

I grenden Ehrghan har det alltid gått rundt på en eller annen måte. Til tross for kulde året rundt så får magikerne det til å gro hvete og andre grønnsaker, mens jegerne har alltid klart å skaffe mat. Men ikke lenger nå. For tre år siden minket antall magikere, da de ble for gamle og døde, og jegerne hadde større vansker med å finne bytte. Det var verre i fjor, og i år ser det ut som grenden vil sulte. Aldri har det vært så lite mat på deling, og borgermesteren frykter at flere vil dø av denne krisen, og har spurt om hjelp av innbyggerne. Målet var å dra nordover, krysse vannet over Jormungandr, og se om det var mulig å finne mat eller hjelp på andre siden. Folket fra Ehrghan har vært isolert så lenge noen kan huske, og ingen har turt seg over vannet, ikke etter første gang hvorpå Jormungandr tok livet av alle som prøvde.

Kun tre meldte seg, men det er fler enn borgermesteren hadde håpet på. Av bare hundre mennesker var tre mye å avse, og en av de en magiker i tillegg. Dette var dog en sten-helbreder, men likevel.

Encounter 1 – Ravage Bear x1d4 (4), Ravage Bear Cub x1d6 (1). Ca halvveis mot nordkanten av øya kommer de over et hi med bjørner. De er blinde og døve av natur, og jakter kun på luktesans.

HP 20, Damage 7, Armor 1, Movement Long, Might defence 6, løp klater og hopp 7

Angriper ved å plukke opp og klemme og rive byttet inntil det er dødt. Hver runde tar byttet 4 skade i tillegg til vanlig angrepskade. Ved halv helse blir forsvar 3, mens angrep blir 5. Immune mot visuelle effekter.

GM Intrusion, ekstra angrep som deler to skade.

I nord, ved vannet ligger ruiner etter en gammel sivilisasjon. De eldste (rådet) sier det en gang het Nedkjølte Odde på et gammelt språk. Her kan eventyrerne finne en bunker, flere cyphers. Flere av bygningene er av sten og metal, noe deres sivilisasjon fremdeles sliter med å håndtere ordentlig. Det ligger flere store gjenstander av metal over alt, i flere farger, og mange hjul laget av et ukjent materiale.

Encounter 2 – Bunker Kjeller

Full av Ghouls (4) som i hovedsak er passive, intelligente og siviliserte. De har et bibliotek med kunnskap om den gamle verden, men alt står på gamle språk de sliter med å oversette. De har alle noe som ligner på metal-splinter i fjes og på kroppen, og alle har noe som ser ut som et lite spyd av metal i nakken, som lyser blått.

HP 12, Skade 5, bevegelse kort, to stk kunnskap som 5, Spyttet deres inneholder et lammende middel som gjør spillerne lammet om de misslykker en styrke sjekk. De er da lammet i ett minutt, men kan prøve en styrkesjekk 5 hver runde for å bryte fri. Alle handlingers vanskelighetsgrad øker med 1.

Hvis eventyrerne velger å drepe alle finner de noen cyphers, og bøker de mest sannsynlig ikke kan oversette, med bilder av ting og steder de aldri før har sett. Hvis de derimot prøver å kommunisere med skapningene vil de klare det ved intelligens-sjekk på 4. De vet at verden er veldig annerledes enn det den var før, og at dette området er veldig sekludert fra resten av verden, og at det egentlig ikke finnes så mye utenfor en suspect radius med midtpunkt fra over vannet. De har også et lager de ikke klarer å åpne, men de vet at på innsiden ligger det et sterkt «våpen» Dette er en cypher som må bæres med to hender, og for å aktiveres må den plantes i bakken som en stor parasoll. Den lammer Jormungandr hvis de forstår at den kan brukes til det.

Encounter 3 – Jormungandr (7)

Jormungandr er en enorm sjøorm som ligger i vannet mellom «øyene». Den ligger veldig passiv med mindre den kjenner «elektriske» signaler i vannet. Den er sølv-grønn i skjellene, og har enorme tenner. Den har en hvirring som kommer fra den når den beveger seg.

HP 42, skade 5, rustning 2, bevegelse kort. Når jormungandr angriper prøver den å plukke deg opp. Hvis du misslykker en styrkesjekk plukker den deg opp for å svelge deg hel. I neste runde vil den kaste deg opp i luften for å svelge deg hel når du kommer ned. Du må beste en hurtighetssjekk eller angrepssjekk for å komme unna, eller hindre deg selv fra å gå lenger ned enn bare tilbake i munnen, hvorpå du vil ta 2 skade for å bli bitt igjen.

Jormungandr kan immobiliseres ved å bruke en stor cypher fra encounter 2.

Nahg Entfi Ostyng (Innhegnet Festning)

På andre side av vannet ligger det en litt større bebyggelse rundt en knaus / fjell med ca 800 voksne innbyggere. De har aldri sett mennesker som dere, og det virker som de har betraktelig bedre teknologi og mer mat enn dere. De er vennlige og lar dere tilbringe natten og før dere. De har flere bygninger av bedre kvalitet, en helt annen måte å samvære med hverandre. De bytter ikke gjenstander som dere, men de har noe de kaller valuta, som de bytter mot ting, noe som gjør at dere ikke er i stand til å få fatt i nye gjenstander med mindre dere finner på noe utenom det vanlige.

De har også magikere som dør når de nærmer seg 30, men de gjør det mer rituelt ved at den som nærmer seg slutten sier farvel til venner og familie, og går på en pilgrimsferd til tårnet på fjellet. De ser vedkommende aldri igjen, men i en kort periode har de ennå bedre avlinger enn ellers. Det er en som nærmer seg og skal opp dit om en ukes tid. Men det er kun for de som er klare for enden.

Encounter 4 – Til Tårnet

Ghouls 1d6 (4), fientlige.

HP 12, Skade 5, bevegelse kort, Spyttet deres inneholder et lammende middel som gjør spillerne lammet om de misslykker en styrke sjekk. De er da lammet i ett minutt, men kan prøve en styrkesjekk 5 hver runde for å bryte fri. Alle handlingers vanskelighetsgrad øker med 1.

Disse er vandrende ghouls som er veldig sjeldne, men her har de uflaks om de går seg vill på vei mot Tårnet. Dette er kun om de velger å finne veien selv fremfor å følge med / etter den som skal ofre seg.

Encounter 5 – Tårnet

Hvalen (10), passiv

HP 30, skade 10 int, bevegelse 0. Hvalen angriper med psykiske angrep om den blir angrepet uprovosert.

Hvalen er en skapning ulikt noe annet dere har sett. Den har fysisk form, men ingen ting virker korrekt, da det ser ut som hud, men den er rød, den er syv meter høy, og rundt to meter i diameter. Den har ingen ben, men mer en form for biomasse som bygges oppover til en avrundet «topp». Den har flere åpninger mot toppen som kan likne øyne, og det lyser i forskjellige lys flere steder på kroppen, mellom grønt, rødt, blått og gult. Det er vide og tynne «rep» som går langs innsiden av tårnet til glatte, sorte flater, og inn i skapningen flere steder. Den er ikke fientlig, og kan kommunisere med ESP til magikere. Den forteller at den er en Hyper Vigil Armor Logic, en kunstig hjerne, som under en forferdelig hendelse konstruerte et «skjold» rundt den og menneskene som bodde her. Det var dog mye som fremdeles ble tapt av kunnskap, sivilisasjon og annet. Skjoldet var ikke sterkt nok, med da det ble funnet ut at den kunne suge litt livsenergi fra magikerne

inne i kuppelen, ble skjoldet sterkt nok til å holde, og energien som var i mente ble brukt på å utbedre landet for jordbruk. Den prøver så godt den kan med å fordele alt likt, men det er bare så mye den kan gjøre. Noen perioder er det færre magikere å ta av, og da blir det mindre den kan gjøre. Dette er grunnen til at magikere har et så kort **LIFESPAN**. Hvis grenden trenger mer mat vil han gladelig gi dem dette, men det vil koste et par årsverk fra en magiker.

Etter min mening har eventyrerne 3 valg. Én, de dreper denne skapningen som suger livet ut av magikerne, men må håpe at verden på utsiden ikke er så farlig som hvalen håper. To, de ofrer magikeren sin for å få nok mat, noe som vil redde landsbyen, men magikere vil fremdeles ha kort lifespan. Tre, de gjør ingen ting, reiser hjemover og enten prøver å skape en bedre relasjon med byen ved tårnet for å kunne overleve bedre sammen, eller dra helt hjem med beskjeden om at de ikke fant noe, og håpe de klarer seg gjennom vinteren, og magikere har fremdeles kort lifespan.