

100

RENCONTRES NORDIQUES

Lancez 1d100

- 1 Un petit village et les fermes environnantes ont été rasés par une bande d'orques. Les deux chevaucheurs de loups ont une bande de femmes et d'enfants enchaînés et prêts à partir, mais avant ils projettent de mettre le feu aux vieux et infirmes tremblants qu'ils ont entassés sur la place du village.
- 2 3 Trolls assis devant un feu de camp en train de manger un animal qu'ils ont tué aujourd'hui.
- 3 Un élémentaire de foudre essayant de rentrer chez lui : à l'intérieur du marteau de Thor.
- 4 Un jeune homme prétend être le fils d'Odin et soutient cette affirmation en conquérant les communes voisines. Il brandit une lance +3 qui revient dans sa main après l'avoir lancée et lui avoir donné Vision véritable (c'est une relique qu'il a trouvée).
- 5 Un bruit sourd se fait entendre au-dessus de la mer pendant une tempête, mais cela ne ressemble pas au tonnerre. Les géants des tempêtes se battent et leurs batailles provoquent des tempêtes et des inondations sans fin. Naviguez au cœur de la mer, à travers ce temps, et arrêtez-les.
- 6 Les nains sous une montagne fabriquent un objet qui ressemble à un rubis géant. S'ils le terminent, cela permettra aux géants du feu d'obéir à leurs ordres. Les géants de glace n'aiment pas cela.
- 7 Deux dragons s'attaquent sur un village viking. Les deux meurent dans la bataille. Maintenant, les villageois vont se faire la guerre, car deux chefs veulent les cadavres pour eux-mêmes.
- 8 Le wapiti géant est en rut comme un élan normal mais toujours dangereux.
- 9 Un nain nommé Fafnir s'enfuit avec une peau de loutre pleine d'or maudit, selon la difficulté que vous recherchez, il se transforme lentement en dragon noir. Au minimum, il est presque un demi-dragon.
- 10 On entend une rumeur sur un puits mystérieux (le puits de Mimir) qui accorde des avantages magiques à ceux qui y sacrifient quelque chose. (Ou les joueurs tombent sur le puits)
- 11 Des pillards ont besoin de plus de muscle pour un pillage !
- 12 Alors que les joueurs sont menacés de mourir de froid sur un col de montagne, une grotte accueillante se révèle être l'entrée d'une formidable communauté Jotun. Ou une tanière d'ours selon le niveau.
- 13 Une femme dans un bar se révèle être une Valkyrie déchue. Elle a besoin de votre aide pour retourner à Asgard (ou votre équivalent mondial) et prouver son honneur. Il s'avère qu'elle est «tombée» pour une raison et la ramener à Asgard serait désastreux.
- 14 Un barde célèbre a été remplacé par un servent de Loki, et parcourt maintenant la terre en modifiant les mythes et les contes d'autrefois, répandant toutes les mauvaises leçons aux mauvaises personnes, provoquant le chaos tout le temps.
- 15 Le fils d'un Jarl local a été capturé et le Jarl veut qu'il soit sauvé. Le fils est détenu dans une fosse. Si les joueurs entrent dans la fosse, celle-ci se remplit de (niveau du personnage le plus élevé) x d8 serpents constricteurs et l'illusion du fils du Jarl s'éteint.
- 16 Les rumeurs abondent selon lesquelles les nains des montagnes voisines sont à l'œuvre sur un grand golem, qui leur donnera à eux seuls la victoire lors du Ragnarok.
- 17 Les draugr se sont levés et attaquent la campagne. Les Jarls et les seigneurs protègent leurs villes avec de puissantes runes. Mais ils ne tiendront pas longtemps. Trouvez la source de ces draugr et mettez fin à cette folie.
- 18 Un homme étrange vient de côtes lointaines, prêchant un seigneur au-dessus de tous les dieux, un seigneur de vengeance et de miséricorde, de sang et de vin. Un seigneur entouré de vignes et cloué sur une poutre. Il a gagné un certain nombre de disciples, accomplissant des miracles de ce dieu étranger.
- 19 Un fou erre de ville en ville, prétendant être revenu de Helheim. Une telle chose est impossible, mais on dit que l'homme voit des fantômes et qu'il est aussi froid que la glace.
- 20 Un groupe de dragons, chromatiques et métalliques, s'est réuni dans un seul but : tuer le serpent du monde, et s'ils ont de la chance, Nidhogg aussi.
- 21 Les cultes de Loki sont déterminés à donner à leur dieu une arme à la hauteur de la puissance de Mjólnir. Ils ont rassemblé les meilleurs forgerons et enchanteurs possibles pour fabriquer l'arme de leur dieu.
- 22 Une flotte de chaloupes en bois étrange et noir a été repérée sur les côtes. Ils réclament les premiers-nés de chaque village en hommage, sinon ils mettront les environs en cendres.
- 23 Une mystérieuse pierre de la saga est apparue du jour au lendemain avec des runes brillantes écrites dans une langue étrange qu'aucun des habitants ne peut identifier.
- 24 Un lycan tue des chasseurs et des vagabonds au nom de Fenrir, espérant que cela brisera ses chaînes.
- 25 Un sorcier noir, un nécromancien, a trouvé un moyen de transformer les trolls en draugr, et aspire maintenant à constituer une armée.
- 26 Un esprit qui devait être emmené par les Valkyries au Valhalla s'est détaché de leur emprise et possède maintenant de puissants guerriers pour redevenir un guerrier ici sur Midgard.

- 27 Une vieille femme jette des runes dans sa cabane à l'orée d'une pinède. Les os hurlent de présage et de malheur. Des ténébres tombent sur la terre et un hiver froid qui n'a pas été vu depuis 100 ans. Alors qu'elle tisse sa prophétie, le groupe est tranquillement entouré par 1d6 araignées de glace.
- 28 Vous tombez sur une grotte de dragon vide, qui est le campement d'un groupe de raids de Duergar. Ils pensent que vous feriez d'excellents esclaves.
- 29 Près d'un cimetière, 1d20 squelettes s'élèvent à la recherche de la gloire. Leur Jarl a volé leur horde de trésors et s'est enfui. Deux pièces d'or chacun suffisent pour envoyer leurs pauvres âmes victorieuses dans l'au-delà. Ils vous donnent le nom de famille maudit de l'ancien Jarl voleur.
- 30 Un Jötunn (géant) décide qu'il veut goûter à tous les membres exotiques du groupe. Les fourrures en patchwork, la ceinture de crâne, le collier d'armure nain et la massue en pierre massive constituent un argument très convaincant.
- 31 Vous trouvez une jeune fille bouclier blessée avec ses compatriotes morts sous forme de zombies qui se rapprochent d'elle. Deux des zombies sont en feu.
- 32 Les cultistes ont une Valkyrie magiquement retenue sur un autel sacrificiel dans la cage thoracique d'un dieu mort depuis longtemps. Ils chantent en versant du sang dans sa bouche pour supprimer sa divinité. Les dix cultistes invoquent 1d4 élémentaires de feu, mais si la Valkyrie crie, elle peut en tuer la moitié. Elle supplie le groupe de l'amener au temple en ruine voisin d'Odin.
- 33 Un long bateau vide est sabordé sur le rivage. Il y a des zombies attachés au mât et un coincé dans des filets de pêche. Dix autres en cote de mailles sortent de l'eau vers le navire et le groupe.
- 34 Une petite femme naine est poursuivie par un chien de l'enfer. Son père, le Jarl, est décédé récemment et son oncle cherche à usurper la terre dont elle a hérité.
- 35 Vous tombez sur une bande de vikings enterrant leur chef. Les 1d6 vikings étaient sur le point de sacrifier un garçon et une fille pour protéger le trésor de l'au-delà.
- 36 Un troupeau de wapitis vous dépasse. Le groupe voit alors un grizzly, la fourrure noire et les yeux rougeoyants de rage se précipitant vers eux.
- 37 Un fantôme les supplie de rendre son crâne à son corps voisin sur un trône de pierre. Son corps porte une cote de mailles et lève 1d6 guerriers squelettes pour montrer ses remerciements alors qu'il recouvre le groupe dans l'obscurité.
- 38 La magie noire est à l'œuvre lorsqu'une paire de terribles loups morts-vivants à deux têtes attaquent.
- 39 Un enfant de Fenris traque le groupe. Un grand loup adulte, avec environ 5 m d'encolure, il commence à s'approcher lentement vers les PJ. Si le groupe court au bout de la forêt, il reprend une forme humaine inoffensive car sa magie est liée aux bois.
- 40 Un chuchotement et un gloussement se font entendre venant des bois. L'esprit d'une fille viking morte apparaît alors qu'elle invoque 1d6 loups squelettes. Elle a été intentionnellement empoisonnée et donnée en repas à cette meute particulièrement sauvage dans la vie et maintenant elle les commande dans la mort.
- 41 Un petit village de pêcheurs est attaqué par 1d4 orques blafards alors que les pêcheurs étaient sur le lac. Ils ont déjà massacré la moitié du village, de petits incendies se sont déclarés. L'un est tombé stupidement dans un filet.
- 42 Un brouillard artificiel s'avance sur le chemin des bois. Loin dans les bois, vous entendez un gloussement de sorcière alors que 1d4 feu follets attaquent le groupe.
- 43 Vous trouvez un constructeur de bateaux et sa famille à son amarrage entouré de Drows. Ils veulent le trainer dans l'Ombreterre pour construire des bateaux afin de pouvoir assiéger une île sur un lac souterrain qui est protégée par des merfolks aveugles... et qui abrite un grand et dangereux trésor, selon certains, enterré profondément dans la terre par le dieu de la mer lui-même.
- 44 Quatre bûcherons nains sortent de la limite des arbres pourchassés par 1d4 treants possédés par des démons. Ils ne sont pas heureux et l'un d'entre eux a perdu un morceau de sa jambe.
- 45 Vous tombez sur un bateau en flammes descendant une rivière paisible. L'occupant, cependant, a d'autres plans que devenir un cadavre enflammé, il hurle vers vous alors que les flammes commencent à le brûler. Vous souhaitez que l'eau aurait pu être un peu plus profonde...
- 46 Un Viking solitaire tenant une hache de combat se tient au bout d'un pont que vous devez traverser. Silencieux et couvert d'un baume de berserk, vous savez qu'il a l'intention de vous tuer tous.
- 47 Un Tiefsing Viking met fin à une dispute avec un ami en pointant ses cornes et en criant : "Ouais ! Au moins les miennes sont réelles !!!". Choqué de voir quelqu'un d'aussi loin ici, ils décident de vous voler.
- 48 Un cerf doré de Freya a été assassiné par une paire de trolls des montagnes. Ces cousins trapus de la variété troll habituelle sont connus pour leur cruauté et leur goût pour lancer de grosses pierres et des blocs de glace pour attendre leur nourriture avant de la manger. Brûler le corps du cerf dans un véritable bûcher vous mettrait vraiment du bon côté de Freya.
- 49 Un renard poursuivi par quatre mastiffs a l'air fatigué. En voyant le groupe, il saute dans les bras du plus gros membre et revient à sa forme humaine. Une fille aux cheveux roux demande de l'aide au moment où 4 Vikings et un prêtre s'approchent du groupe, tous à cheval. "L'enfant est un présage du mal ! C'est une sorcière et elle doit être jugée !" Si on leur demande comment, les cavaliers descendent de leurs montures et dégagent leurs armes en criant «Par le fer !». Une fois sauvée, la fille remercie le groupe et se présente sous le nom de Siggj Lokisdóttir.
- 50 Un forgeron nain a été assassiné alors qu'il livrait sa commande à un temple voisin. Un orque se tient au-dessus de son cadavre tout en débattant une lance qui vibre d'électricité. Il alerte les autres orques à proximité alors qu'il se précipite vers vous.
- 51 Les pierres se fendent alors qu'un portail béant de Hel s'ouvre et une Valkyrie pâle aux cheveux noir de jais en sort en criant. Elle a été envoyée pour tuer un membre du groupe, mais si elle est débordée, elle s'en prend à un membre de la famille ou à un être cher au hasard et le tient en otage.
- 52 Un corbeau d'Odin vous avertit qu'un Jarl a été récemment assassiné à proximité et de continuer à marcher. Les thanes luttant pour le pouvoir se sont séparés en deux factions principales. N'importe quel camp choisi par le groupe aura un net avantage sur l'autre. Après la bataille, la faction gagnante assassine les femmes et les enfants du camp vaincu. Laisant les corps aux corbeaux.

100

RENCONTRES NORDIQUES

Lancez 1d100

- 53** Une jeune fille bouclier combat un nécromancien lors d'un combat à mort dans une lande gelée. Son bouclier en miroir renvoie les sorts du sorcier comme s'il le frappait violemment avec une hache à main. Ses amis (de toutes les races locales) contrôlés par la magie, sont forcés de la regarder mourir. Trois cents goules entourent les deux combattants, des grognements et des gémissements résonnent dans la banquise alors que les corbeaux volent dans un ciel sombre. Si le groupe ne tue pas le nécromancien en 4 tours, la jeune fille bouclier se sacrifie pour porter le coup fatal, dissipant tous les zombies (et créant un pacte de paix entre tous les habitants du Nord).
- 54** Un camp à proximité se vante d'un récent raid réussi. Ils portent un toast et se préparent à ouvrir les 1d4 coffres qu'ils ont volés sur une terre exotique. D'un coffre jaillit un nuage d'acide et les autres sont des mimiques.
- 55** La colère des dieux se manifeste sous la forme de sang et de tonnerre. Ça va être compliqué.
- 56** Les baleiniers ont débarqué une grosse baleine. Ils ont juste commencé à récolter la graisse quand 1d4 trolls des glaces ont senti l'odeur du sang. La moitié des baleiniers sont déjà morts.
- 57** Un sanglier géant et agressif défend ses petits du groupe.
- 58** Une charrette pleine de fermiers passe avec des torches et des lances. Ceux à l'arrière vous appellent à l'aide, suivez-les. Un roi troll a été vu le long des frontières orientales.
- 59** Un frère et une sœur jumeaux Viking (garçon et fille) se précipitent vers le groupe. Leur famille a connu des moments difficiles et ils ont été vendus en esclavage. Le nouveau maître les a battus à sang et l'un d'eux est passé à un doigt de la mort alors ils ont couru. Deux chiens, le maître et une poignée de fermiers les poursuivent. Si on les découvre, il les a tellement battus qu'il devra faire face aux terribles sanctions du Jarl.
- 60** Un feu de joie dans les bois révèle dix Vikings et une cage remplie de Tiedflings. L'un a déjà été tué alors qu'un autre cadavre brûle sur le bûcher.
- 61** Un groupe de Brownies se précipite vers le groupe et est poursuivi par un nécromancien en colère. Ils ont volé ses crânes. Ils vous donnent des invitations au commerce dans leurs villages invisibles qui parsèment la campagne.
- 62** Une petite fille elfe accourt vers le groupe pour demander de l'aide. Son oreille a été coupée. Un groupe de Vikings a besoin de ses oreilles pour bénir leur bateau. Ils ne partent pas sans cela.
- 63** Trois géants de glace masqués ont déchiré en deux un sanglier sur un cristal de glace acéré et boivent le sang en essorant le cadavre. Ils vous voient.
- 64** Un treant et un raton laveur ont une conversation dans une clairière. Un clerc de la Tempête borgne avec un marteau attaque le groupe. Son nom est Röht et il a l'air énervé. Il porte un joyau très impressionnant.
- 65** La neige devient plus épaisse et plus lourde à mesure que vous voyagez. Un élémentaire de glace gèle la dernière victime d'un groupe d'aventuriers précédent. Alors qu'il laisse échapper son dernier cri, vous réalisez que vous êtes au milieu d'un jardin de statues de grizzly d'au moins 50 cadavres gelés.
- 66** Un enfant du serpent-monde pense que vous feriez une bonne collation. Ne vous inquiétez pas, ce n'est qu'un bébé... mesurant seulement 9 mètres de long...
- 67** La magie noire imprègne l'air lorsque vous voyez un sacrifice humain se dérouler sur un autel couvert de sang devant un élan à visage humain. Il a des bras humains qui pendent sur le côté de sa tête sous ses bois. Les cultistes l'appellent «enfant de Loki».
- 68** Hel crache et quatre squelettes de gobelins avec des montures de chien de l'enfer viennent pour l'âme d'un membre du groupe.
- 69** Une sorcière est vue en train de chasser une armure animée de cotte de mailles. Elle vous prie de l'aider. Finalement, elle voudra redevenir humaine.
- 70** On peut voir un géant des collines piétinant sur le chemin, emportant quatre moutons. Il crache la jambe du berger et se dirige vers vous avec un sourire tordu et sanglant.
- 71** L'épave d'un chariot est visible sur le sentier. Un fantôme apparaît et vous supplie d'aider sa famille. Au loin, deux femmes et un garçon hurlent alors qu'ils sont sur le point d'être sacrifiés à Loki par des sectateurs.
- 72** Six minotaures asservis tirent un grand traîneau pour un géant du feu. Il utilise son fouet de flamme pour vous convaincre de le servir.
- 73** Un groupe de géants des collines a fait son camp et prépare le dîner. Le repas de 12 paysans aimerait être évité, si possible.
- 74** La pluie commence à battre avec le tonnerre et la foudre. Un éclair noir frappe le sol et 5 à 10 squelettes commencent à sortir de la boue.
- 75** Un groupe de nains duergars ouvre le chemin d'une caravane marchande de nains normaux et de Tabaxi. Ils ont un géant des collines pâle et aveugle qui les aide. Deux des gardes ont été tués et l'un d'eux a été mangé.
- 76** Une famille en deuil traîne le corps enveloppé d'une femme sur le chemin. Il bouge toujours. Ils combattent le cadavre près de la tombe ouverte avec une grande pierre couverte de runes. Elle a les mains liées et la bouche bouchée de paille. Son amant se présente et tente de la voler avant qu'elle soit scellée par la magie protectrice. Si vous sauvez le cadavre, elle vous remercie en vous mordant le cou.

- 77** Des tambours se font entendre au loin. Un groupe de Vikings souffle des cornes et appelle la déesse Hel dans ce royaume. Ils sont sur le point d'offrir un sacrifice de sang d'une Valkyrie et de cinq jeunes filles rousses. La magie noire commence à danser le long des os d'un squelette de dragon rouge mort depuis longtemps. Les feux commencent à grandir...
- 78** Un viking est vu entraîner une horde de gobelins et de hobgobelins à se battre dans un mur de bouclier. Il sourit en vous les envoyant pour vous entraîner.
- 79** Le temps commence à s'aggraver alors qu'une tempête de neige anormale commence à souffler. Une fille viking blonde en pleurs avec un gant se heurte à vous et vous supplie de la laisser tranquille. Elle déchaine un grand golem de glace et un petit bonhomme de neige animé sur le groupe. Après la bataille, la sœur de la fille accourt en demandant dans quelle direction elle s'est enfuie. Heureusement, il y a un joli sauna et des cabines confortables à proximité où vous pouvez vous laisser aller.
- 80** Un dragon noir s'écrase au sol et tente de faire un repas du groupe. De la fumée noire jaillit de ses yeux et de sa bouche. Quelqu'un le contrôle.
- 81** Une fissure volcanique s'ouvre devant vous. Six zombies de lave élémentaires rampent hors de la crevasse enflammée en se dirigeant vers vous.
- 82** Une femelle Tiedfling à une corne est poursuivie par des Vikings à la recherche d'une corne de guerre. Le sang coule régulièrement de son bout cassé, elle a des ecchymoses et des coupures couvrant son corps meurtri. Elle vous demande grâce.
- 83** Dans un bosquet sombre, une grande épée repose dans une estrade de pierre. De grandes ronces poussent autour d'elle. Elle était connue sous le nom de Tueuse de Fées et a chassé les Fées de cette terre il y a très longtemps. Deux dryades gardiennes la surveillent, tuant ceux qu'elles jugent indignes.
- 84** Un trio de trolls des montagnes est sur le point de manger un sorcier Asimar, un halfelin et 13 nains. La horde de trolls à proximité est aussi épique que l'odeur.
- 85** Un Viking a tué ses amis. Il dit que l'armure qu'il porte est maudite et l'a incité à le faire. «Tuez-moi, avant que je vous tue aussi», comme il fond les larmes et se dirige vers vous pour combattre. Un esprit sombre réside dans l'armure.
- 86** Une vieille arrière-grand-mère est assise à côté de sa famille assassinée sur le bord de la route près de son chalet en feu. Les orques blafards se moquent de ses faibles attaques avec ses mains arthritiques. La ferme brûle et les animaux pleurent lorsqu'ils sont brûlés par les flammes qui se propagent dans leurs enclos. «Odin, accorde-moi vengeance. Odin, accorde-moi justice», crie-t-elle alors qu'un orque la frappe dans le ventre, la laissant tomber à genoux. Le tonnerre et une tempête anormale commencent à se former. L'air est lourd alors qu'elle se lève une dernière fois pour jeter sa malédiction. «Valkyria!» est son dernier cri avant de s'évanouir... vous êtes tous soudainement possédés par des esprits endurcis par la bataille sous l'emprise du Père tout entier et vous n'avez qu'un seul besoin impérieux : tuer les orques.
- 87** Un guerrier nommé Sven des Orcades et sa femme archère sont poursuivis par les hommes de son oncle. Il est le véritable héritier de la forteresse voisine. Parmi les voyous, un nécromancien réclame le sang de Sven. Sven a voyagé et a de merveilleuses histoires à raconter si vous le sauvez.
- 88** Un elfe berserker vêtu d'une cape en peau d'ours fourre une poignée de champignons dans sa bouche et court vers le groupe avec sa hache de combat rougeoyante.
- 89** La terre sous vos pieds résonne et vous entendez quelque chose se diriger vers la surface. Un limon noir surgit et forme un cube gélatineux. Un peu de glace de recherche révèle qu'il a été créé pour garder un trésor enterré.
- 90** Un géant de glace aux yeux rouges et un géant de givre transpercent le permafrost pour envahir le royaume. Ce sont juste les éclaireurs qui viennent en repérage. Vous êtes la seule chose qui empêche une invasion à grande échelle du royaume.
- 91** Quatre Kenkus encapuchonnés sautent hors d'un champ à proximité, l'énergie nécromantique au bout des doigts. Ils sont facilement distraits par des objets brillants.
- 92** Vous trouvez un bébé qui pleure au milieu de la route. Sa mère est morte à côté d'un cadavre de loup, l'épée plongée jusqu'à la garde dans la bête. Le bébé dégage une aura magique. Un loup à deux têtes s'approche. Le pendentif en marteau autour de son cou indique qui pourrait être son père.
- 93** Un petit prince est sur le point d'être assassiné par un orque d'une taille inhabituelle. L'orque révèle que son oncle a payé pour qu'il tue l'enfant. Si vous sauvez l'enfant, le Jarl vous offrira le titre de Thane si vous éliminez l'oncle et ses vassaux.
- 94** Un jeune dragon rouge pleure alors qu'il est fouetté et attaché à un chariot par un groupe de Duergars. Ils lui ont déjà cassé une aile et arraché un croc. Maman ne peut pas être très loin...
- 95** Un sorcier a été attaqué par les hommes du Jarl. Battu, poignardé, abattu avec des flèches et castré, ils s'apprentent à le noyer. Il vous promet une belle récompense si vous l'aidez. Rasputin Vordav sera éternellement dans votre débiteur.
- 96** Trois armées en guerre se sont rencontrées sur leurs frontières disputées, juste hors de portée des flèches. Au milieu, un nécromancien a capturé cinq druides dans un rituel interdit. La magie de vie corrompue des druides envoie une vague d'énergie mortelle qui tue instantanément les trois armées. Tranquillement, une nouvelle armée de morts-vivants commence à se lever. Tuez le nécromancien pour briser le sort et ramener les gens à la normale.
- 97** La route vous emmène à travers les ruines d'une immense brasserie d'hydromel. Les colonnes de soutien des nains sont richement sculptées, racontant l'histoire d'un grand Jarl qui a uni son peuple de toutes races contre des envahisseurs étrangers. Les murs de pierre ont été fondus par le feu du dragon. Trois dragons rouges attaquent le groupe.
- 98** Un groupe de mariage amène la future mariée, son nouveau mari. Le mariage politique rapprocherait deux clans en guerre. Les orques blafards, craignant un ennemi uni, ont envoyé quatre chevaliers de loups pour tuer la mariée et planter les armes de l'autre forteresse sur les corps.
- 99** Un groupe de Drows se dirige vers une grotte après avoir attaqué un groupe de marchands ambulants et leurs charrettes. Ces drows sont différents, aveugles, incapables de parler une langue discernable et plus sauvages que leurs cousins habituels. Les esclaves attachés demandent de l'aide. Leur armure et leurs armes chitineuses sont tout à fait uniques à tout habitant de la surface, car elles n'ont pas été vues depuis 200 ans.
- 100** Vous trouvez Loki assis sur un rocher à côté du chemin. Il veut conclure un accord avec le groupe qui implique finalement de tuer un autre dieu.