

TUEURS DE GÉANTS

par Luke Twigger

Ce module est utilisable lorsque les PJs sont dans une région isolée, par exemple les Montagnes Grises où il est possible pour un Géant pour divaguer librement.

Les PJs traversent une région proche et entendent la nouvelle suivante (Test de Commérage à +20%, parce que ce sont des rumeurs fraîches) : des prospecteurs ont été retrouvés morts, salement démembrés - cela ressemble au travail d'un Géant. Le maire offre une récompense (assez pour attirer vos PJs). Quelques autochtones pensent fuir la région, effrayés. Il n'y a donc pas beaucoup de candidats pour faire le boulot d'un Tueur de Géant - aucun en fait ! Un Tueur de Géant vainqueur gagnera sans doute beaucoup de gloire, célébrité, etc. Le commandant de la garnison la plus proche refuse d'envoyer ses hommes dans « cette chasse aux canards sauvages ».

Supposons que les PJs soient intéressés, (sinon augmentez la récompense, ou organisez une rencontre fortuite avec le Géant pendant leur voyage) alors ils peuvent facilement contacter le maire. Il leur confirmera qu'ils sont les seuls candidats. Alors, il leur indique la direction de la vieille mine. Ils ont le reste de la journée pour organiser la chasse et s'équiper.

Sebastien Geheimnis (voir plus loin) désire se joindre à eux, en échange d'une part de la récompense. Si les PJs n'acceptent pas, il les suivra jusqu'à ce qu'ils s'adoucissent.

Les montagnes sont une région très rude où il est facile de se perdre. Il faut environ huit heures pour atteindre le camp ruiné des prospecteurs. Une piste nette conduit à la vieille mine. Il faudra une heure de plus pour l'atteindre. Il reste là trois prospecteurs, et tous sont effrayés. Leur chef Klaus les informera que deux d'entre eux sont sortis chasser, et ne sont toujours pas rentrés. Il confirme aussi qu'ils ont été victimes d'attaques constantes par le Géant.

Il faut de 6 à 36 heures supplémentaires pour débusquer le Géant. Avant cela, ils trouveront par hasard les deux prospecteurs, morts. Le plus grand et le plus costaud porte en ceinture une paire d'oreilles géantes attachée par une corde. Les défunts ne paraissent pas particulièrement forts.

Découvert, le Géant attaquera sans pitié. Cependant à cause de sa taille, les PJs peuvent le surprendre. Le PJs pourrait éviter le lutter en lui livrant les prospecteurs, mais Sebastien s'y opposera (voir les motivations plus bas). Le combat doit avoir lieu en début de soirée. Si Sebastien n'est pas avec les PJs, il se joint la bagarre. N.B. ne laissez tout le combat à la charge de Sebastien, assommez-le si nécessaire. Cette nuit là, le groupe devra dormir à la belle étoile. Au petit jour, les PJs découvrent au réveil que Sebastien est parti avec la tête du Géant. Si un PJ était de garde, il s'est endormi, a été drogué ou assommé. Les PJs doivent alors retourner au village. A leur arrivée, ils apprennent que Sebastien a déjà reçu la récompense. S'ils se plaignent, personne les croira, car Sebastien avait la tête. Et après tout il est noble. Si les PJs le rattrappent, il leur avouera que tout ce qu'il voulait était la gloire et leur redonne la récompense (et peut-être un peu plus) pour leur silence. Toute attaque entraînera un combat à mort. Autrement il acceptera tout défi, même un duel public pour racheter son honneur. Ce sera le premier à perdre 2 points de B ou plus en une ou deux fois qui perdra le duel !

Le Géant :

Les prospecteurs ont apporté la destruction sur eux. Ils ont découvert et ont tué un enfant du géant. Quand son père l'a trouvé, il est devenu furieux, attaquant tous les êtres humains à vue. Cependant, il sait les prospecteurs coupable et les lui remettre peut l'arrêter.

Sebastien Geheimnis:

Ce Duelliste, (ex-noble) s'est disputé avec sa famille à cause de leur répugnance pour son choix de carrière. Sebastien essaie maintenant de trouver un moyen de se réconcilier avec ses parents. Il imagine qu'en devenant un héros ils l'accepteront. Si les PJs peuvent l'aider, ils gagneront un allié sûr pour le futur. Sebastien est un combattant habile. Il est aussi bien équipé. Il possède une paire de pistolets de duel. De plus, il a de la Chance. Le tuer dans un combat ne devrait pas être facile.