

Röd himmel, svart hav



av Åsa Roos
Ett katastrofäventyr till Blue Planet
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Goode Cookery
<http://www.godecookery.com/clipart/clart.htm>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

“Red sky at night, sailor’s delight, red sky in the morning, sailors take warning.” Fjodor King muttrade lite för sig själv där han stod på trappan till kontoret.

Nere vid bryggan kluckade vattnet, lite häftigare än vanligt men inte nog för att någon skulle reagera. Inte än i alla fall, men morgonsolen som gick upp i en strålande uppvisning i röda, orangea och rosa nyanser talade sitt tydliga språk. Det skulle bli en jävla storm. King hoppades bara att ingen var galen nog att ge sig ut på havet idag. Det skulle bli en resa de kanske inte kunde kom tillbaka ifrån, och han ville inte vara den som var tvungen att ge sig ut efter dem.

Vid stranden dök två natives och en av de genlyfta delfinerna upp. “Hur ser det ut?” hojtade King medan han tog sig ner mot vattnet. “Är det lika illa som jag tror?” Delfinen lyfte överkroppen ur vattnet. Signalerade och pep. “Värre. Stor moln. Svår storm.”

“Silverfenan har rätt”, sade Fodie medan hon tog sig upp ur vattnet för att hämta lite mat till delfinen. “Det kommer att bli en helvetes storm. Och om mina knän talar sanning kommer den att vara i ett par dagar.”

Caveat lector!

Mycket av äventyret behöver du som spelldare själv brodera ut. Det här är mer ett uppslag än ett färdigt äventyr, så ta dig tiden att läsa igenom och komplettera texten där du tycker att det behövs. Komplettera också med kartor och andra beskrivningar som du tror att du kanske behöver. Äventyret är skrivet för förstautgåvan av Blue Planet. Du som har andrautgåvan behöver förmodligen se över färdighetsvärden på de spelldarpersoner som finns med.

Enola Gay är för övrigt även namnet på den B-29 som fällde atombomben över Hiroshima.

Stämningen i äventyret

Poseidon är en vattenplanet. 97% av planetytan består av hav vilket ger stormar utmärkta förhållanden. Stormar på Poseidon är livsfarliga. Det finns inte många ställen att gömma sig på på planeten och det är viktigt att vara medveten om hur vind och vatten rör sig. Därför är den storm som håller på att samlas ute till havs en mycket farlig företeelse, och något som bör undvikas till varje pris.

Stämningen är en av överhängande katastrof. När som helst kan en jättevåg slå in över räddningsaktionen och gruppen är ute på djupt vatten, vilket innebär att de riktigt stora rovdjuret finns nära till hands.

Synopsis

En av de vanligt förekommande fenomenen på Poseidon är cykloner. De som bott på planeten länge vet bättre än att ge sig ut på havet när en storm är på väg, men en skeppare är lite för girig och lite för ivrig att leverera sin last och ger sig ut, trots att en varning utfärdats av GEO.

Rollpersonerna hamnar mitt i en räddningsaktion av både skepp, besättning och last. Trots de svåra förhållandena vägrar skepparen att överge sitt skepp och kommer att ta en gisslan bland räddningspersonalen för att försäkra sig om att både skeppet, lasten och besättningen kommer i hamn.

Rollpersonerna kommer att behöva slåss både mot väder, vind och en för-rädiskt känslös kaptan som med utpressning tvingar dem att välja mellan sina kollegor och säkerheten.

Äventyret börjar med en räddningsaktion. Vid den här tidpunkten har stormen inte riktigt kommit igång än, och räddningsteamet har goda chanser att rädda åtminstone besättningen ifrån lastskeppet.

När rollpersonerna kommer fram till skeppet visar det sig dock att kaptanen är ovillig att lämna lasten. Det leder till en diskussion som varar precis till-räckligt länge för att stormen skall förvärras rejält. För att ytterligare förvärra situationen är kaptanen så ovillig att lämna lasten att han tar en del av räddn-ingspersonalen gisslan.

Under äventyret kan följande saker hända: Rebekah Klein hjälper rollper-sonerna att påbörja räddningsaktionen med motiveringen att Anderson har blivit knäpp, en jättelik våg slår in över de tre fartygen och orsakar att ett flertal personer kastas i vattnet, en Great White dyker upp och gör situationen än farligare för de som riskerar att ramla i vattnet, rollpersonerna kan undersöka lastutrymmet och hitta liket av aboriginen, Anderson kan börja nedräkningen till explosionen som skall sänka fartyget och aboriginen till botten av havet.

Upplösningen är så klart hemfärden till Newport som bör bli både strapatsrik och farofyllt, men där den huvudsakliga fienden är stormen själv.

Vad har hänt?

Kaptan Michael Anderson och besättningen på Enola Gay har fått i uppdrag att leverera hemlig last till Newport för vidare frakt till jorden.

Lasten består av liket av en aborigine och det är såpass viktigt att GEO anser det värt att trotsa stormrapporterna för att få iväg kroppen. Anderson är den enda ombord som känner till att det är just en aborigine i den gigantiska behå-lare som lastats på fartyget, och därför är han också den enda som känner till de hemliga order som givits. Om aboriginen inte går att rädda skall fartyget sprängas.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna är begränsade av äventyrets förutsättningar. Antingen får de vara räddningspersonal på väg ut till det av stormen hotade fartyget, eller så är de medpassagerare/ besättning på Enola Gay.

Det finns utrymme för cetaecans i räddningsuppdraget, men de riskerar livet när den stora vita attackerar fartyget.

Det är möjligt för spelledaren att skriva om lite i äventyret för att det bättre skall passa spelgruppen också, men tänk igenom hur rollpersonerna kommer in i äventyret eftersom det ofta ökar deras motivation. Äventyret är skrivet ur perspektivet att rollpersonerna tillhör räddningsmanskapat.

Stormvarning

Det är i slutet av sensommarsäsongen i Newport. Det är varmt och fuktigt vilket innebär stormvarning över ungefär hela planeten. Newport är skyddat,

men GEO avråder ifrån att ge sig ut på havet och invånarna går ständigt beredda att låsa fönster och dörrar för att slippa få sina hus sönderblåsta.

GEO har under morgonen utfärdat en medel till stark stormvarning, och på grund av det är räddningspersonalen inkallad till stationen.

Not till spelledaren: spelarna kan mycket väl vara sina egna bossar, arbeta på kommission eller vara anställda av Fjodor King.

Under förmiddagen kommer larmet om Enola Gay som sitter fast i stormen en bit ut till havs. Det är fortfarande så pass lugnt att en räddningsaktion är fullt genomförbar. King har också blivit lovad en saftig kommission på uppdraget, vilket innebär lönebonus för spelarna.

Förberedelser inför avfärd

Om rollpersonerna känner att det behövs kan du låta dem förbereda sig inför aktionen.

Beroende på grad av misstänksamhet/ laglighet så vill de kanske ta med sig vapen. Poängtera i sådana fall att detta är ett räddningsuppdrag. Det är högst osannolikt att vapen kommer att behövas, men tjata inte på dem om att lämna vapnen hemma, det är förmodligen kontraproduktivt.

Till havs

När rollpersonerna är klara med sina förberedelser är det dags att ge sig ut. King har en rad hoppers och en hovercraft. I det väntande vädret tar han hoppers.

På vägen ut till fartyget kan du gärna låta spelarna slå ett par tärningar för navigation och framförande av de två hoppers som är med (eventuellt är det fler, det är lite upp till gruppen och spelledaren), men till slut hittar räddningsspatrullen båten. Det har börjat gå hög sjö och alla övertransporter från ett fartyg till ett annat kommer att vara besvärliga nog för att kräva tärningsslag.

Kapten Anderson

Kapten Michael Anderson väntar ombord på Enola Gay på räddningsinsatsen. När rollpersonerna anländer verkan han glad nog att se dem och leder dem till bryggan. Han berättar vad som är fel med fartyget (motorerna har givit upp) och efter en kort diskussion säger han att han är beredd att överföra 2/3 av besättningen på Enola Gay till de väntande räddningsfartygen, men att han måste få Enola Gay i hamn, kosta vad det kosta vill.

Förbered rollpersonerna genom att berätta vilken oerhörd risk Anderson tar genom att vara kvar på skeppet. Det är svårt att se hur en sådan räddningsaktion skulle kunna lyckas. Rollpersonerna har inte möjlighet att transportera den del av besättningen hem som i sådana fall skulle få kliva av och samtidigt kunna rädda resten av fartyget.

Kaptenen är dock helt övertygad. Han tänker inte lämna skeppet. Om rollpersonerna trots det inleder räddningsaktionen med avsikt att rädda besättningen OCH skeppet inträffar nästa incident. (Den inträffar i och för sig ändå, men den gör det svårare att försöka rädda skeppet.)

Stormen förvärras

Det vatten som förut bestod av en rykande vägg av vågor består nu av massiva klippväggar av vatten som rör sig under och omkring fartygen. Att försöka rädda ett fullastat fartyg i det här vädret är ren galenskap.

En bedömning av situationen ger vid handen att besättningen fortfarande kan räddas, men inte skeppet.

Gisslandramat

Som en reaktion på de nyheterna tar kapten Anderson gisslan ur räddningspersonalen. Med i äventyret finns en grupp personer som kan ingå i räddningsaktionen, och jag rekommenderar att spelledaren väljer personer ur den gruppen för att undvika att rollpersonerna får ett begränsat handlingsutrymme.

Michael Anderson är fast besluten att få med sig lasten tillbaka till Newport. Anderson demonstrerar sin beredskap att döda för sin övertygelse genom att skjuta en i gisslan omedelbart.

Rebekah Klein kliver in

Rebekah Klein är kapten Andersons styrman. Det betyder att hon tar befälet om Anderson skulle bli otillförlitlig, förolyckad eller dö. Klein närmar sig rollpersonerna efter att Anderson har tagit gisslan. Hon påpekar att enligt reglementet är Anderson att betrakta som otillförlitlig, och Klein kan alltså ta över befälet över skeppet.

Klein förstår inte varför Anderson är så besatt av lasten, men hon vet heller inte vad som egentligen döljer sig i den gigantiska packlären som lastats ombord på skeppet. Rebekah kan övertalas att låta rollpersonerna titta på lasten. Innehållet blir en lika stor överraskning för henne som för rollpersonerna.

Räddningsaktionen börjar

Trots att Anderson håller ett par räddningsarbetare gisslan så kan Klein se till så att räddningsaktionen påbörjas. Hon hjälper till att lasta över alla som inte behövs ur besättningen på ett sådant sätt att kapten Anderson inte märker att det sker.

Här kommer rollpersonernas skicklighet som piloter och dykare in. En del av de som skall transporteras kommer att ramla i vattnet och behövas dras upp. Hopparen måste hållas stadig, vilket är lättare sagt än gjort i hög sjö.

Vågen

Just som arbetet pågår som bäst slår en jättevåg in över fartygen. IT4 besättningspersoner ramlar överbord och måste räddas upp ur det bubblande och fräsande vattnet.

Nu är cetaecansrollpersoner verkligen i sitt rätta element. Här är ett avsnitt i äventyret som spelledaren kan låta dem skina stort.

Den stora vita

Självklart är äventyret inget katastrofäventyr utan en stor vit. Radar och ekolod varnar om att något stort är på väg mot fartygssamlingen. Allt pekar på en stor vit.

Lyckligtvis är det en mindre variant av Poseidons mest skräckinjagande varelse, vilket innebär att djuret inte kan skada fordonen, däremot blir det livsfarligt att falla i vattnet. Offra 1T4 besättningspersoner till odjuret.

Alternativt om cetaecans finns med i räddningsaktionen - se till att ta död på den, allt medan stormen rasar.

Not till spelledaren: Det är helt okej att skippa den stora vita om rollpersonerna redan är i knipa. Den skall bara användas för att höja spänningen, inte för att få spelarna att ge upp.

Enola Gays lastutrymme

På manifestet för Enola Gay står det att lasten innehåller reservdelar, men Andersons agerande i frågan verkar så suspekt att det med största sannolikhet är något annat i lasten, vilket det naturligtvis också är.

I lasten finns liket av en aborigine som skall skeppas till Newport och sedan vidare till jorden för undersökning. Anderson är under stränga order att inte låta liket försvinna eller övertas av något av företagen på Poseidon.

Sprängladdningen apteras

Om rollpersonerna inte kan hjälpa kapten Anderson att rädda hans skepp har han order om att spränga skeppet i småbitar hellre än att låta någon få tag på kroppen som han har i lastutrymmet.

När Anderson apterar sprängladdningarna har rollpersonerna 20 minuter på sig att antingen desarmera dem eller se till att få av resterande besättningsmän på den tidsperioden.

Upplösningen

Oberoende av hur rollpersonerna har löst problemen i äventyret och oavsett om Anderson och Enola Gay är på väg hem genom stormen med dem eller inte, så sker den största konfrontationen av dem alla på vägen hem. Nu måste nämligen den räddade besättningen och räddningsmanskap slåss mot stormen själv för att ta sig till säkerhet.

Eftersom vi pratar katastrofäventyr (förhoppningsvis enbart ur berättelseförloppets perspektiv) så skall det vara storvulet, extravagant och så klart livsfarligt.

Vrak gärna på med beskrivningar av piskande regn, vågor, som är enorma i höjd och kraft och ett nattliknande mörker till och med mitt på dagen. Det skall vara fullkomligt skräckinjagande ute på havet, och Newport skall så klart lysa som en fyrbåk av trygghet.

Avslutningen

Beroende på hur äventyret löper kan det gå både katastrofalt dåligt och fantastiskt bra. Det beror lite på vad du som spelledare är beredd att utsätta dina spelares rollpersoner för.

Ett lyckligt slut - även där med möjlighet till modifikation - innefattar att räddningsfarkosterna anländer till Newport. I vilket skick de anländer är lite beroende på vad som hänt i äventyret. Oavsett vilket kan GEO ha en hel del att förklara för rollpersonerna. Som till exempel varifrån aborigineliken kom och vad det skall användas till och så vidare.

Vill du bygga vidare på äventyret går det alldeles utmärkt att låta både räddningsfarkosterna och Enola Gay komma in till Newports hamn. Då blir det också möjligt att spinna vidare på GEOs inblandning i räddningsuppdraget och varför just rollpersonerna fick i uppdrag att gå ut och rädda skeppet. Konspirationsmöjligheterna är oändliga.

Ett olyckligt slut innebär att räddningsaktionen misslyckas. Kanske är det bara rollpersonerna som tar sig tillbaka till Newport. Kanske inte ens de.

Enola Gay

Motorerna på Enola Gay har skadats av vattnets våldsamhet, och fartyget kommer ingenstans för egen maskin. Enola Gay är ett regelrätt fraktfartyg som nyligen byggts av GEO för att frakta last från olika ögrupper till de centrala öarna. Skeppet har en besättning på 25 personer, inklusive kapten och XO.

På fartyget finns kroppen av en aborigine som skall forslas till Newport för att sedan tas igenom maskhållet tillbaka till jorden. GEO är de som "beställt" kroppen, och nu när det äntligen har hittats en död aborigine är de mycket angelägna om att få hem den, därav order att gå ut under en storm.

Enola Gay är också försedd med en rad sprängladdningar som apteras av kapten Anderson ifall räddningsuppdraget misslyckas. Sprängladdningarna har en timer på 20 minuter när de apterats. De går att desarmera för hand. Det finns 6 st sprängladdningar på fartyget, placerade på ställen där de gör mest skada.

Greater White (Leviathan Dominatus)

Trots att de här djuren inte liknar jordens vithajar så har deras färgsättning och storlek ändå gjort att namnet känns självklart på detta gigantiska rovdjur.

Den version av stor vit leviathan som rollpersonerna stöter på är en unge, och därför inte kapabel att ta sig igenom skrovet på fartygen. Däremot gör den livet obehagligt för de som skall räddas, eftersom den ofelbart snappar upp de kroppar som faller i vattnet. Djuret stannar dock inte länge, eftersom stormen gör det svårt till och med för den att navigera på havsytan.

Modifiera de värden som finns i grundboken för att passa din spelargrups rollpersoner.

Spelldarpersoner

Kapten Michael Anderson

Michael Anderson är en bredaxlad typ med den klassiska skepparlooken. Trasig t-shirt över ett par väl använda byxor och grova skor med ordentlig greppyta.

Han är också när rollpersonerna träffar honom rejält trött och sliten. Eftersom han inte tillåtit någon att se till lasten har han själv varit tvungen att springa ner i lastutrymmet ett par gånger per dygn och hans sömn har blivit lidande.

Anderson har fått stränga order att inte tappa bort eller förlora den last han har i sitt lastutrymme och han är mycket lojal mot GEO. Han är också en mycket erfaren Poseidonkapten, så han inser ganska tidigt vilket självmordsuppdrag det hela har varit.

Mental Attributes

Awareness 35, Charisma 64, Education 25, Experience 65, Initiative 29, Intellect 46, Will 62.

Physical Attributes

Agility 39, Appearance 47, Constitution 39, Dexterity 29, Endurance 63, Speed 36, Strength 32.

Modifications

None

Primary Skills

Aquaculture 60, Aquatics 90, Bureaucracy 60, Fast Talk 60, First Aid 50, Fishing 90, GEO Culture 60, Incorporate Culture 30, Law 50, Leadership 80, Logistics 60, Management 60, Meteorology 60, Native Culture 50, Navigation 70, Negotiation 60, Oration 80, Persuasion 90, Pharmacology 40, Political Science 70, Psychology 65, Sailing 50, Strategy 85, Tracking 60.

X0 Rebekah Klein

Rebekah Klein är en senig kvinna med kortklippt hår. Hon har oftast lätta kläder på sig, främst av den anledningen att hon är en diver, en av de genmodifierade människor som landsattes för att kolonisera Poseidon.

Rebekah är brysk och effektiv och hon kan inte för sitt liv förstå hur en intelligent och sympatisk skeppare som Anderson kunnat få för sig att gå till havs i det här vädret. Hon är mycket mån om sin besättning och vill helst rädda så många hon kan av dem.

Rebekah har en mycket andlig inställning till aboriginies. Hon har själv sett dem när hon dykt och vet inte vad de är. Att hitta en av dem död ombord på Enola Gay får henne att kort sagt bli heligt förbannad. Det kan mycket väl hända att hon angriper Anderson om hon sett den i lagerutrymmet.

Mental Attributes

Awareness 35, Charisma 64, Education 25, Experience 32, Initiative 29, Intellect 46, Will 62.

Physical Attributes

Agility 39, Appearance 47, Constitution 39, Dexterity 29, Endurance 63,

Speed 36, Strength 32.

Modifications

Aquaform Diver.

Primary Skills

Aquaculture 60, Aquatics 90, Bureaucracy 60, Fast Talk 60, First Aid 50, Fishing 90, GEO Culture 40, History 95, Incorporate Culture 30, Law 50, Leadership 80, Logistics 30, Management 60, Meteorology 50, Native Culture 95, Navigation 50, Negotiation 60, Oration 80, Persuasion 90, Pharmacology 40, Political Science 70, Psychology 65, Sailing 50, Strategy 85, Theology 60, Tracking 60.

Fjodor King

Fjodor King är en narig och grånad sjöbjörn, något annat sätt finns inte att beskriva denna massiva man med det svintolika, vita håret som stärkt av saltkristaller står åt alla håll på hans huvud. King kom till Poseidon med första laddningen kolonister efter det långa uppehållet. Han föll pladask för Poseidon och för en av de dykarkvinnor han träffade på strax efter sin första seglingstur över Poseidons hav.

Lilian King blev hans fru och de fick Jodie ganska snart efter giftermålet. Jodie ärvde sin mors genetiska förändringar och jobbar - efter mycket tjat - tillsammans med sin far på Kings räddningsservice, en av de privatägda räddningsfirmorna på Poseidon.

Mental Attributes

Awareness 50, Charisma 50, Education 45, Experience 60, Initiative 60, Intellect 40, Will 50.

Physical Attributes

Agility 70, Appearance 40, Constitution 70, Dexterity 50, Endurance 85, Speed 70, Strength 80.

Modifications

Improved Blood Oxegnation: 10 min

Salt tolerance: drink salt water

Primary Skills

Law 20, Athletics 20, Aquatics 60, Physical Training 60, Commerce 40, Negotiation 50, Language: Interspec 40, Persuasion 30, Comp Opns 20, Colonial Culture 40, Native Culture 60, Elec Opns 20, Firearms 40, Autofire 65, Handguns 55, Longarms 70, Brawling 60, Mech Opns 40, First Aid 85, Meteorology 80, Fast Talk 60, Survival 60, Navigation 60, Orienteering 60, Vehicles 85, Piloting 60, Sailing 60

Jodie King

Jodie är sin fars dotter. Massiv kroppsbyggnad, varav det mesta är muskler och ett hår som trots att det är kortklippt ofta står åt alla håll på grund av saltet i vattnet. Jodie klär sig i lösa kläder som är lätta att klä av, eftersom hon alltid jobbar under vattnet naken, som så många andra squids.

Jodie är en dykare och en skicklig sådan. Hon ifrågasätter aldrig sin fars order, och hon respekterar de som vet vad de talar om. Inte nödvändigtvis rollpersonerna dock.

Röd himmel, svart hav

Blue Planet

Jodie och Silverfenan har ett mycket nära förhållande och de ligger ofta och kelar i vattnet när det inte finns något annat som måste göras.

Mental Attributes

Awareness 60, Charisma 30, Education 70, Experience 27, Initiative 50, Intellect 58, Will 60.

Physical Attributes

Agility 50, Appearance 47, Constitution 50, Dexterity 40, Endurance 100, Speed 50, Strength 50.

Modifications

Aquaform - Squid

Primary Skills

Law 20, Aquaculture 80, Athletics 40, Aquatics 110, Command 20, Leadership 40, Comm 60, Comp Opns 40, Hacking 20, Demo 40, Colonial Culture 40, Incorporate Culture 20, Native Culture 50, Artisan 30, Life Science 30, First Aid 60, Psychology 30, Geology 40, Meteorology 60, Subterfuge 60, Survival 60, Fishing 50, Foraging 50, Sailing 80

Silverfenan

Silverfenan är en genlyft delfin som funnit sitt sanna kall hos King. King och Silverfenan möttes på ett räddningsuppdrag och den osjälviska delfinen riskerade både liv och lem i sina försök att rädda de som King inte kunde hjälpa.

Silverfenan och King har en överenskommelse som passar Silverfenan alldeles utmärkt. Hon hjälper King och King ser till att ge henne mat. Silverfenan har en pod delfiner som hon tidigare tillhört och ibland åker ut till havs för att träffa igen.

Silverfenan är snabb i huvudet och jobbar mycket självständigt. Jodie har vuxit upp med Silverfenan som konstant kompanjon under ytan dit hennes far inte kunde följa med i samma utsträckning.

Mental Attributes:

Awareness 60, Charisma 50, Education 20, Experience 23, Initiative 60, Will 50

Physical Attributes

Agility 40, Appearance 50, Constitution 65, Dexterity 50/0, Endurance 70/ 7, Speed 50, Strength 50/7

Modifications

None.

Primary Skills:

Aquatics 100, Aquaculture 30, Electronics Operation 50, Fishing 50, Interspecies 60, Leadership 60, Native Culture 70, Orienteering 80, Stealth 70, Tactics 50.

Derek Murray

Derek Murray är det nyaste tillskottet till Kings räddningsservice. Han är en nykomling som själv råkade ut för svårigheter på havet strax efter att han ankommit till Poseidon. Som så många andra nykomlingar blev han lite för ivrig att ge sig ut på havet, men till skillnad från många av dem så hade han mycket erfarenhet.

Trots det så råkade han i knipa när hans hydrofoil sprang läck. Lyckligtvis fanns King i närheten och kunde hjälpa den nu blöte men lycklige unge mannen ombord på sitt eget skepp. King var imponerad av Murrays färdigheter och erbjöd sig att agera mentor åt honom, något Murray med glädje accepterade. Att King dessutom hade en vacker och kompetent dotter var ju heller ingen nackdel, men hittills har romansen mellan Jodie och Derek inte kommit så långt.

Mental Attributes

Awareness 35, Charisma 64, Education 25, Experience 29, Initiative 29, Intellect 46, Will 62, Physical Attributes: Agility 39, Appearance 47, Constitution 39, Dexterity 29, Endurance 63, Speed 36, Strength 32.

Modifications

None

Primary Skills

Aquaculture 60, Aquatics 90, Bureaucracy 60, Fast Talk 60, First Aid 50, Fishing 90, GEO Culture 40, History 95, Incorporate Culture 30, Law 50, Leadership 80, Logistics 30, Management 60, Meteorology 50, Native Culture 95, Navigation 50, Negotiation 60, Oration 80, Persuasion 90, Pharmacology 40, Political Science 70, Psychology 65, Sailing 50, Strategy 85, Theology 60, Tracking 60.

Besättningsperson - Enola Gay

Besättningspersonerna på Enola Gay har för det här äventyrets syfte alla samma grundegenskaper och färdigheter. Det finns totalt 23 besättningspersoner varav ungefär hälften är kvinnor. Det finns inga ursprungskolonister utöver Rebekah Klein ombord på fartyget.

Mental Attributes

Awareness 60, Charisma 50, Education 15, Experience 25, Initiative 50, Intellect 40, Will 50.

Physical Attributes

Agility 58, Appearance 49, Constitution 60, Dexterity 40, Endurance 90, Speed 67, Strength 47.

Modifications

None

Primary Skills

Aquaculture 50, Athletics 40, Aquatics 50, Comp Opns 20, Colonial Culture 40, GEO Culture 90, Street Culture 20, Pistol 40, Mech Opns 40, Mech Repair 50, First Aid 40, Meteorology 10, Survival 40, Fishing 40, Foraging 60, Navigation 50, Vehicles 20, Sailing 80

Röd himmel, svart hav

Blue Planet

Röd himmel, svart hav

“Red sky at night, sailor’s delight, red sky in the morning, sailors take warning.” Fjodor K ng muttrade lite f r sig sj lv d r han stod p  trappan till kontoret.

Nere vid bryggan kluckade vattnet, lite h ftigare  n vanligt men inte nog f r att n gon skulle reagera. Inte  n i alla fall, men morgonsolen som gick upp i en str lende uppvisning i r da, orangea och rosa nyanser talade sitt tydliga spr k. Det skulle bli en j vla storm. K ng hoppades bara att ingen var galen nog att ge sig ut p  havet idag. Det skulle bli en resa de kanske inte kunde komma tillbaka ifr n, och han ville minsann inte vara den som var tvungen att ge sig ut efter dem.

Vid stranden d k tv  natives och en av de genlyfta delfinerna upp. “Hur ser det ut?” hojtade K ng medan han tog sig ner mot vattnet. “ r det lika illa som jag tror?” Delfinen lyfte  verkroppen ur vattnet. Signalerade och pep. “V rre. Stor moln. Sv r storm.”

“Silverfenan har r tt”, sade Jodie medan hon tog sig upp ur vattnet f r att h mta lite mat till delfinen. “Det kommer att bli en helvetes storm. Och om mina kn n talar sanning kommer den att vara i ett par dagar.”



Det h r  ventyret ing r 20.000-teckenprojektet.
L s mer p  <http://discordia.se>