



POUR VENGER MURIK

Cette escapade chez un géant est destinée à être jouée par un groupe de 3 à 5 personnages de niveau 4 à 6. Elle peut se dérouler dans n'importe quel environnement sauvage au climat tempéré. Les joueurs qui privilégieront le *roleplaying* et chercheront à comprendre la situation seront mieux récompensés que ceux qui préféreront l'utilisation aveugle de la manière forte... Au moins un des personnages doit posséder une arme magique ou en argent.



Le décor

Les aventuriers croisent deux nains, l'un en deuil, l'autre floué, leur point commun un même coupable, un géant de pierre. Leur cœur crie vengeance, mais l'un des deux nains est en fait un garou doté d'une grande capacité en manipulation. Les personnages arriveront-ils à dénouer l'affaire ou affronteront-ils le géant ?

Un nain en deuil...

Cela fait plusieurs jours que les personnages arpentent une étendue sauvage de collines et de forêts. Un matin, alors qu'ils parviennent au sommet d'un mamelon d'où ils comptent scruter l'horizon pour y déceler une zone habitée, ils aperçoivent la forme courte et large d'un nain bardé de métal, un genou en terre. Pour maintenir son équilibre le nain a posé la main sur le manche de son imposante hache de bataille profondément enfoncée dans le sol, juste à côté de son casque à cornes. Il porte une cotte de maille, et sa barbe rouge de taille impressionnante vole librement au gré du vent. La tête baissée, le nain se recueille en face d'un petit empilement de pierres. D'entre ses lèvres presque fermées qui disparaissent sous les longs poils de sa moustache, s'échappe une prière confiant à ses dieux sauvages l'âme du guerrier enterré sous le

cairn. Un peu plus bas, sur l'autre versant, un second nain paraît s'impatienter, passant d'un pied à l'autre en tapotant nerveusement sur le manche de la hache glissée dans sa ceinture. Il porte une armure de cuir, et une bande argentée paraît couper en deux sa barbe noire, partant du menton pour en rejoindre la pointe.

Une association malheureuse

Le premier nain, Ruskar Crânedefér, est agenouillé devant la tombe de son frère Murik. Tous deux exploraient les environs lorsqu'ils rencontrèrent le troisième nain, Jorun Bandargent. Celui-ci leur demanda de lui prêter main-forte pour débarrasser la contrée d'un "géant maléfique" (en réalité un géant des pierres qui n'aspire qu'à la paix), coupable d'avoir volé un