées sur les terres du clan. Les membres du clan préfèrent les éviter..

# LIEUX DE CULTE DU CLAN

## Les Crêtes du Feu de l'Etoile

A leur sommet se trouvent la **Couronne d'Orlanth** et la **Colline du Tonnerre**, deux lieux saints consacrés à **Orlanth**. La plupart des sacrifices sont effectués sur l'autel de pierre ravagé par les éclairs de la Colline du Tonnerre. Le clan ne permet à personne d'y entrer et le Wyter du clan garde les lieux.

Chaque année, le clan offre en sacrifice trois béliers noirs à Orlanth, pour qu'il les défende contre les Dieux du Ciel qui ont détruit les Crêtes du Feu de l'Etoile. Avant le roi Kangharl, les rois Colymars présidaient ces sacrifices...

## Le Métier à Tisser d'Orane

Un sanctuaire (pierres levées) dédié à Ernald Orane : le lieu sacré du clan pour la vénération d'**Ernald**. De nombreux mariages y sont célébrés. Le clan ne permet à personne d'y entrer et le Wyter du clan garde les lieux.

## La Halte du Penseur

Un rocher situé dans l'Enclos à Moutons de Voriof où **Lankhor Mhy** a fait escale jadis pour méditer. C'est le lieu sacré du clan pour la vénération du dieu.

D'autres sanctuaires ou temples se trouvent au fort de **Clairvin**, et près du fort se trouve le **Temple de la Terre de Clairvin**, le plus important des lieux de culte.

A Clairvin, on trouve des chapelles à **Orlanth Rex**, **Colymar**, **Les Sept Porteurs de Lumière**, **Humakt** et **Yinkin**. La Tribu aide plusieurs prêtres à entretenir les chapelles et à accomplir les sacrifices. Néanmoins, le roi Kangharl et ses mercenaires ont chassé les Dévots d'Orlanth. Un de ses hommes sert de prêtre tribal depuis.

Le **Temple de la Terre de Clairvin** est le plus important temple de la Terre et le la Vie en Sartar. Des pèlerins viennent de tout le royaume pour se recueillir et y faire un sacrifice. Plus de vingt prêtresse et dévots d'Ernald logent au temple en permanence.

# INSIGNES DE POUVOIR DU CLAN

## Le bâton du Pivert :

L'un des attributs du pouvoir du clan Ormarth est un bâton finement sculpté et peint, surmonté d'un pivert à tête rouge stylisé. Ce bâton est utilisé pour invoquer le Wyter du clan dans diverses cérémonies et conservé plus précieusement que n'importe quel autre objet.

## La Torche des Etoiles :

Un des trésors de la tribu Colymar. Une torche magique qui brûle toujours, créée par Garan Proche-Etoile, qui donne aux leaders du clan ruse et force.

# PERSONNAGES IMPORTANTS DU CLAN

**Gordangar Kenstrelsson (ᳵ᳚᳚)** est le **chef** de clan, survivant rusé d'une lignée puissante qui a donné plusieurs roi à la tribu Colymar. Il déteste et craint les Lunaires depuis qu'ils ont tué son père à la Bataille du Pic du Grizzly. D'âge moyen, c'est quelqu'un de pragmatique, généreux et traditionneliste. Il maintient une relation amicale avec le Roi Kangharl, bien qu'en secret il le méprise. Il soutient la Maison Royale de Sartar, mais craint toutefois que Temertain soit trop faible d'esprit pour gouverner.

[Fin quarantaine, barbe rousse tressée, yeux verts très clairs. Il porte les Bracelets Eclair et le casque de fer que le roi Tarkalor a donné à son père]

**Orlgard Œil-vif (᳚᳚᳚)** est le **Gardien des Lois** du clan, un vieux thane d'une lignée rivale de celle de Gordangar. Initié d'Andrin et de Durev, il est sage et perspicace, et connaît toutes les procédures et tactiques légales. Il n'a jamais été un guerrier, et ses 2 fils sont morts dans la guerre contre les Lunars. Ses conseils sont souvent suivis par les carls les plus prudents du clan.

[Début soixantaine, très grand et massif, chauve et longue barbe blanche]

**Ovartien Cœur-de-pierre (ᳵ᳚᳚)** est un Thane d'armes ambitieux et charismatique. Dévot de Starkval, ses quatre orages sont bien équipés en armes et en armures. Il est sans pitié pour ses ennemis, et pour ses rivaux. Très fier, il est réputé pour défier en duel tous ceux qui lui manquent de respect. Ces derniers goûtent alors de sa magnifique épée de fer.

[La trentaine, arborant très souvent armes et armures, ainsi qu'une large moustache]

**Thandren le long (᳚᳚᳚)** est un fermier prospère et têtu, dont la plus grande satisfaction est de travailler dans sa ferme. Avec sa famille, il est à la tête d'un des rares troupeaux de vaches du clan. Dévot de Durev, il est le Thane de la Charrue du clan. Thandren est fréquemment la voix des fermiers, notamment ceux qui ne font pas partie des lignées Varsmaring et Sarkanor. Il reproche aussi aux Nerel leur ambition et leur manque de retenue. Néanmoins, il n'a pas peur de la violence et sais se battre si besoin.

[Fin quarantaine, la barbe bien tressée, portant un grand chapeau de cuir]

**Olav Rit-du-ventre (᳚᳚᳚)** est le charpentier du clan, un travailleur acharné. Avec ses quatre apprentis, il est en permanence en train de préparer les poutres et les madriers nécessaires à l'entretien des bâtiments, de superviser les nouvelles constructions, de construire une nouvelle charrette, ou de sculpter un magnifique meuble. Jovial et généreux, il est aimé de tous. Mais il a tendance à négliger sa famille... Il connaît très bien la mythologie de la Tribu des Tempêtes, qu'il incorpore souvent dans ses sculptures. Il n'aime pas la violence et est loyal à ses amis.

[La quarantaine, le visage tanné et les cheveux blonds dorés]

**Savan le Tonnant (ᳵ᳚᳚)** est le **prêtre** à plein temps du clan, et le frère de Gordangar. Il est hanté par des prophéties en lien avec la Guerre des Héros et croit que le destin des dieux et des hommes sera bientôt scellé. C'est un adepte de Daylanus le Vent Conquérant. Savan est un défenseur acharné de la Maison Royale de Sartar.

[Mi quarantaine, barbe rousse courte, yeux verts très clairs]

**Morganeth Au-Blanc-Regard (᳚᳚᳚)** est la **prêtresse** à plein temps du clan, elle accomplit les rites au sanctuaire d'Orane. Elle maîtrise une puissante magie de soin. Elle est bénie par Kev, « la Prévoyante ». Morganeth est née dans le clan Ernaldor et a noué des liens solides avec le Temple de la Terre des Colymar. Elle a perdu la vue lorsque la Chauve-souris Pourpre a dévoré Runegate. Elle déteste les Humakti, se méfie des Vinganes et méprise les Ouroxi ; mais elle prodigue toujours généreusement ses soins au clan et à la tribu.

[Début soixantaine, petite, très maigre]

**Yerestra Veuve-de-roi (᳚᳚᳚)** est la femme la plus riche du clan. C'est aussi la chef de la lignée Varsmaring. Avec plus de soixante-dix ans, elle est la Grand-Mère d'Asrelia et de Ty Kora Tek du clan. Yerestra veille à ce que sa lignée accède à des postes de pouvoir, ce qui implique de la méfiance et de la crainte à son égard de la part des autres lignées.

[Elle est toujours habillée très richement, et porte près de trois cent grammes d'or dans sa coiffe]

**Erinina à la Hache de Cuivre (᳚᳚᳚)** est le plus féroce combattant du clan. En tant que femme **guerrière** vingane, une moitié de ses cheveux sont rasés tandis que l'autre moitié, longue jusqu'aux épaules, est teinte en rouge sang. Son corps est orné de tatouages, et elle arbore une hache à la lame cuivrée. Discuter n'est pas son fort: elle compte plutôt sur l'intimidation, sur son air bravache et sur sa redoutable réputation pour faire place nette. Erinina est jalouse de toute personne attirant sur elle la gloire ou l'attention.

[Début trentaine, grande]

**Enika Maîtresse-des-Histoires (᳚᳚᳚)** est l'entremetteuse du clan. Elle sait juger les personnes et a négocié de nombreux traités de mariage, dont celui de Gordangar et Fenernalda. Elle défend férocelement les intérêts de sa lignée, et ne s'incline devant personne excepté Yerestra. Elle est réputée pour connaître la généalogie et les qualités de nombreux hommes et femmes de la tribu Colymar.

[Soixante-dix ans mais bien conservée, ses longs cheveux blancs sont tressés de motifs incroyables]

**Villandring Barbe Grise (ᳵ᳚᳚)** est l'aîné des prêtres du clan. Pieu et érudit, c'est un dévot d'Ohorlanth, qui consacre l'essentiel de son temps à l'accomplissement de rituels destinés à renforcer les dieux de la tempête. Ultra-conservateur, il n'aime ni les étrangers, ni ce qui sort de la Tradition. Bien aimé des fermiers et des bergers du clan, il est un supporteur actif d'Orlgard Œil-vif.

[La soixantaine, avec une longue barbe grise, porte très peu de vêtements, ce qui permet de voir son corps couvert de tatouages]

**Insterid Froide-comme-l'hiver (☐ⅩⅢ)** est la meilleure soigneuse du clan, dévote de Bevara. Bien que ses compétences en chirurgie et en plantes médicinales aient sauvées bien des vies, sa personnalité froide et sans pitié lui valent peu d'amitié au sein du clan. Elle déterminée à assurer le bien-être du clan dans sa globalité, et poursuit ce but avec un pragmatisme implacable. Elle n'aime pas les traditionalistes du clan, et pense qu'ils n'apporteront que des problèmes.

[Fin trentaine, mais cheveux déjà grisonnants, habillé très simplement, dans des couleurs très claires]

**Drogar Deux-fois-hors-la-loi (ᄒᄒᄒ)** est le meilleur guerrier du clan. Néanmoins, son caractère noir est source de fréquentes effusions de sang, et le roi des Colymar l'a proclamé deux fois hors la loi pour avoir tué des Chiens-gris, dont une fois en leur envoyant des mauvais esprits. Il hait les Chiens-gris et a organisé de nombreux raids contre eux, souvent sans la permission du chef du clan.

[Fin quarantaine, très grand et très fort]

**Koroldurev Langue Agile (ᄒᄒᄒ)** est le fils cadet de Gordangar. Initié de Thereltoro le Héraut (fils de Langue d'Or, fils d'Issaries), il est un **messager** efficace et zélé du clan.

[Fin vingtaine, blond aux cheveux bouclés, yeux verts très clairs]

**Kulvenos le Jaune (ᄒᄒᄒ)** est le shaman Kolating du clan. Bizarre et inquiétant, il est craint par tout le monde, mais son statut d'ancien de la lignée Varsmaring lui permet d'être à peu près accepté.

[Quarantaine indéfinie, cheveux noir filasse, visage et corps à moitié nu couvert de peintures jaunes]

**Hendronar Braises-ardentes (ᄒᄒᄒ)** est le forgeron du clan. Connu pour parler peu, c'est un travailleur forcené qui passe des heures, jours et nuit, dans sa forge. Il n'est pas marié.

[Mi quarantaine, grand, chauve, la peau très sombre]

**Heortalor (ᄒᄒᄒ)** est le fils aîné de Gordangar, Thane d'armes et chef du Fyrd. C'est un initié de Destor l'aventurier respecté pour sa compétence.

[Début trentaine, il porte la même barbe rousse tressée et les mêmes yeux verts très clairs que son père]

**Berdovar Vise-juste (ᄒᄒᄒ)** est le Parle-aux-dieu d'Orlanth du clan, et le chef de la lignée de Nerel. Initié de Hedkoranth, le frondeur des Tempête, il connaît les secrets pour enchanter des Pierres-Tonnerre. Très lié avec son cousin Drogar Deux-fois-hors-la-loi, il lui apporte régulièrement son soutien.

[Fin cinquantaine, la chevelure et la barbe blonde]

**Ivarna la Veuve (☐ⅩⅢ)** dirige la Lignée Korlonthos, décimée l'Année du Désastre. Initiée de Mahome, la Déesse du Foyer, et de Talosa, la Déesse des Serpents.

[La quarantaine, encore très belle. Ses incisives ressemblent à des crocs de serpents]

**Berra l'Accoucheuse (☐ⅩⅢ)** est la vieille chef de la lignée Sarkanor, également décimée l'Année du Désastre. C'est une initiée d'Eninta la Sage-femme, qui a aidé à la naissance de presque tous les membres du clan.

[Passé soixante-dix ans, très petite, les yeux pétillants]

**Kalf Arbre-à-trésor (ᄒᄒᄒ)** est un homme plein de ressources et un fermier réputé. Il fut un guerrier d'exception dans sa jeunesse, mais après l'Année du Désastre, son cousin Gordangar l'a nommé Thane du Plat. Sa gestion compétente des ressources du clan a toujours permis de garder les granges bien remplies, et sa générosité ont fait de bien des veuves et des carls ses obligés.

[La quarantaine, de beaux habits et des bijoux]

**Fenerdalda Ernaldor (☐ⅩⅢ)** est la femme de Gordangar. Elle est la jeune sœur de Yanioth Brandgorsdottir, la Grande Prêtresse et Reine du Temple de Clairvin.

[Fin quarantaine, bien en chair, de longs cheveux noirs et des yeux verts magnifiques]

**Le Wyter (ᄒᄒᄒ)** Il se manifeste notamment sous la forme d'un rassemblement de 3 à 7 piverts à tête rouge qui se mettent à tambouriner afin d'avertir de la présence d'ennemis sur les terres du clan.

*Note : Merci à Jeff Richard et David Dunham pour leur aide.*

# LE CONSEIL DU CLAN

## MODÈLE HILL RING :

### *Cercle intérieur :*

1. **Orlanth le Chef** : GORDANGAR KENSTRELSSON
2. **Vingkot Faiseur-de-Loi** : ORLGARD KORLMARSSON
3. **Stakval le Chef de Guerre** : OVARTIEN KULSTAVALSSON
4. **Durev le Fournisseur** : THANDREN ORLGARDSSON
5. **Orstan le Fabricant** : OLAV JARSTAKOSSON
6. **Hantrafal le Chef Prêtre** : SAVAN KENSTRELSSON
7. **Ernalda, l'Épouse et la Mère** : MORGANETH AU-BLANC-REGARD

### *Cercle extérieur :*

#### **Frères Tonnerre et Femmes Tisseuses**

1. **Asrelia et Ty Kora Tek** : YERESTRA
2. **Vinga** : ERININA à la HACHE DE CUIVRE
3. **Vela l'Entremetteuse** : ENIKA HENDSSON
4. **Ohorlanth**: VILLANDRING VENHARLSSON
5. **Bevara la Guérisseuse**: INSTERID OF THE KONTHASOS
6. **Finnovan** : DROGAR ORLKARNTHSSON
7. **Issaries le Guide** : KOROLDUREV GORDANGARSSON

#### **Les chefs des Lignées**

- 1-**Berdovar**, Parle-aux-dieux, chef de la lignée de Nerel
- 2-**Ivarna**, chef de la lignée Korlonthos
- 3-**Berra**, chef de la Lignée Sarkanor
- 4-**Orlgard Korlmarsson**, Lawspeaker, chef de la lignée Hindelsson
- 5-**Yerestra**, chef de la lignée de Varsmar

# LA POPULATION DU CLAN

Hypothèse : 900 personnes au total

400 non-adultes (moins de 16 ans)

500 adultes dont

75 anciens (plus de 60 ans)

40 Thanes, dont 15 non militaires (les prêtres, les chefs des Maisonnées, les chefs des Lignées, les membres du Conseil du Clan,...)

220 carls

210 cottars

300 combattants dont :

- Thanes et huscarls : 45 (25 Thanes d'arme et 20 Huscarls)
- Hommes du Fyrd : 100
- Francs-tireurs : 100
- Appuis : 55

5 lignées, 50 foyers.