



TRUDVANG

CHRONICLES

CONTES DE TRUDVANG

CONTES DE TRUDVANG

Il était une fois... Trudvang. Ce recueil vous embarque pour un voyage époustouflant aux saveurs scandinaves et celtiques.

Pas moins de neuf nouvelles vous entraîneront des marches de l'est aux terres sauvages des Stormländer, en passant par les profondeurs de Muspelheim. Et puis l'action vous attend dans deux aventures.

Cœur sauvage est l'histoire d'une forêt enchantée autrefois bonne, mais qui devint sombre et maléfique après avoir goûté au sang d'un dragon. C'est une histoire de lieux oubliés depuis longtemps, de rencontres mystérieuses, de trolls et de lindwurms. La version originale suédoise de ce scénario a été saluée comme « l'une des meilleures aventures de tous les temps » peu après sa publication.

Beaucoup plus au Sud, dans l'archipel de Soj, des trolls surgis de la brume attaquent le village d'Ywol et enlèvent plusieurs jeunes filles. Pour les sauver, les personnages doivent se rendre sur la mystérieuse île d'Ymradas où elles ont été emmenées. *La corne des elfes* est le genre d'histoires dans lesquelles les héros reviennent auréolés de gloire ou meurent de façon atroce, ignorés de tous.





CONTES DE TRUDVANG

◆ CRÉDITS ◆

POUR RIOTMINDS

Concept et design

Theodore Bergqvist et Magnus Malmberg

Textes

Cœur sauvage

Theodore Bergqvist

Contes de Trudvang & La Corne des elfes

Max Herngren

Textes additionnels et aides

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

La Corne des elfes

Magnus Malmberg

Direction artistique

Theodore Bergqvist

Maquette

Magnus Malmberg

Illustration de couverture

Paul Bonner

Illustrations intérieures

Cœur sauvage

Per Sjögren, Alvaro Tapia, Thomas Wievegg, Paul Bonner
et Justin Sweet

Contes de Trudvang

Alvaro Tapia, Justin Gerard et Per Sjögren

La Corne des elfes

Henrik Rosenborg

(illustrations et cartographie)

Remerciements de RiotMinds

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

La Corne des elfes

À Madeleine

Qui me supporte

À Moa

Qui m'a tout appris

À Stefan

Qui a été là quand j'ai eu besoin de lui

À Fenrir, Orgus, Arraks et Glorric

Qui devraient juste faire de meilleurs jets



◆ CRÉDITS ◆

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication

David Burckle

Chef de projet

Marc Sautriot

Traduction

Cœur sauvage & La Corne des elfes

Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

Contes de Trudvang

Marc Sautriot

Relecture

Sélène Meynier et Marc Sautriot

Mise en page

Laurent « Dragon » Royer

L'Équipe de Black Book Éditions

Thomas Berjoan, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte,
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 : 978-2-36328-859-2

ISBN (PDF) : 978-2-36328-860-8

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

CONTES DE TRUDVANG		7	CŒUR SAUVAGE		27		
Gâteaux au citron et hrimtursir	8	La légende	30	L'arbre géant qui saigne	43	L'ancien site funéraire	68
Perles de troll	10	Préparation	30	Le braskelwurm	45	La tanière d'Oltur	69
Le Dieu unique et moi	12	À propos de l'aventure	30	Les porcs rustiques	47	Les ruines	71
Le héros et le wurm	14	Qui sait quoi	32	Les skogstrolls morts	47	Le cairn de Runvid	72
Partie de pêche sur glace à deux	17	Les énigmes secrètes	32	Le chasseur mort	48	Le lieu de sacrifice dans le marais ..	74
Une ligne de défense naine	19	Les fausses énigmes	32	La pierre naine	49	Le temple des Chevaliers-dragons ..	77
Ma première lame	21	S'aventurer dans Vildhjarta	32	La fratrie de nains	49	La fille et les chuchotements	80
Par le sang, par la tempête	23	Introduction	38	Le revenant fermier	52	L'élan de Timil	80
Où les sauvages sont	24	L'arrivée	38	Le lac de la forêt	54	La hutte de Timil	80
		Mercenaire	38	La mine gobeline	56	Les perles trolles et Guldglitter ..	83
		Rencontres	40	Herlaug le forgeron	58	Résolution	86
		Les tables de rencontres aléatoires ..	40	La grotte de glace	58	Les points d'aventure	87
		Les rencontres secondaires	41	Kvaler et le corbeau	62	Que se passe-t-il ensuite ?	87
		Barkebull	42	Le lindwurm	66		

LA CORNE DES ELFES

89

À propos de cette aventure.....	90	Après la bataille.....	101	Un visage familial.....	115
Préparatifs.....	90	Sur la mer d'Althis.....	102	Points d'aventure.....	117
La légende d'Ymradas.....	92	La vraie légende d'Ymradas.....	104	La cité des ténèbres.....	118
À propos des illmalaini et de leurs traditions.....	93	Le jardin du géant.....	104	À travers les mines.....	118
Introduction.....	95	À propos d'Ymradas.....	105	Leafelli.....	123
Le festin.....	95	Règles spéciales.....	106	Une légende est réécrite.....	128
Un appel à l'action.....	95	À propos de Vaeromar et du vitner...	106	Épilogue.....	132
Carte d'Ywol.....	97	Les événements dans la forêt.....	106	Points d'aventure.....	133
Le jour du conseil.....	99	Phénomènes.....	107	Les PNJ.....	134
Ywol est attaqué.....	99	Événements.....	107		
		Les ruines du souvenir.....	114		



◆ CONTES DE TRUDVANG ◆

de Soj à l'Isvidda



Salut à vous, braves aventuriers ! J'imagine que vous êtes fatigués et fourbus, car votre voyage a été des plus ardu. Approchez, venez vous réchauffer près de l'âtre et servez-vous une timbale d'hydromel. J'ai hâte d'entendre votre récit.

Le monde de Trudvang est vaste. Ses paysages s'étendent sur des milliers et des milliers de kilomètres, de l'archipel elfique de Soj au sud jusqu'aux terres désertiques glaciales de l'Isvidda, dans l'extrême nord. C'est une terre d'aventures épiques et de forêts profondes. Des siècles durant, des milliers de héros courageux ont vécu, accomplissant ensemble des exploits, petits et grands, qui ont maintenu les ténèbres à distance et protégé les royaumes des bonnes gens. Ils ont aimé, perdu, sacrifié et vécu au fil de l'épée, de la forêt de Vildhjarta aux montagnes de Silferspiir et au-delà. C'est à eux, qui mènent une vie de solitude dans les vastes terres sauvages, que les habitants de Trudvang doivent leur vie.

Ceci est leur histoire.

◆ GÂTEAUX AU CITRON ET HRIMTURSIR ◆

Trois semaines durant, ils avaient cheminé avec peine dans la neige profonde au pied des montagnes de Jarngand. Hildi était habituée à ce type de froid, et pourtant, elle raffermi sa prise sur son manteau de fourrure et le resserra autour de son corps, alors que les vents de l'Isvidda, la grande étendue de glace, descendaient des collines en hurlant. Storg et son frère Jormyr l'accompagnaient et, ensemble, ils rentraient à leur village après une longue expédition de chasse. Elle avait été fructueuse et ils revenaient chez eux avec de nombreuses peaux et pièces de viande qui les aideraient à traverser l'hiver qui s'annonçait. Leur prise était arrimée à la charrette que Storg traînait derrière lui. Ce n'était pas une charrette ordinaire, avec des roues, elle était conçue pour être tirée sur la neige profonde du nord des Stormländer, et ressemblait donc plutôt à une gigantesque raquette.

Bien qu'ils aient été proches de chez eux, ils établirent un camp à l'ombre d'un grand rocher où ils pourraient reposer leurs jambes endolories pendant quelques instants. Jormyr avait hâte de poursuivre le trajet et ne voulait pas s'arrêter, même si ses pieds délicats souffraient dans ses bottes fourrées. Hildi savait qu'il se plaindrait. Jormyr se plaignait toujours de tout. C'était la raison pour laquelle elle avait préparé une friandise pour ses compagnons, pour que le reste en vaille la peine, même pour Jormyr. Hildi s'assit et cala son dos contre le grand rocher en farfouillant dans son sac en cuir à la recherche de la surprise. « On n'a pas le temps pour ça », se plaignit Jormyr. Storg alluma sa pipe et rejoignit Hildi au pied du rocher. « Allons, mon frère », dit-il, « Nous serons bientôt chez nous. Et puis je pense que nous avons mérité de souffler un instant après une si longue chasse. Fructueuse, qui plus est ! » Storg désigna les peaux gelées étendues sur la charrette. Jormyr marmonna et planta sa hache dans la neige. Hildi sourit lorsque ses mains se refermèrent autour du petit tricot de laine dans lequel la surprise était cachée. « Oui, je suis d'accord avec Storg. Je pense que tu vas te joindre à nous lorsque tu verras ce que j'ai apporté. »

Lorsque Hildi sortit le tricot de son sac, aussi bien le regard de Storg que celui de Jormyr étincelèrent, car tous deux savaient ce qui y était emballé. « Des gâteaux au citron ! »,

s'écria Jormyr tandis que Hildi révélait les tartelettes brun doré aux yeux du groupe. Jormyr fut le premier à saisir trois gâteaux de la main de Hildi avant de s'éloigner pour les déguster tranquillement. Après un instant, Jormyr rompit le silence. « Très bien, je reconnais que cette petite pause n'est finalement pas une complète perte de temps. » Hildi sourit et laissa la garniture amère de la tarte tapisser le fond de sa gorge, savourant chaque bouchée.

Alors que Jormyr venait de finir de manger son dernier gâteau et que le groupe se préparait à entamer la dernière partie du voyage avant d'arriver à la maison, Storg se redressa et saisit rapidement sa hache. Son regard était dirigé sur les montagnes et son visage était déformé par une expression d'étonnement et de terreur. « Par Storme, est-ce que tu vois cela, Hildi ? », dit-il d'une voix étouffée. Hildi leva les yeux tout en empoignant son épée courte.

C'est alors qu'elle le vit.

Il descendait de la montagne, de gigantesques stalactites pendant de ses grandes cornes. Hildi ne savait pas ce qu'était la créature monstrueuse, mais Jormyr lui indiqua rapidement qu'il s'agissait d'un hrimtursir, un géant de glace venant de l'Isvidda. Bientôt, la terre se mit à trembler et à gronder à chacun de ses pas tandis qu'il traçait son chemin depuis les pics glacés en direction de la vallée où la troupe avait établi son camp. Jormyr et Storg rangèrent vivement leurs affaires pour partir tandis que Hildi se tenait là, stupéfaite, devant le géant. Elle n'était pas effrayée mais au contraire, regardait le hrimtursir pleine d'admiration tandis qu'il se déplaçait à travers le paysage enneigé. À ce moment-là, il vint à l'esprit de Hildi que le géant semblait très âgé. Il avait une grande barbe totalement gelée, et il s'appuyait sur un bâton de marche titanesque. Bâton n'était peut-être pas le terme approprié, car il ressemblait plutôt à un grand arbre. Et puis sa peau bleutée et givrée portait de nombreuses cicatrices et marques provenant des nombreuses batailles que, dans l'esprit de Hildi, le hrimtursir avait probablement vécues. Il portait même une longue épée à sa ceinture.

Alors que le géant n'était plus qu'à quelques centaines de mètres d'eux, Jormyr prépara sa hache, mais Storg le retint. « Non », dit-il. « Nous ne sortirions pas vainqueurs d'un tel



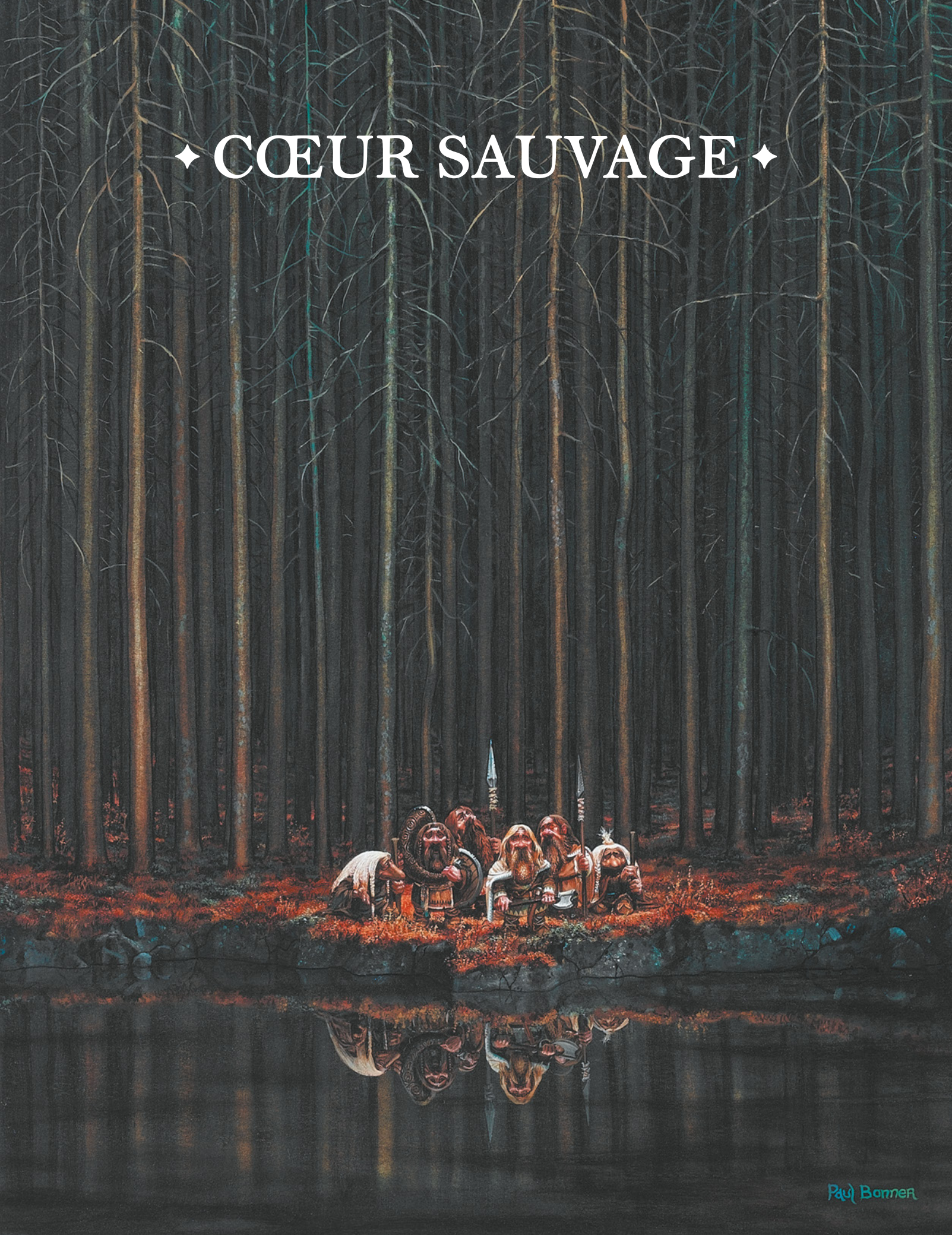
affrontement, mon frère. Laisse-le passer et profite du moment. Il se pourrait bien que nous ne revoyions jamais une telle créature de notre vie ». Jormyr fit ce qui lui était conseillé, et une fois que le géant eut passé son chemin, le groupe rassembla ses affaires et reprit son voyage.

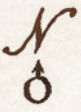
Bientôt, Storg, Jormyr et Hildi atteignirent leur village où ils purent partager leurs peaux et leurs histoires avec les villageois. Par la suite, Hildi laissa souvent ses pensées

retourner à ce jour, dans la vallée au pied de Jarngand, et pendant de nombreuses années, elle raconta à ses enfants et petits-enfants qui l'écoutaient la bouche ouverte, ce qui s'était passé ce jour-là.

Depuis, les trois amis ont effectué le même voyage depuis leur village, situé loin au nord des terres sauvages, jusqu'aux montagnes trolls. Mais en fin de compte, Storg avait raison : Hildi ne revit jamais plus un autre hrimtursir de toute sa vie.

◆ CŒUR SAUVAGE ◆





VILDHJARTA

LA SILVRA

CHATEAU DE TROLLMARK

PAATR

JOTUNHEID

OSTMARKI

STIGOR

KLIPP

YKSA

GRYMS KULLAR

GRYMSLANTE

JARN-MOSSEN

KOPPAR-SKOGEN

EJDLAND

RIMKUSTEN

KRAAV

SAAGA

◆ CŒUR SAUVAGE ◆

Nlongez dans votre imagination. Allez plus loin encore ! Ceci est une région complètement différente. Aucune cité ne s'élève à l'horizon et aucune route ne vient rompre le paysage. La seule chose que vous pouvez voir est une forêt peuplée de grands arbres anciens aux troncs aussi nouveaux et tordus que le temps. Sous les branches sont disséminés d'énormes rochers, peut-être jetés par quelque gigantesque créature. La face exposée des pierres est couverte d'une épaisse et humide couche de mousse verte et sombre sur laquelle poussent des champignons.

À quoi ressemblerait tout ceci ? Que pourriez-vous ressentir si vous suiviez les pistes d'animaux dans ces épaisses forêts, sans carte ni point de vue ou perspective de la région que vous traversez ? La seule option consiste alors à suivre les traces d'une quelconque créature et de vous préparer à subir le même sort, qu'il soit bon ou mauvais, que celui de votre guide. Vous enfoncer dans la forêt et ses secrets, sur ses pistes sinueuses, devient un lourd fardeau à supporter. On se perd facilement, si facilement qu'on ne prend même pas conscience de s'être perdu. Vous devez utiliser vos sens comme une boussole pour progresser. Sentir les odeurs et écouter les bruits de la forêt. La seule façon de trouver son chemin, c'est de demander, mais il n'y a personne à qui demander, jusqu'à ce que quelqu'un apparaisse brusquement. Un groupe de trolls vous observe de leurs yeux ronds semblables à ceux d'animaux. Vous ne savez pas s'ils dorment car tous sont parfaitement immobiles. Ils se tiennent simplement là et vous observent, rassemblés en silence près des troncs des arbres.

C'est ici que votre imagination doit s'épanouir. Ici même, dans le monde où débute l'aventure de Cœur sauvage.

Dans notre monde, la forêt est une arme à double tranchant. Elle est à la fois désirable et terrifiante. Elle envoûte autant qu'elle séduit et son utilité n'a d'égale que son inhospitalité. Dans notre histoire, les pouvoirs de la forêt donnent corps à de terribles géants, trolls et créatures venus de l'autre monde, mais aussi à de mystérieuses entités dotées de pouvoirs magiques antiques. Un rocher apparemment ordinaire peut être une créature pétrifiée, le hullement d'une chouette dissimuler les hurlements d'un revenant et une branche cassée un hulder tapi dans les ombres de la canopée.

Vous tenez dans vos mains la première aventure écrite par RiotMinds pour Trudvang Chronicles, publiée pour la première fois en 2001. Ceci est la nouvelle édition de cette aventure d'anthologie, adaptée à cette version du jeu.

Bienvenue à Vildhjarta.