



TRUVANG

CHRONICLES

◆ CRÉDITS ◆

POUR RIOTMINDS

Textes

Theodore Bergqvist, Magnus Malmberg

Illustration de couverture

Paul Bonner

Arborescences de compétences, symboles, bordures, cartes et armes

Niklas Brandt

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication

David Burekle

Chef de projet, Conception et textes additionnels

Marc Sautriot

Traduction

Guilhem Arbaret et Marc Sautriot

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 : 978-2-36328-595-9
ISBN (PDF) : 978-2-36328-596-6
Imprimé en UE.

◆ INTRODUCTION ◆

Le présent livret a vocation à compléter les tables figurant sur l'écran du maître de jeu.

Vous y trouverez tout d'abord une synthèse des règles de combat intégrant les différentes actions qui peuvent être réalisées, et notamment les actions d'arme.

Figurent également :

- ◆ un récapitulatif des différents moyens d'obtenir des points de divinité supplémentaires selon les différentes religions (excepté la religion thuul, qui est différente de ce point de vue).
- ◆ la table de magie funeste
- ◆ l'intégralité des tablettes de vitner et des pouvoirs divins (classés par religion).
- ◆ la table des échecs critiques de magie divine.
- ◆ la description intégrale des traits.
- ◆ les arbres de compétence.

Enfin, en dernière page de ce livret, vous trouverez les tables d'équipement et de services dont vous pourriez avoir besoin en cours d'aventure.

Bon voyage sur les terres de Trudvang !

Marc Sautriot

◆ RÈGLES DE COMBAT ◆

(Livre des Règles p. 313)

TOUR DE JEU

- ◆ = 5 secondes

INITIATIVE

À chaque tour de jeu, chaque joueur lance **1d10 (JO 10) + modificateurs**

- ◆ Les PJ et PNJ agissent par ordre de valeur décroissante.
- ◆ Si égalité, la valeur de Combat permet de départager.
- ◆ Retarder action : malus de -5 à l'action.
- ◆ Reporter l'initiative : ne pas agir (sauf pour se défendre) → +5 à l'initiative au tour suivant.
- ◆ Changer d'action : recalculer le rang d'initiative selon l'action, et agir immédiatement (si le rang est passé) ou au rang correspondant.

MODIFICATEURS D'INITIATIVE

(Livre des Règles page 313)

- ◆ Valeur de Dextérité (-4 à +4)
- ◆ Discipline Expérience du combat (+1/niv.)
- ◆ Spécialité Réaction de combat (+2/niv.)
- ◆ MI d'arme
- ◆ MI d'armure
- ◆ MI de bouclier
- ◆ MI d'un sort ou d'un pouvoir divin (-1 à -5)
- ◆ Fatigue
- ◆ Peur (0 à -7)
- ◆ Blessure (0 à -7)
- ◆ Autres modificateurs (maladie, poisons...)

RÉSERVE DE COMBAT

(Livre des Règles page 315)

- ◆ Réserve = VC de Combat
 - ◆ + niv. des disciplines
 - ◆ + 2 x niv. des spécialités
- ◆ Ventilation de la réserve de combat :
 - ◆ PC Libres :
 - ◆ Main d'arme : VC Combat
 - ◆ Main de bouclier (si utilisée pour se battre) : VC Combat
 - ◆ Attaque & parade : 2/niv. Combattant

- ◆ À mains nues : 1/niv. Combat à mains nues
 - ◆ Bagarre : 2/niv.
 - ◆ Lutte : 2/niv.
- ◆ Armé : 1/niv. Combat armé
 - ◆ Arbalète : 2/niv.
 - ◆ Arcs et frondes : 2/niv.
 - ◆ Armes à deux mains : 2/niv.
 - ◆ Armes de lancer (droite) : 2/niv.
 - ◆ Armes de lancer (gauche) : 2/niv.
 - ◆ Armes légères à 1 main (droite) : 2/niv.
 - ◆ Armes légères à 1 main (gauche) : 2/niv.
 - ◆ Armes lourdes à 1 main (droite) : 2/niv.
 - ◆ Armes lourdes à 1 main (gauche) : 2/niv.
 - ◆ Porteur de bouclier : 2/niv.
- ◆ Actions de combat : 1/niv. Expérience du combat + 2/niv. Actions de combat
- ◆ La réserve se reconstitue intégralement à chaque nouveau tour.

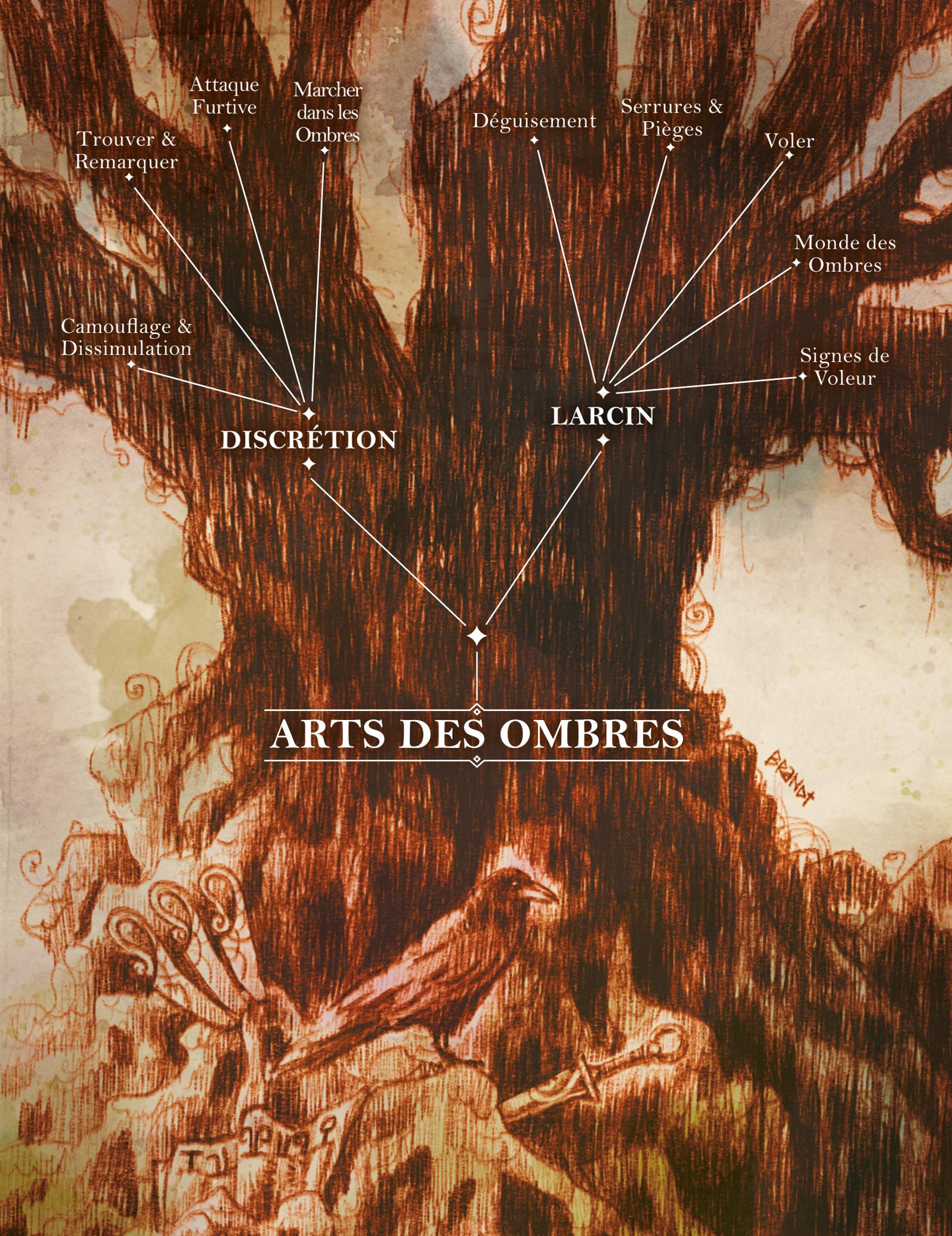
LES ACTIONS DE COMBAT

(Livre des Règles page 320)

Actions d'arme (AA)

Nbre limité par tour pour chaque arme et bouclier (cf. tableau des armes)

- ◆ Attaque (AA)
 - ◆ Jet d'attaque : 1d20
 - ◆ 1 = toujours réussite
 - ◆ 20 = toujours échec.
 - ◆ Attaque avec main de bouclier
 - ◆ Modificateur : -15 (+1/niv. Contrôle corporel +2/niv. Ambidextre)
- ◆ Saisie :
 - ◆ 1 seule tentative de saisie par tour
 - ◆ VC de Saisie = Nbre de PC utilisés / 2 (VC Max = VC Combat + Combat à mains nues + Lutte du lutteur + Force)
 - ◆ Taille max de l'adversaire : 2
 - ◆ Si 1 seule main dispo pour la saisie, VC -5 (-10 si c'est la main de bouclier, réduit de 1 par niveau d'Ambidextrie)
- ◆ La victime saisie ne peut rien faire d'autre qu'essayer de se libérer (1 test de défense contre saisie par tour).
 - ◆ VC de défense = Nbre de PC utilisés / 3 (VC Max = VC Combat + Combat à mains nues + Lutte du défenseur + Force + Agilité)
- ◆ Glima (projection)
 - ◆ Si l'attaquant a réussi une saisie, il peut tenter une glima (1 tentative par tour).
 - ◆ Test d'attaque glima : identique au test de saisie
 - ◆ Test de défense pour ne pas être projeté : identique au test de défense contre saisie (1 défense par tour).
 - ◆ Glima réussie : adversaire projeté au sol + 1d3 points de dégâts.
 - ◆ Si l'attaquant se laisse tomber sur le défenseur, il maintient la saisie et les dégâts sont de 1d5.
- ◆ Parade (AA)
 - ◆ Jet d'attaque : 1d20
 - ◆ 1 = toujours réussite
 - ◆ 20 = toujours échec.
 - ◆ Si parade réussie, l'attaque échoue
 - ◆ Parade à mains nues contre arme : si réussie, le défenseur subit dégâts/2.
 - ◆ Si parade réussie avec une arme, les dégâts > VP de l'arme sont déduits de la VI de l'arme.
- ◆ Actions d'opportunité (AA possible) : quand adversaire fuit/bat en retraite
 - ◆ PC : ceux de l'action (attaque) menée en réaction
 - ◆ Les attaques d'opportunité peuvent être parées.
- ◆ Attaque à distance (AA)
 - ◆ Cible au corps à corps : VC -5
 - ◆ Cible à longue portée : VC -10
 - ◆ Cible mouvante : VC -10
- ◆ Attaque en passant (AA)
 - ◆ PC : 10 (en plus des PC de l'attaque et de Combat monté)
 - ◆ Dégâts : +1 à la fourchette de JO
- ◆ Attaque montée à distance (AA)
 - ◆ PC : 10 (en plus des PC de l'attaque et de Combat monté)



Trouver & Remarquer

Attaque Furtive

Marcher dans les Ombres

Déguisement

Serrures & Pièges

Voler

Monde des Ombres

Camouflage & Dissimulation

Signes de Voleur

DISCRÉTION

LARCIN

ARTS DES OMBRES

BRANDT

ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

L'écran du maître de jeu pour Trudvang propose toutes les tables nécessaires à mener une partie. En complément, un livret fournit un résumé des règles de combat ainsi que de nombreuses tables et références. Vous y trouverez en particulier les éléments suivants :

Vous y trouverez en particulier les éléments suivants :

- ◆ Résumé des règles de combat
- ◆ Table de magie funeste
- ◆ Tablettes de vitner
- ◆ Tablettes des pouvoirs divins
- ◆ Les traits
- ◆ Les arbres de compétences
- ◆ Les tables d'équipement

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.



black-book-editions.fr

RIOTMINDS

riotminds.se

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

ISBN : 978-2-36328-595-9

BBETRUE01

29,90€