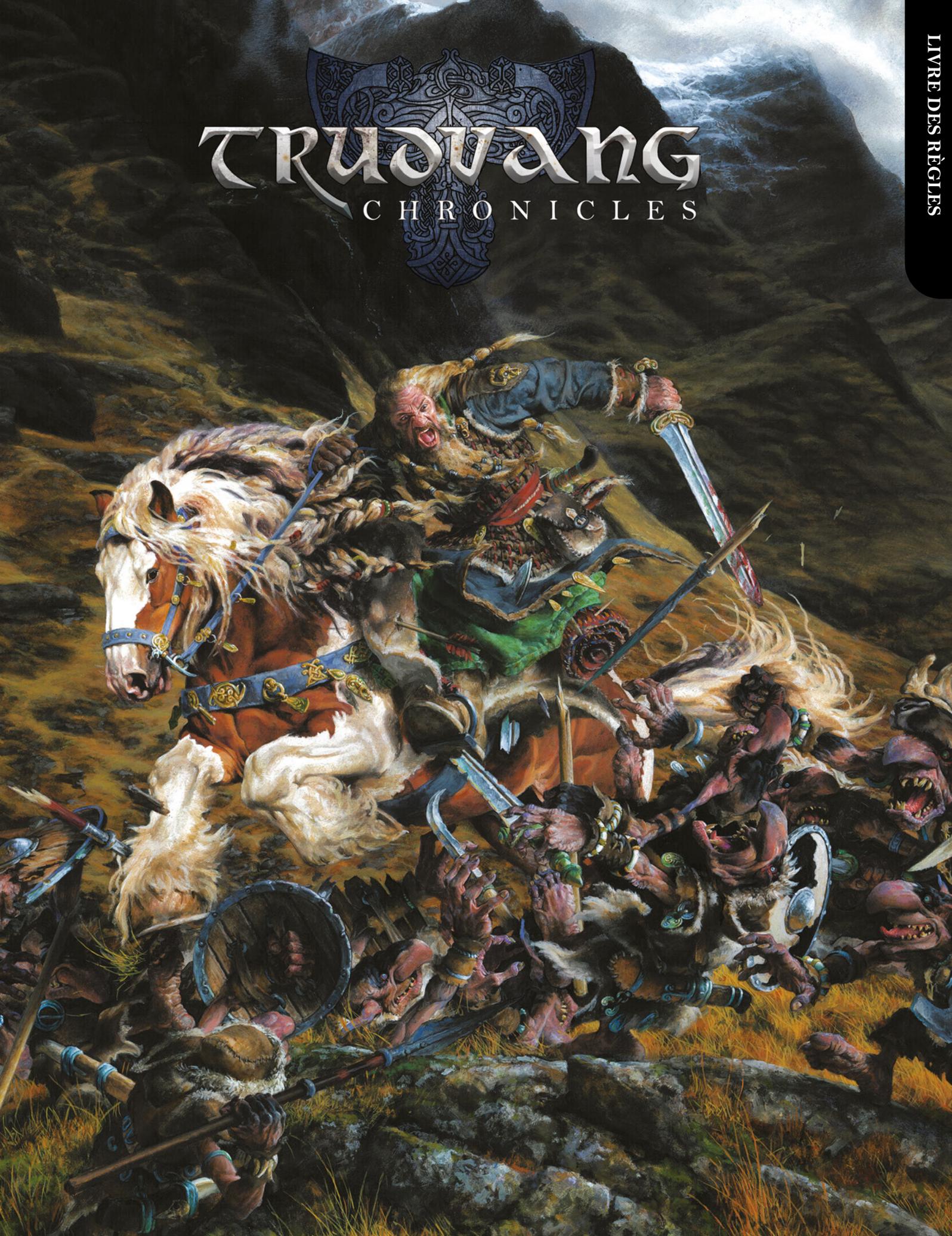


TRUUVANG

CHRONICLES

LIVRE DES RÈGLES



LIVRE DES RÈGLES

Le *Livre des règles* de *Trudvang Chronicles* contient les règles de base permettant au maître de jeu de mener les parties et de créer des aventures et des campagnes dans le monde de Trudvang. Il inclut aussi tout le nécessaire pour que les joueurs puissent créer des personnages et jouer dans cet univers d'inspiration scandinave.

Vous y trouverez en particulier les éléments suivants :

- ◆ Une vue d'ensemble du monde et du jeu
- ◆ Les règles de création de personnage
- ◆ Les compétences
- ◆ Les pouvoirs divins
- ◆ La magie
- ◆ L'équipement
- ◆ Le jeu en campagne
- ◆ Le combat
- ◆ Les dégâts et la santé
- ◆ La peur

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

LIVRE DES RÈGLES

◆ CRÉDITS ◆

POUR RIOTMINDS

Concept et design

Theodore Bergqvist et Magnus Malmberg

Textes

Theodore Bergqvist, Magnus Malmberg, Anders Jacobsson et Max Hergren (le chapitre « Trudvang » est basé sur les textes antérieurs de la version suédoise)

Enlevée par les trolls

Theodore Bergqvist,
Wilhelm Hoffstedt (pour la traduction
du suédois à l'anglais)

Textes additionnels et aides

Ray Vallese, Luca Cherstich,
Max Hergren, 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, Per Sjögren,
Jonas Valentin Persson, Justin Sweet et Paul Bonner

Arborescences de compétences, symboles, bordures, cartes et armes

Niklas Brandt

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 et textes additionnels
Marc Sautriot

Traduction
Guilhem Arbaret et Marc Sautriot

Enlevée par les trolls
Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

Relecture
Sélène Meynier et Marc Sautriot

Mise en page
Laurent 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 : 978-2-36328-493-8
ISBN (PDF) : 978-2-36328-494-5
ISBN (Collector) : 978-2-36328-616-1
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

◆ AVANT-PROPOS ◆

Tout a commencé bien avant que nous n'arrivions, avant même que nous sachions qu'il existait un monde appelé Trudvang. Dans les temps anciens, aux origines de l'histoire, au tout début, les gens se rassemblaient autour du feu et se racontaient des histoires, des récits sur les dieux, la nature, des torrents sauvages et des créatures maléfiques rôdant dans les ténèbres et les ombres. Les histoires commençaient toutes de la même façon : « Il était une fois, dans un pays lointain, de grands guerriers, des héros, et des quêtes impossibles. » Les récits évoquaient des luttes, des batailles et des aventures glorieuses. Tel que nous le voyons, Trudvang n'est qu'une petite pièce dans ce grand puzzle. C'est le nôtre, bien entendu, mais il s'agit de bien plus qu'un simple jeu. Il fait partie de la grande tradition des contes oraux, et a vocation à faire rêver les autres, et à leur faire découvrir des mondes imaginaires.

L'histoire que nous allons vous raconter commence de la même façon :

« Il était une fois un monde appelé Trudvang... »

RiotMinds

*« Le fou pense qu'il vivra
éternellement s'il se tient
à l'écart des combats,
mais la vieillesse ne lui
accordera pas de trêve,
même si les lances le
font. »*

Hávamál





DE LA PRONONCIATION DES NOMS DANS *TRUDVANG CHRONICLES*

Trudvang Chronicles est un jeu dont l'ambiance est fortement imprégnée des cultures scandinaves. Pour conserver cette ambiance, nous avons fait le choix de conserver les noms de la version originale suédoise (en faisant parfois apparaître leur signification, pour une meilleure compréhension du lecteur). Nous avons conscience que pour certains d'entre vous, cela peut poser un problème de prononciation. Il ne faut pas !

Ce jeu est le vôtre, *Trudvang* est un monde imaginaire, et vous prononcez bien les noms comme vous le voulez. Ceci dit, si vous faites partie de ceux qui, comme moi, aiment prononcer «correctement», partez du principe que les sonorités sont généralement celles des langues scandinaves, même si parfois, on trouve des mots plus anglo-saxons. Notre vocation n'est pas de vous donner ici un cours de prononciation du suédois ou du vieux norrois. Toutefois, nous vous indiquons ci-dessous quelques indications pour vous aider à prononcer les noms « à peu près à la scandinave », sans que ces éléments soient exhaustifs. En effet, selon les cas, une même voyelle pourra se prononcer différemment, et il existe dans la langue suédoise des accents qui nous sont inconnues à nous autres français. Pour vous donner une idée, les voyelles à elles-seules donnent lieu à une petite vingtaine de sons différents...

Nom	Exemples de prononciation
Eitrspalter	Eille-ter-spal-teur
Gave	Ga-veu
Haminges	Ha-ming-esse*
Jorge	Ior-gueu
Leidangr	Leille-dann-guère
Råmård	Ro-mode**
Skwilde	Sk-vil-deu
Stormländer	Storm-laine-deur
Utlaupsmen	Ut-la-oups-mène
Vudjun	Vou-dioune
Zorjorn	Dsor-iorne

*Le « Ha » est typique des langues anglo-saxonnes et se prononce en expirant, comme dans l'exclamation « Ha ! »

** Il n'y a pas de « r » dans « mode » ; il est éludé dans la prononciation.

Une dernière précision : si les noms figurant dans le jeu sont basés sur les langues scandinaves modernes et anciennes, les auteurs eux-mêmes ont pris des libertés et n'ont pas hésité à en inventer. Il n'y a donc pas une prononciation bien définie. Si vous pouvez vous inspirer des sonorités des différentes langues nordiques, une fois encore, la prononciation des noms dans *Trudvang Chronicles* vous appartient.

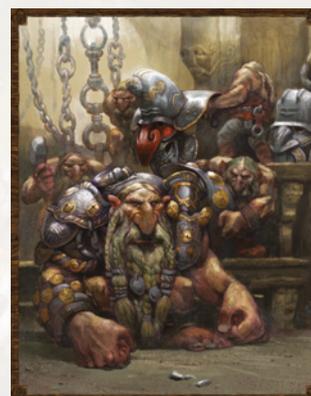
Amusez-vous bien !

Marc Sautriot

Table des Matières



INTRODUCTION	11	TRUDVANG	17	LE PERSONNAGE	33
À propos du jeu de rôle	11	Nature et anciennes traditions	17	Qu'est-ce qu'un personnage ?	33
Ce dont vous avez besoin pour jouer	11	Les pays et les peuples de Trudvang	17	Traits de personnage	34
Les règles en bref	11	Le Mittland	17	Origines	43
		Stormländer	26	Races et cultures	43
		Vastermark	29	Humains	44
				Elfes	46
				Nains	46
				Archétypes	43
				Arpenteur des brumes	50
				Barde	52
				Colon	54
				Guerrier	56
				Malfrat	58
				Rôdeur	60
				Tisseur de Vitner	62
				Les compétences du personnage	64
				Magie et Foi	64
				Traits secondaires	64
				Historique	66
				Équipement	67
				Nom du personnage	67
				Expérience, progrès et mort	69



LES COMPÉTENCES

Valeur de compétence	71
Disciplines et spécialités	71
Agilité	74
Contrôle corporel (D)	75
Maîtrise équestre (D)	75
Manœuvres de combat (D)	76
Arts des ombres	77
Discrétion (D)	78
Larcin (D)	78
Combat	80
Combat à mains nues (D)	81
Combat armé (D)	81
Expérience du combat (D)	82
Connaissances	83
Apprentissage (D)	84
Connaissance des créatures (D)	84
Connaissances culturelles (D)	84
Langage (D)	85
Divertissement	86
Jeux (D)	87
Musique et danse (D)	87

71

Narration (D)	87
Foi	88
Concentration religieuse (D)	89
Invocation (D)	89
Pouvoirs divins (D)	91
Maîtrise du vitner	92
Appel du vitner (D)	93
Concentration du tisseur (D)	94
Modelage du vitner (D)	94
Nature	96
Connaissance de la nature (D)	97
Expérience de la chasse (D)	97
Géographie (à préciser) (D)	98
Marin (D)	98
Survie (D)	99
Savoir-faire	100
Artisanat (D)	101
Commerce (D)	101
Diriger (D)	101
Soins et remèdes (D)	101

L'ÉQUIPEMENT

105

Le commerce	105
Acheter de l'équipement	106
Armes et armures	106
Armes de corps à corps	109
Armes à distance	116
Boucliers	118
Armures	119
Réparer	121
Objets légendaires	122
Autres équipements	122
Animaux dressés	128
Extraits	130
Sélection d'extraits	131

Table des Matières



LES TISSEURS DE VITNER 137	LES ARPENTEURS DES BRUMES 205	205	JOUER EN CAMPAGNE 301
Vitner : l'énergie magique.....137	Les arpenteurs des brumes205	Tablette de la colère.....250	Les environnements de Trudvang ..301
Le choix du magicien.....138	La voie de l'arpenteur des brumes..205	Tablette de la grâce.....253	Une vie de trappeur.....301
L'art du vitner.....140	Invoquer les dieux207	Tablette des voix.....255	Chasser303
Tisser un sort.....140	Description des pouvoirs divins209	Tablette du bouclier257	Terrain et environnement305
Apprendre un sort.....146	Le sacrifice.....211	Tablette du chevalier.....259	Les points d'aventure.....310
Réserve de vitner et points de vitner...146	Chaleur de Solvei.....216	Tablette du soleil.....262	
Voir le vitner.....146	Force de Storme.....218	La bataille spirituelle.....265	
Les tablettes de vitner.....147	Fureur de Tyrd.....220	Pouvoir de la bête268	
Art du vitner.....152	Influence de Jorn.....222	Puissance de l'écaille.....270	
Dimvitner (ou Vitner des brumes) ..155	Pouvoir d'Enken.....224	Puissance des hommes.....272	
Maîtrise de la terre.....158	Sagesse de Windinna.....226	Puissance des trolls.....274	
Maîtrise de l'eau.....163	Les promesses.....229	Puissance des tursirs.....275	
Maîtrise des flammes.....166	Don de Magh.....232	Puissance du dragon.....277	
Maîtrise du vent.....169	Don de Thanja.....234	Les objets sacrés.....281	
Perception.....173	Héritage de Majne.....236	La harpe des étoiles.....291	
Pouvoir de la pensée.....176	Offrande de Halawen.....239	Agilité du lynx.....293	
Pouvoir de la vision.....180	Tribut de Morgu.....241	Esprit animal.....295	
Sorcellerie.....184	Utilité de Nema.....244	Maître des éléments.....297	
Vitner Animal.....187	Les études.....247		
Vitner corporel.....192			
Vitner illusoire.....197			
Vitner des objets.....200			



LE COMBAT	313	DÉGÂTS ET PEUR	331	ENLEVÉE PAR LES TROLLS	337	PROFILS DE PERSONNAGES	353
À tour de rôle.....	313	Dégâts.....	331	Et c'est ainsi que tout commence.....	339	Arpenteurs des brumes débutant.....	353
Réserve de combat.....	315	Encaisser les dégâts.....	332	Le voyage.....	340	Arpenteur des brumes expérimenté.....	354
Attaquer.....	316	Armures et blessures.....	332	Vretekalt.....	341	Barde débutant.....	355
Parer.....	316	Soigner les blessures.....	333	La traque.....	342	Barde expérimenté.....	355
Combat à mains nues.....	317	Peur.....	334	Le terrier des trolls.....	344	Colon débutant.....	356
Actions d'arme avec la main de bouclier.....	318			La fin.....	347	Colon expérimenté.....	356
Dégâts des armes.....	319					Guerrier débutant.....	357
Les actions de combat.....	320					Guerrier expérimenté.....	357
Jeter des sorts.....	323					Malfrat débutant.....	358
Invocation divine.....	323					Malfrat expérimenté.....	358
Exemple de combat.....	324					Rôdeur débutant.....	359
						Rôdeur expérimenté.....	359
						Tisseur de vitner débutant.....	360
						Tisseur de vitner expérimenté.....	361



TAPIA
& WIEVEL

◆ INTRODUCTION ◆

Bienvenue dans *Trudvang Chronicles*, un jeu de rôle qui se déroule dans un univers de contes de fées, de faits héroïques, de trolls et de dragons, où l'essentiel des terres est couvert de forêts primaires pleines de ténèbres et de mystères.

À PROPOS DU JEU DE RÔLE

La première chose qu'il faut savoir sur les jeux de rôle, c'est qu'il y a deux types de participants : les joueurs et le maître de jeu (MJ).

Si on faisait la comparaison avec un film, on pourrait dire que le MJ est le réalisateur, et les joueurs les acteurs principaux.

Les personnages sont les rôles de fiction qu'incarnent les joueurs au cours de la partie. Par exemple, il pourrait s'agir d'un marchand gras et avide, d'un guerrier fort et droit, ou peut-être même d'un jeune incapable et empoté. Chaque joueur dispose d'un personnage à lui qu'il dirige dans la partie. Parfois, on appelle aussi ces personnages joueurs « les aventuriers ».

Contrairement aux joueurs, le maître de jeu n'a pas un personnage qui lui est propre. À la place, le MJ a pour responsabilité de diriger la partie. Il ne devrait pas y avoir plus d'un maître de jeu en même temps. La tâche du MJ est de diriger l'histoire, l'aventure, en procurant aux joueurs des saveurs fantastiques et des détails dont ils ont besoin pour comprendre l'environnement, prendre des décisions spectaculaires et réaliser des actions héroïques correspondant à la nature et à la personnalité de leurs personnages.

Le maître de jeu décide de la façon dont les règles doivent être interprétées lorsqu'il y a un désaccord, et a le pouvoir de les modifier lorsque cela est nécessaire pour qu'elles correspondent à une situation ou à l'univers. Pour cela, le MJ doit maîtriser les règles. Mais être MJ ne consiste

pas seulement à connaître les règles et à les arbitrer ; son rôle est aussi de créer et de faire vivre un monde qui est merveilleusement captivant et interactif. Le maître de jeu peut commencer à jouer en utilisant des modules d'aventures vendus dans le commerce avant de créer lui-même ses propres aventures dans lesquelles il pourra lancer les personnages.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

Pour jouer à ce jeu, vous avez besoin des règles de base de *Trudvang Chronicles*, de feuilles de personnage, et de quelques dés. En complément, il sera utile d'être familier avec les termes présentés ci-dessous.

Les dés

Trudvang Chronicles fait appel à des dés à six faces (d6), des dés à dix faces (d10), et des dés à vingt faces (d20). Pour plus d'informations sur l'utilisation des dés, référez-vous au paragraphe « Dés et jets de dés » ci-dessous.

Aventures et campagnes

Une aventure est l'histoire et l'organisation que choisit le maître de jeu. C'est le décor et le modèle qu'utilise le MJ pour raconter aux joueurs ce qui arrive à leurs personnages, et où ils vont. Certains aiment créer leurs propres aventures tandis que d'autres préfèrent acheter des suppléments qui fournissent des aventures complètes.

Une campagne est habituellement un arc narratif plus important, ou une suite d'aventures qui se déroulent sur plusieurs sessions de jeu. Les personnages se lancent dans une série d'aventures de moindre envergure, qui sont liées d'une façon ou d'une autre.

LES RÈGLES EN BREF

Trudvang Chronicles contient beaucoup de textes et de descriptions. Ils pourront vous sembler décourageants jusqu'à ce que vous ayez compris le truc. Pour vous aider à comprendre les bases du fonctionnement de *Trudvang Chronicles*, nous vous présentons ci-dessous le système de jeu de façon synthétique.

Dés et jets de dés

L'abréviation de dé (ou de dés) est « d », le nombre qui suit spécifiant son nombre de faces. Dans la plupart des cas, il y a également un nombre devant le « d » qui indique le nombre de dés à jeter (ou le nombre de fois que vous devez lancer un unique dé). Par exemple, « 3d10 » signifie que vous devez jeter trois dés à dix faces (ou que vous devez jeter un dé à dix faces à trois reprises) et additionner leurs résultats.

Dans certains cas, il vous sera demandé de jeter un dé à trois faces (d3) ou un dé à cinq faces (d5). Pour ce faire, utilisez respectivement un d6 ou un d10 et divisez le résultat par deux (arrondissez à l'unité supérieure).



TAPIA
& WIEVELO

◆ TRUDVANG ◆

Trudvang. Un monde de sagas, de légendes et de mythes. Un endroit où la nature règne avec un pouvoir supérieur à celui des hommes, des elfes, des nains et des sauvages réunis. Un monde aux montagnes magnifiques, aux torrents rugissants, et aux forêts profondes et enchantées.

NATURE ET ANCIENNES TRADITIONS

Trudvang est une terre extrêmement sauvage, aux traditions anciennes. Des trolls se cachent derrière des rochers couverts de mousse, épiaient la nuit de leurs yeux jaunes à la recherche de voyageurs imprudents parcourant les chemins boueux de Svartliden, la sombre et gigantesque forêt du nord. De terribles cavaliers, armés d'épées et de boucliers, traversent bruyamment les plaines du Mittland sur le dos de leurs puissants étalons en quête d'une victoire qui leur permettra de prendre leur place parmi les rois héroïques d'antan. À l'est, dans les Stormländer, un peuple dur verse le sang au nom des dieux de la tempête et du chaos. Attachés à d'anciennes traditions, les Stormlanders cherchent à honorer leurs ancêtres et leurs clans en défiant la nature indomptée dans laquelle ils vivent. À l'ouest, les Viranns sont installés dans de hautes tours de pierre, essayant de retrouver les connaissances anciennes que l'humanité pensait perdues à jamais, tandis qu'au sud, les elfes cherchent à comprendre pourquoi leurs dieux les ont laissés autrefois, au moment où ils avaient le plus besoin d'eux. Sous les montagnes, les rocs et la

Pierre, les fils de la suie travaillent d'arrache-pied sur leurs enclumes, devant les foyers de logi rugissants, dans les profondeurs du monde. Et dans l'extrême nord, on ne trouve que l'Isvidda, la grande étendue de glace, un endroit si froid et si sombre que l'on dit que personne ne peut y survivre après avoir cédé au sommeil.

Le cadre de campagne qu'est le monde de Trudvang est imprégné de grands mystères et d'aventures, mais aussi, dans une certaine mesure, de tristesse et de lassitude. Contrairement à de nombreux autres univers de *fantasy*, Trudvang est fortement influencé par les mythologies et histoires nordiques et celtiques dans toutes leurs formes, ce qui lui donne cette ambiance particulière. De nombreuses sources ont servi d'inspiration pour créer ce monde, mais les principales sont les illustrations de John Bauer, l'épopée nationale finnoise *Kalevala*, ou encore l'histoire de Beowulf.

LES PAYS ET LES PEUPLES DE TRUDVANG

Le monde de Trudvang est composé des Stormländer (les Terres de la tempête) à l'est, du Vastermark (la Marche de l'ouest) à l'ouest, et du Mittland (la Terre du milieu) entre les

deux. Il y a également l'archipel de Soj, au sud, où vivent les elfes, et les terres sauvages de Nhoordland au nord, où les trolls, les peuples sauvages, et toutes sortes d'inféconds personnages vivent dans l'ombre de la grande chaîne montagneuse appelée Jarngand, et de la plus profonde des forêts, Svartliden. À l'extrême nord, où errent les hrimtursirs, se trouve l'Isvidda, la grande étendue glacée où peu osent s'aventurer. Traverser un continent aussi vaste n'est pas un sujet à prendre à la légère. Le simple fait de voyager de ville en ville ou d'une forêt à une autre peut faire l'objet d'une campagne entière. Les voyageurs et héros qui entreprennent une marche aussi fantastique se rendront rapidement compte que la nature elle-même est le plus redoutable de tous les adversaires.

LE MITTLAND

Le Mittland est avant tout une terre de grands héros et d'actions flamboyantes, un endroit surgi des légendes et des mythes, où des plaines aux herbes hautes s'étendent à perte de vue, parcourues par des chevaux sauvages, majestueux et libres. Des griffons s'envolent au-dessus de pics imposants qui fendent en deux le soleil rougeoyant dans le ciel,



ARKLAND

Jarngand

Nhoordland

Västra Svartliden

mons Sotiga

Svartliden

Amurir

FJAL

FJAALDGAND

Elbir

Fjaldeälven

BYSENTE

Skjutrafors

Silferspiir

SILVTRUNDER

Kalkrise

Lofven

Glimmersmond

Svartliden

VASTERMARK

RUNVJIIK

MER DE VILORE

Konigsflut

Hriseij

Ervidden

CARLONNE

Erkhast

Hravelstrinna

MAJNJORD

Majnjord

VIRANNE

TRONLAND

Erwhain

BYDLAND

Valkarook

Artenskimmer

forêt de Havmaila

Havnaås

Blosvjun

Ymergrin

VISTERGALP

Kantergrif

Fredensia

Vittrav

VISENTIA

Dalfeske

THOORKAAL

Thoordun

Goldum

Igland

Visentine

Ygghaiard

Orkelm

SAMIA

mons Poyotta

Valtoris

Valkalainen

SOJ

mons Tringa

EDRAS

Pohanta

ALTHIS

ARCHÉTYPES

◆ ARPENTEUR DES BRUMES ◆

◆ Compétences de base : Connaissances, Foi



Les arpenteurs des brumes vivent au nom de leur(s) dieu(x). Ils prient et entrent en contact avec la puissance divine pour recevoir des pouvoirs et des compétences particuliers. Les Stormlanders prient les Stormasirs, les Mittlanders les esprits de la nature, et les Viranns le dieu unique Gave. Le point commun entre tous les arpenteurs des brumes est qu'ils consacrent leur vie à une puissance supérieure, à une croyance et à une foi dans le divin.

Arpenteurs des brumes elfes

C'est étrange, mais les elfes n'ont pas d'arpenteurs des brumes officiels et aucune hiérarchie religieuse compliquée. Même si leurs traditions et coutumes sont entièrement basées sur les dieux et sur les récits à leur sujet, ils ne sont en contact avec aucun d'entre eux, contrairement aux humains et aux nains. Certains disent que les elfes seraient maudits, tandis que d'autres affirment qu'ils sont immaculés et n'ont donc pas besoin de dieux.

Cependant, certains elfes sont nés avec quelque chose que l'on pourrait assimiler à des pouvoirs divins. Bien sûr, les elfes eux-mêmes pensent que ces pouvoirs sont un héritage, un don des dieux au côté desquels ils ont vécu à l'aube des temps. Les elfes qui bénéficient de ces pouvoirs sont appelés « ihanas ». Ils sont considérés comme très précieux pour la communauté elfique et sont souvent les gardiens de la tradition, vivant parmi les elfes immortels, car les elfes pensent que seuls les ihanas peuvent contribuer aux coutumes qui se perpétuent depuis l'Âge des Rêves.

Arpenteurs des brumes nains

Il n'y a pas beaucoup d'arpenteurs des brumes parmi les nains, car peu d'entre eux parviennent à maîtriser les runes mystérieuses et à recevoir les secrets du dieu Yukk. Les nains qui ont choisi de s'engager sur la voie sacrée sont appelés « thuuls ». Ils interprètent la montagne et la connaissance qui est enterrée profondément sous des milliers d'années de coutumes et de symbiose avec la pierre. Bizarrement, seuls les nains gris sont capables d'entrer en contact avec les runes et les pouvoirs sacrés. Pour tous les autres, la porte est scellée sans que personne ne sache pourquoi.

On pense que les pouvoirs d'un thuul sont directement reliés à un objet spécial qu'ils ont créé et que Borjorn, le dieu de la création, a béni. Il n'y a rien de plus important pour les

thuuls que l'artefact qu'ils ont créé, et le lien avec cet objet est si fort qu'ils sont convaincus qu'il a été tissé par le destin.

Arpenteurs des brumes mittlanders

De nombreux héros ainsi que des fils et filles honorables passent des pactes et prêtent des serments de sang afin de se voir accorder les dons étranges et mystérieux de l'Ancienne tradition. Les vrais arpenteurs des brumes, ceux qui autrefois régnaient sur les steppes et les forteresses, vivent une vie plus isolée. On les appelle les « lairds ». Ils sont les chefs des villages dont les habitants continuent de suivre l'Ancienne tradition. Dans les anciens temps, seuls ceux qui avaient scellé un pacte avec les Flowras pouvaient se voir attribuer le titre de « laird », mais au cours des derniers siècles, il est devenu courant pour tous les chefs qui se consacrent à l'Ancienne tradition de le porter. Les héros et héroïnes qui n'ont pas endossé la responsabilité de diriger un village ou d'acquiescer des terres selon l'Ancienne tradition, mais qui ont tout de même appris ses pouvoirs divins sont appelés « malhewens », d'après Malhewen le Chercheur de trolls.

De nombreux malhewens vivent sur la route au service d'un but noble. Ils s'immiscent peu dans les affaires du quotidien du peuple, leurs serments exigeant d'eux qu'ils s'élèvent au-dessus du commun des mortels. Leur vie est une recherche constante d'opportunités de remplir leur rôle et de servir une tradition qui remonte à des milliers d'années.

Arpenteurs des brumes stormlanders

Les « stormikjalts » sont les arpenteurs des brumes qui servent le violent dieu Storme, ainsi que ses subalternes. Le terme stormikjalt revêt plusieurs significations, mais la plus courante est « celui qui sert Storme avec un poing d'acier », « kjalt » désignant une personne qui fait s'agenouiller les autres avec une main gantée d'acier.

Les stormikjalts sont insensibles et droits, et ne perdent pas de temps à s'apitoyer. Ils agissent au nom de Storme ou de l'un des autres dieux des tempêtes, et se sont donnés à la foi gerbanique pour protéger les faibles et repousser les dieux du chaos. Cependant, leur but ultime est d'être préparé autant que faire se peut au moment où leur vie sur Trudvang prendra fin afin de pouvoir marcher à travers la

tempête sans l'aide d'Enken. Car ceux qui en sont capables se voient offrir une place à Tabarast, la table de Storme, dans le mythique palais de Jarnglimma.

Arpenteurs des brumes viranns

Les arpenteurs des brumes du Vastermark ont des pouvoirs quasi illimités. Il existe peu d'individus ou de puissances qui soient capables de remettre en cause l'autorité d'un seul arpenteur des brumes. Ceux de la Doctrine de Nid sont appelés les « gavliens ». Ils reçoivent leurs pouvoirs sacrés en priant et en servant le dieu unique, Gave.

Certains gavliens servent leur dieu durant toute leur vie dans un monastère lointain et ne voient jamais ce qui se trouve à l'extérieur de ses hautes murailles. Mais il y a ceux qui n'ont pas d'attaches dans la vie, et recherchent la grâce de Gave loin des limites de leur village. Car la puissance de Gave est si grande qu'elle recouvre les territoires allant de la terre sainte de Viranne à l'ouest jusqu'au Dranvelte à l'est.

Les gavliens les plus jeunes, nommés les vénérables, sont souvent les apprentis de gavliens accomplis, et il n'est pas rare que ceux qui ont de l'expérience aient plusieurs vénérables sous leur tutelle.

Arpenteurs des brumes sauvages

Les arpenteurs des brumes des peuples sauvages sont pour la plupart des disciples qui se sont liés à de dangereux et puissants esprits dans le but d'étendre leurs pouvoirs. On leur attribue de nombreux noms, mais la plupart endossent les rôles tribaux de « vigan », de « gellti » ou de « mastru ». Un vigan est un chef de tribu dont le seul but est le combat et la défaite des autres. La gellti est la sombre mère de la tribu, qui accorde la vie et la bonne santé autant qu'elle les retire. Rusé et déconcertant, le mastru est le filou de la tribu. En dehors de ces trois types d'arpenteurs des brumes, il en existe d'autres, qui portent des noms tels que « arkorja », « honnajorl » ou « thowatz » qui, d'une façon ou d'une autre, signifient tous quelque chose comme « revendicateur » ou « asservisseur d'esprits ». Cependant, thowatz (ou « glouton ») est le nom le plus courant donné à ceux qui se consacrent aux enseignements divins les plus sombres.