



TRUVANG

CHRONICLES

LE BESTIAIRE DE JORGE

LE BESTIAIRE DE JORGE

Le bestiaire de Jorgi présente plus de 50 créatures et bêtes de l'univers de Trudvang : dragons, géants et morts-vivants y côtoient de nombreux monstres originaux et extraordinaires que les MJ feront intervenir à loisir dans leurs aventures et campagnes.

Ce prestigieux traité de monstres illustré et conçu spécialement pour Trudvang Chronicles contient des descriptions et récits détaillés ainsi que des statistiques et caractéristiques faciles d'utilisation.

Trudvang Chronicles a été élu « Jeu de rôle le plus attendu de 2017 » par les lecteurs d'ENworld. Les précédentes éditions suédoises du jeu ont été récompensées et ont conquis les critiques pour la richesse de leurs illustrations, de leur univers et de l'ambiance immersive de Trudvang.





TRUVANG
CHRONICLES

BESTIAIRE DE JORGE

◆ CRÉDITS ◆

POUR RIOTMINDS

Concept et design

Theodore Bergqvist et Magnus Malmberg

Textes

Theodore Bergqvist et Magnus Malmberg

Textes additionnels et aides

Ray Vallese, Luca Cherstich, Max Herngren,
David Malmström, Robert Frick, Kevin Tompos
et la guilde des correcteurs

Direction artistique

Theodore Bergqvist

Maquette

Magnus Malmberg

Illustration de couverture

Paul Bonner

Illustrations intérieures

Alvaro Tapia, Thomas Wievegg, Justin Gerard et Paul Bonner

Remerciements de RiotMinds

Merci à tous les souscripteurs de
Kickstarter et à tous ceux qui ont
permis de réaliser ce projet.





◆ CRÉDITS ◆

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication

David Burckle

Chef de projet

Marc Sautriot

Traduction

Jean-Cyril Amiot, Jean-Philippe Schnée

Relecture

Sélène Meynier et Marc Sautriot

Mise en page

Laurent Royer

L'Équipe de Black Book Éditions

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Anthony Bruno,
Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira,
Romano Garnier, Laura Hoffmann,
Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book Éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest.

Dépôt légal : mars 2020

ISBN : 978-2-36328-616-1

ISBN (PDF) : 978-2-36328-617-8

Imprimé en UE.

© 2020 RiotMinds AB. Trudvang Chronicles and its logo,
Trudvang setting, characters, and associated names are
trademarks of RiotMinds AB.

French translation © 2020 Black Book Editions

Table des Matières



INTRODUCTION	7	LES BÊTES	13	LES CRÉATURES DES BRUMES	35	LES CRÉATURES DE LA NATURE	69
BESTIAIRE DE JORGE	8	Araignée géante.....	14	Beinbaiter.....	36	Byse.....	70
Personnagesnon joueurs	8	Bête épineuse.....	17	Démon	38	Fée.....	72
Taille des créatures	8	Galtir.....	20	<i>Démon tangible</i>	38	Grendel	74
Attaquer des créatures de différentes tailles	8	Griffon	22	<i>Démon intangible</i>	41	Happja	76
Vitesse des créatures.....	9	Minokks	24	Diser.....	42	Hulder.....	78
Actions des créatures.....	9	Nattulm	26	<i>Les Malfaisants</i>	42	Kelpie.....	82
Compétences des créatures	9	Serpent géant.....	28	<i>Les Égarés</i>	44	Lactaire sanguin.....	84
Dégâts des créatures.....	10	Warg	30	<i>Les Serviabes</i>	44	Loge	86
Armure des grandes créatures.....	10			Draugr	47	Hantise.....	88
Caractéristiques des créatures.....	10			Lyktgubbe.....	51	Nymphe.....	91
Modifier les créatures.....	11			Myling	53	Skjuld.....	94
				Revenant des tumulus.....	56	Stenhinje.....	96
				Sálhele.....	60	Troll de bois.....	99
				Sombre horreur	64	Yggdras.....	101



LES WURMS 105

Braskelwurm.....	106
Huvfurwurm.....	108
Hrimwurm.....	112
Jarnwurm.....	115
Lindwurm.....	118
Logewurm.....	122
Yggwurm.....	125

LES JOTUNS
ET LES TURSIRS 129

Firdtursir.....	130
Hrimtursir.....	132
Logrjotun.....	135
Muspeljotun.....	138
Vidrjotun.....	141

LES TROLLS 145

Fjoltroll.....	146
Gobelin.....	149
Grätroll.....	151
Hrimtroll.....	154
Kungstroll.....	159
Ogre.....	163
Skogstroll.....	165



TAPIA
& WIEVELEH

◆ INTRODUCTION ◆

La plupart d'entre vous me connaissent sous le nom de Jorge Gronfiard, mais mon vrai nom est Horg Groen. Quoique les rumeurs aient pu véhiculer à mon sujet par le passé, je viens du Mittland et j'ai reçu mon nom virann le jour où mon père me confia à l'École de Gave à Erviddor. Il pensait que je mènerais une vie plus digne au service du vrai dieu unique que dans les palais des guerriers et les demeures des tisseurs de vitner, à l'image de mes frères avant moi.

Au fil des années, j'ai œuvré à la création de nombreuses versions de mon grand-œuvre connu sous le nom de Bestiaire de Jorge. Pendant plus de soixante ans, j'ai couché par écrit mon témoignage afin de partager ma connaissance des bêtes et créatures de Trudvang. Sachez cependant que vous tenez entre vos mains le dernier écrit que je laisse avant de poser ma plume pour entrer dans la lumière de Gave. J'ai conscience, car cette lucidité brûle si ardemment dans mon cœur, que lorsque je cesserai d'écrire, je le ferai pour trouver le repos dans l'attente de l'illumination.

Mon voyage commença au Vastermark m'amena à traverser des sommets glacés et des mers agitées pour me conduire dans les terres lointaines des Stormländer. J'ai croisé des créatures bienveillantes et généreuses, mais également des êtres pitoyables et détestables. Par la grâce de Gave, j'ai eu le privilège d'admirer la beauté et l'étendue de Trudvang ainsi que ses aspects les plus sombres et les plus sauvages. Lorsqu'au soir de ma vie, je me suis retiré au monastère d'Erviddor, je me suis remémoré les dangers des contrées inhabitées, les mystères tapis dans les forêts et les traversées périlleuses des océans démontés.

Ce que vous tenez entre vos mains dépasse mon travail personnel. C'est l'œuvre de centaines, peut-être même de milliers d'hommes, d'elfes, de nains et de tous les autres contributeurs d'un savoir ancien, chacun à leur mesure. Que ce bestiaire accompagne tous les voyageurs et aventuriers assez téméraires pour parcourir les contrées indomptées de Trudvang.

◆ BESTIAIRE DE JORGE ◆

Monstres et bêtes sont des éléments essentiels de *Trudvang Chronicles*. Le monde de Trudvang est peuplé d'une faune composée de nombreuses créatures différentes. Cet ouvrage décrit certaines des bêtes les plus communes que les héros pourront rencontrer au cours de leurs aventures.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Les personnages non joueurs (PNJ, également appelés personnages du maître de jeu ou MJ) représentent toutes les créatures et autochtones que les personnages joueurs (PJ) sont amenés à rencontrer sur les chemins de l'aventure. Tous ne sont pas nécessairement mal intentionnés ou des adversaires des PJ ; certains peuvent les aider ou simplement faire partie du décor. Cependant, quel que soit leur rôle dans l'aventure, plus le MJ les prépare en amont, plus leur rencontre sera plaisante. Chaque PNJ devrait paraître aussi crédible qu'authentique.

La création des personnages non joueurs qui ne sont pas des monstres ou des bêtes doit résulter de la même procédure que celle que les joueurs suivent pour créer leur personnage.

Les monstres et autres créatures dangereuses sont également des ingrédients importants pour créer des aventures enthousiasmantes et stimulantes. Ce livre contient une sélection des créatures communes de Trudvang que le MJ pourra impliquer dans la trame de ses aventures. Ces créatures sont des exemples de base et chaque MJ est libre de les adapter en fonction de ses goûts ou d'ajouter des créatures de son invention.

TAILLE DES CRÉATURES

La Taille de toutes les créatures est indiquée en rapport à la taille humaine qui sert ici de mètre étalon. Il est également plus simple de se représenter la taille d'une créature si l'on dit d'elle qu'elle est grande comme un sapin plutôt que d'indiquer

qu'elle mesure 13 mètres de haut. Toute créature approximativement aussi grande qu'un être humain sera considérée comme étant de taille humaine. Une créature deux fois plus grande qu'un être humain mesure l'équivalent d'un mât de bateau. Un géant peut correspondre à la largeur d'une église et la hauteur de deux sapins. Une créature peut avoir la taille d'une maison longue tandis qu'une autre aura celle d'un tumulus standard.

Lorsqu'une créature est de forme humanoïde, sa taille sera uniquement mentionnée par une mesure chiffrée. Les autres dimensions, comme l'épaisseur et la largeur sont facilement imaginables en agrandissant ou réduisant une forme approximativement humanoïde. Les animaux quadrupèdes sont généralement décrits par une mesure de largeur. Celle-ci repose généralement sur la comparaison avec divers animaux tels que les cochons, les chiens, les porcelets ou les bœufs, bien que ce livre utilise également d'autres références comme les tumulus ou les tonneaux de grain. Quant aux créatures moins ordinaires comme les dragons, leur description repose le plus souvent sur des comparaisons de hauteur et d'espace. Ainsi, un dragon est grand comme un sanctuaire et aussi large qu'une double « vildfylking » (une formation de combat de Stormlanders), tandis qu'un mastomant est aussi grand qu'un mât de navire et aussi massif qu'une petite maison longue.

De ce fait, les tailles utilisées pour décrire les bêtes et créatures sont extrêmement subjectives et peuvent être perçues ou décrites de manières très différentes. La seule mesure vraiment précise de la taille d'une créature est déterminée par ses

points de santé, sa protection naturelle, et les dégâts qu'elle peut infliger. Un nombre élevé de points de santé implique une envergure corporelle massive, un nombre faible une envergure plus réduite. Les grandes créatures disposent également d'une valeur de protection plus élevée du fait de l'épaisseur de leur cuir et d'une importante couche de graisse. Les coups qu'elles infligent frappent une zone très étendue avec une force incroyable représentée par leur nombre de dés de dégâts, supérieur à celui des créatures de taille humaine.

ATTAQUER DES CRÉATURES DE DIFFÉRENTES TAILLES

En fonction de la taille de la créature visée, soit l'attaquant subit un coût supplémentaire en points de combat, soit il reçoit un bonus en points de combat pour chaque action d'attaque. Étant donné qu'il est plus difficile de toucher une petite créature, chaque attaque coûtera 1 ou 2 points de combat supplémentaires par attaque. Le fait qu'une grande créature soit plus facile à atteindre génère un bonus de 7 points maximum par attaque (utilisables uniquement pour l'attaque en question).

La table Modificateurs d'attaque, page 10, indique le coût en PC et bonus associés à l'attaque de créatures de certaines tailles. Cherchez la ligne correspondant à la Taille de l'attaquant et reportez-vous à la colonne de la Taille de la cible. Le nombre indiqué dans cette cellule est le modificateur de l'attaque. Un nombre positif indique un bonus en points de combat, tandis qu'un nombre négatif représente un coût supplémentaire en points de combat. Un personnage joueur

correspond à la Taille 1 dans la table (la Taille d'un humain normal). Cela signifie que si un PJ attaque une créature deux fois plus grande qu'un humain (Taille 2), il bénéficie d'un bonus de +1 point de combat par attaque. Dans le même temps, la créature doit dépenser 1 point de combat supplémentaire pour chacune de ses attaques contre le personnage.

Toute créature dont la Taille ne correspond pas exactement à celles listées dans le tableau doit se voir attribuer le modificateur correspondant à la Taille la plus proche. Par exemple, une créature sept fois plus grande qu'un être humain verrait sa Taille arrondie à 5, alors qu'une créature huit fois plus grande qu'un être humain la verrait arrondie à 10.

VITESSE DES CRÉATURES

Une créature de taille humaine peut se déplacer de 1 m en marchant pour 2 points de combat. Toutefois, certaines créatures sont d'une taille différente ou ont recours à d'autres méthodes de déplacement que la marche ou la course.

Les coûts de déplacement suivants s'appliquent aux créatures. Traitez toutes les créatures de Taille inférieure à 1 comme des créatures de Taille 1, mais uniquement dans le cadre du coût de déplacement.

- ♦ **Déplacement terrestre** : 2 PC = Taille en mètres
- ♦ **Déplacement terrestre (quadrupèdes)** : 2 PC = 2 x Taille en mètres
- ♦ **Déplacement terrestre (quadrupèdes avec la capacité Rapide)** : 2 PC = 4 x Taille en mètres
- ♦ **Vitesse de vol** : 2 PC = 2 x Taille en mètres
- ♦ **Vitesse de vol (capacité Rapide)** : 2 PC = 4 x Taille en mètres
- ♦ **Vitesse de nage (créature terrestre)** : 2 PC = 1/2 x Taille en mètres
- ♦ **Vitesse de nage (créature aquatique)** : 2 PC = Taille en mètres

Par exemple, un kungstroll (Taille 3) peut se déplacer à pied au rythme de 3 m (= sa Taille) tous les 2 PC dépensés. Cependant, un griffon (Taille 3) peut voler au rythme de 6 m (2 x 3) tous les 2 PC dépensés.

Veillez noter que chaque créature dispose également d'un mouvement maximum qui limite le nombre maximum de PC qu'elle peut dépenser pour un déplacement.

ACTIONS DES CRÉATURES

Plus une créature est grande (par rapport à la taille humaine), moins elle peut effectuer d'actions par tour de jeu. Vous pouvez facilement vous le représenter en

TAILLES DES CRÉATURES HUMANOÏDES

Taille de l'humanoïde	Équivalence	Taille (coefficient)
Hauteur de mollet	Un sixième d'humain	< 1/3
Hauteur de genou	Un tiers d'humain	1/3
Hauteur de taille	La moitié d'un humain	1/2
Taille humaine	Humain	1
Manche d'une rame	Une fois et demi la taille d'un humain	1,5
Hauteur de mât	Deux fois la taille d'un humain	2
Hauteur de sanctuaire	Trois fois la taille d'un humain	3
Hauteur de sapin	Cinq fois la taille d'un humain	5
Hauteur d'une montagne	Plus de dix fois la taille d'un humain	> 10

TAILLES DES CRÉATURES QUADRUPÈDES

Taille du quadrupède	Équivalence	Taille (coefficient)
Taille d'un porcelet	Un sixième d'humain	< 1/3
Taille d'un agneau	Un tiers d'humain	1/3
Taille d'un poulain	La moitié d'un humain	1/2
Taille d'un veau	Humain	1
Taille du plus massif des cochons domestiques	Une fois et demi la taille d'un humain	1,5
Taille de la plus massive des truies domestiques	Deux fois la taille d'un humain	2
Grand comme un bœuf	Trois fois la taille d'un humain	3
Grand comme un mastomant	Cinq fois la taille d'un humain	5
Grand comme un petit dragon	Plus de dix fois la taille d'un humain	> 10

TAILLES DES CRÉATURES GIGANTESQUES

Taille extrême	Équivalence
Taille d'un canot	Trois fois la taille d'un humain
Grand comme une halle de Storme	Cinq fois la taille d'un humain
Grand comme une maison longue	Dix fois la taille d'un humain
Grand comme une vildfylking	Quinze fois la taille d'un humain

comparant la capacité de déplacement d'un grand éléphant avec celle d'un chien. Le chien aura vraisemblablement l'occasion de mordre l'éléphant à plusieurs reprises avant que l'éléphant ne puisse le chasser avec sa trompe. Les objets massifs sont plus compliqués à déplacer et ceci nécessite également plus de temps pour le faire.

Les créatures normales de taille humaine répartissent leurs points de combat entre différentes actions pendant un tour. Lorsqu'un nouveau tour commence, elles récupèrent leurs PC. Les créatures deux fois plus grandes qu'un humain ont des mouvements plus lents qu'un humain. Au lieu de dépenser tous leurs points de combat au cours d'un unique tour de jeu, ces créatures doivent les répartir sur 2, 3 ou même 4 tours de jeu et ne les récupèrent qu'après ce même nombre de tours.

Notez qu'une grande créature peut toujours effectuer des actions de combat qui ne nécessitent aucun point de combat, même pendant les tours de jeu au cours desquels elle a dépensé tous ses points de combat.

NOMBRES DE TOURS REQUIS POUR RÉPARTIR LES PC

Taille	Tours de jeu
> 2 à 5	2 tours
> 5 à 10	3 tours
> 10	4 tours

COMPÉTENCES DES CRÉATURES

Toute créature bipède avec deux bras (ou plus) peut acquérir les mêmes compétences et connaissances que n'importe quel personnage joueur. Les autres créatures peuvent gagner des niveaux pour des compétences considérées comme naturelles pour elles. Par exemple, un garm peut disposer de la compétence Agilité puisqu'il est naturellement capable de se mouvoir avec agilité et de découvrir des choses. Les maîtres de jeu devront faire appel à leur bon sens s'ils veulent attribuer des niveaux de compétence et de connaissances à des créatures.

◆ FIRDTURSIR ◆



n dit que les firdtursirs sont méchants, grincheux et s'énervent facilement. Ils vivent presque exclusivement sur les versants et les falaises des montagnes de Jarngand, et seraient capables de résister au froid presque aussi bien que les hrimtursirs. Les histoires sur les firdtursirs abondent au Mittland et dans les Stormländer, et presque toutes racontent comment ces géants cherchent à descendre des montagnes pour dévaster et piller les villages et les communautés des hommes.

Les firdtursirs vivent souvent seuls et se rassemblent donc rarement en groupes. Ils apprécient toutefois la compagnie des trolls et des créatures du même type. Certains firdtursirs rassemblent de petites armées dans leurs gigantesques halles de pierre dans les montagnes et les mènent à la guerre contre des territoires faciles à conquérir. Dans les formidables Chroniques des armées qui décrivent la taille et la

constitution d'armées durant la période pendant laquelle le Maître-sorcier était au sommet de sa puissance, on peut en lire davantage sur les firdtursirs et leur force extraordinaire. On peut ainsi apprendre, entre autres choses, que le firdtursir Gohageddwis a détruit à lui seul le rempart nord de Majnjord lors de l'un des nombreux affrontements de cette grande guerre. Gohageddwis a été vaincu par la vierge guerrière Alwa Rihonn, et les contes et les chants à son sujet racontent qu'elle a fait forger une épée avec l'une des côtes du géant. Une autre histoire à propos d'Alwa et de Gohageddwis dit que le géant avait tant d'or dans son ventre qu'on a pu recouvrir la totalité du trône de Majnjord avec. On sait depuis longtemps que les firdtursirs ont de l'or dans le ventre mais personne ne sait pour quelles raisons. Dans les Stormländer, beaucoup pensent que les firdtursirs mangent de la pierre quand leur nourriture normale vient à manquer.

Empoignement

Quand le géant réussit un jet d'attaque à mains nues, il peut tenter d'empoigner une victime sans dépenser de points de combat supplémentaires, mais en effectuant un test de compétence. La créature doit avoir une Taille comprise entre 1/2 et 3, et la VC dépend de la taille de la victime, comme indiqué dans la table ci-contre.

La victime d'un empoignement peut tenter d'éviter l'attaque grâce à la compétence Agilité, de préférence avec la spécialité Esquive. À chaque tour de jeu, le géant peut décider d'écraser la victime ou de la projeter. L'écrasement inflige à la victime entre 1d10 et 1d10 (JO 9-10) points de dégâts par tour de jeu (les dégâts infligés dépendent de la taille de la victime), tandis que la chute inflige 1d10 (JO 10) points de dégâts par tranche de 3 mètres de chute. Ceci signifie que la plupart des victimes subiront entre 6d10 (JO 10) et 7d10 (JO 10) points de dégâts car la plupart des firdtursirs font entre 20 et 22 mètres de haut.

VALEUR DE COMPÉTENCE DE L'EMPOIGNEMENT

Taille de la victime	VC	Dégâts
1/2	4	1d10 (JO 9-10)
1	6	1d10 (JO 9-10)
1,5	7	1d10 (JO 10)
2	8	1d10 (JO 10)
3	9	1d10

Lancer de rocher

Grâce à leur force incroyable, les firdtursirs peuvent arracher de grands rochers des flancs des montagnes et les lancer sur leurs ennemis pour les écraser. Ces rochers sont si gros et si lourds qu'il est impossible de les bouger lorsqu'ils retombent sur le sol. Dans tous les lieux de Trudvang où sont passés des firdtursirs, on peut voir ces rochers communément appelés « jets de géant ». Un rocher lancé qui retombe sur un personnage joueur provoquera à coup sûr sa mort et,

en tant que maître de jeu, vous devriez plutôt utiliser ce pouvoir pour effrayer les personnages et, pourquoi pas, pour détruire des bâtiments ou des choses similaires.

Ventre d'or

Contrairement aux autres géants, les firdtursirs ont véritablement de l'or dans le ventre. Dans la plupart des cas, il n'y en a pas beaucoup, mais l'or est d'un type spécial que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Une fois raffiné et travaillé, il devient beaucoup plus dur et plus léger que l'or normal. Les armes forgées dans cet or sont légères et très affûtées. De plus, elles bénéficient d'une solidité qui leur permet de résister aux dégâts (+1 VP/10 PS).

Vision nocturne

Un firdtursir voit dans des environnements faiblement éclairés (grâce à la lumière des étoiles, de la lune, d'une torche, etc.) comme en plein jour.



CARACTÉRISTIQUES : FIRDTURSIR

Type : humanoïde ; **Âge :** 400, max 800 ; **Taille :** 12 ; **Mouvement :** terrestre 2 PC pour 12 m (max 48 m) ; **Armure naturelle :** 3 ; **Initiative (base) :** -4 ; **Facteur de peur :** 1d10 (JO 9-10)

Points de santé : 313-382

Niveaux de blessure (pour 348 PS) : 1-87 (0) / 88-174 (-1) / 175-261 (-3) / 262-348 (-7) / + de 348 (agonisant)

Traits de personnage : Psychisme +2, Force +8

Capacités : Empoignement, Lancer de rocher, Ventre d'or, Vision nocturne

Armes :	Dégâts :	Initiative :
Mains nues	2d10 (JO 8-10) +8	0
Armes lourdes à une main	4d10 (JO 7-10) +8	-4 à -6

Nombre de tours requis pour répartir les points de combat : 4

Points de combat : Libres 10 / Attaques et parades 17

Combinaisons d'attaques : 2 actions pour 4 tours

Massue VC 15 ; Mains nues VC 12