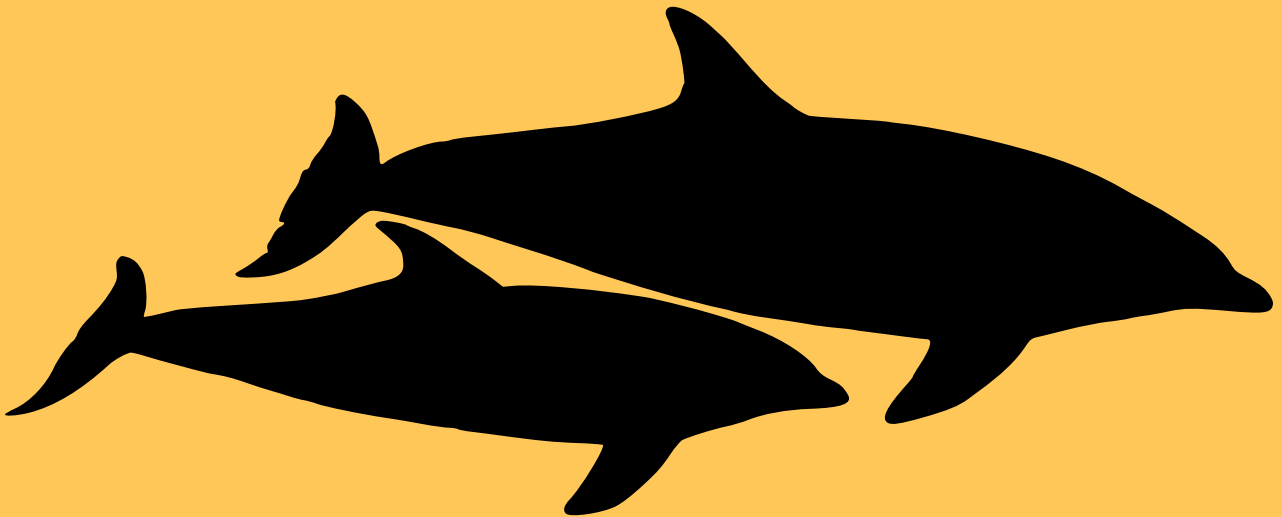


# U.S.S. Normandy



av Åsa Roos  
Ett blött äventyr till Everything is Dolphins  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

## U.S.S. Normandy

## Everything is Dolphins

*“Jag lovar, det var en gigantisk skattkista! Hela fartyget var helt orört! Vi kan hjälpa hela vår pod!” Sikram var så entusiastisk att rösten bröts i upphetsade pip. Det var svårt att förstå honom.*

*Shanti log mot honom och strök med nosen över hans huvud.*

*“Jag tror dig Sikram, men det här är inte ett äventyr för dig. Vi skickar ut upptäckarpoden.”*

*“Men Shanti...”*

*“Lillebror, din syster försvann i ett vrakas. Jag vill behålla den familj jag har kvar.”*

*Med det verkade diskussionen vara över. Morgonen därpå var Sikram försvunnen och Shanti stod framför rådet och bad för sin lillebrors liv.*

---

### Caveat Lector!

Det här äventyret hör till 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig korrekturläst eller speltestat. Jag rekommenderar därför att du som spelleder försäkras dig om att all information du behöver finns, och om den inte gör det att du lägger till det som du behöver.

Everything is Dolphins är ett underligt rollspel, det är någon slags prototypisk skrivbordslädeproduktion som enbart givits ut i bokform tack vare Tim Hutchings som fick det tillskickat sig som en del i hans rollspelsarkiveringsprojekt.

För mig är Everything is Dolphins ett oerhört charmigt men ofärdigt rollspel. Det finns delar av det som inte alls är definierade, och det gör det extra utmanande att skriva äventyr. Ray Weiss som skrivit rollspelet har i grund och botten utformat det som en sidescroller. Det är också så jag har valt att formge äventyret. Kartan är med andra ord viktig i sammanhanget. På grund av den skissartade regelsystematiken är U.S.S. Normandy kanske lite kortare än normalt.

### Stämningen i äventyret

U.S.S. Normandy är ett äventyr till Everything is Dolphins och därför handlar det till stor del om grottor - eller i det här fallet ett vrak av ett gammalt krigsfartyg, men det är också en jakt efter den unga, försvunna delfinen Sikram. Det är panik och mörker omvartannat, men det är också upptäckarglädje och kärlek och så klart, delfiner.

Everything is Dolphins är ett fantastiskt projekt, men det är som sagt ofärdigt. Min utgångspunkt för det här äventyret har varit att mänskligheten har försvunnit eller dött ut, och haven återigen är rena och fria. Efter sig har mänskligheten lämnat en hel del skrot däribland vraket till Normandy.

### Synopsis

Den unga delfinen Sikram har upptäckt vraket av U.S.S. Normandy, ett krigsfartyg. Skeppet är fullt av prylar som kan vara Sikrams samhälle till hjälp, så han berättar om sitt fynd för sin storsyster Shanti. Sikram vill ta med sig sin syster till vraket och hitta fynd, för han tror att det skall göra honom till en hjälte, något Sikram gärna vill vara, idealistisk och naiv som han är. Shanti förbjuder Sikram att ge sig in i vraket och att lämna det till de vuxna delfinerna. Sikram och Shanti börjar gräla högljutt. Sikram kallar sin syster för träkmåns,

Illustrationen på omslaget kommer ifrån [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dolphin\\_Vector\\_Graphic.svg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dolphin_Vector_Graphic.svg) och är gjord av BrightKumquat



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

# U.S.S. Normandy

något som sårar Shanti djupt. Hon simmar därifrån och hoppas att Sikram skall lugna sig över natten. Nästa dag när Shanti besöker Sikram igen är han försvunnen.

Shanti går till de äldste i podden och berättar att Sikram är borta, att han med största sannolikhet har givit sig in i det farliga fartygsvraket.

Sikram har mycket riktigt simmat iväg till vraket, och han har fastnat i ett rum med en luftficka. Delfiner behöver syre för att överleva, och Sikram har haft tur i oturen.

Rollpersonerna får i uppdrag att hitta både Sikram och U.S.S. Normandy. Det är bråttom eftersom en ung delfin är försvunnen, så de får inte mycket tid på sig att förbereda sig.

Sikram visade Shanti vraket, så Shanti blir ombedd att visa vägen till vrakets ingång, sedan simmar hon hem.

Rollpersonerna beger sig in i vraket och mörkret. Sikram har fastnat i ett av de större utrymmena. När rollpersonerna hittar honom har han i sin tur undersökt en grotta som leder ner under U.S.S. Normandy.

Rollpersonerna får själva avgöra om de vill låta Sikram följa med eller köra hem honom till Shanti. Det är riskabelt att undersöka grottsystemet och Shanti var mycket orolig för sin bror. Sannolikt är Sikram inte så stursk längre heller, utan vill ge sig av hem. Tankarna på hjälterollen har övergivit honom efter en natt i ett okänt vrak. Efter lite pyssel kan de få loss Sikram och han kan simma hem.

Rollpersonerna i sin tur fortsätter sitt utforskande av vraket. Längst in i U.S.S. Normandy finns den största skatten, men också den största risken. Här lurar en stor muräna. Det är inte den enda faran som finns. I grottsystemet under fartyget bor ett helt näste med muränor, men det är en grupp rollpersonerna inte nödvändigtvis kommer att springa in i om de inte undersöker det utrymmet. Muränorna håller sig för sig själva och är inte särskilt stridslystna om ingen invaderar deras revir, så klart.

Rollpersonerna är fria att undersöka som de vill och ta med det de tycker verkar lämpligt till sin pod. Om de överlever vrakets hemligheter det vill säga.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna bör vara handlingskraftiga och kända för duglighet och äventyrslusta. Det är nämligen på de grunderna som rådet bjuder in dem till att delta i ett uppdrag som är tudelat. Högsta prioritet är att se till så att Sikram kommer hem säkert till Shanti som också är med på mötet, och den andra prioriteten är att undersöka vraket av U.S.S. Normandy för att se om det finns något användbart att bärga bland spillrorna.

Shanti lovar att visa vägen till vraket, men hon tänker inte följa med ner i U.S.S. Normandy.

Rådet ser mycket allvarligt på att en ung delfin har försvunnit. Delfiner är sociala varelser och en delfins välmående är nästan lika viktigt som hela pod-

# Everything is Dolphins

# U.S.S. Normandy

# Everything is Dolphins

dens välmående. Det är därför både ett viktigt och ärofullt uppdrag för rollpersonerna, och det kan du trycka lite extra på om de är motvilliga att ge sig av.

## Förberedelser

Rollpersonerna har inte lång tid på sig att förbereda sig, men lite tid kan du som spelledare låta dem få. De skall ner i ett okänt vrak och utforska och även om delfiner kan hålla andan länge så kan de inte göra det under en obegränsad tid.

Låt rollpersonerna ta med sig syretankar och andra verktyg som är vettiga när en undersöker vrak, och ta sig ur de knipor som kan uppstå i sjunkna skepp.

Förutsätt att delfinerna har ett sätt att använda prylarna på. En stor del av Everything is Dolphins är nämligen att rollpersonerna - delfinerna - kan använda artefakter gjorda för människor.

## Avresan

När rollpersonerna är redo att ge sig av simmar Shanti i spetsen för delfinerna. Det är några timmars simtur till vraket. På vägen dit pratar Shanti nästan oupphörligen om hur orolig hon är för sin bror, och söker tröst och närhet genom att simma nära både rollpersonerna och Rama och Vinjay som följt med för att hålla Shanti sällskap.

## Det är hajar i vattnet!

Om spelledaren vill kan hen hotta till det lite genom att låta entouaget träffa på ett stum maneter eller en haj. Det här är ett möte som är tänkt att ta lite extra tid, inte uppta hela äventyret. Både hajar och maneter går att undvika istället för att kämpa emot, och vill du så kan du låta hajen vara ute på ett helt annat ärende än att äta delfiner.

Vad mötet dock skall göra är att pressa spelarna. Sikram har varit borta väldigt länge, och delfiner kan som sagt inte hålla andan hur länge som helst.

## Vraket av U.S.S. Normandy

Vraket är dolt i den klippskreva dit det halkat ner när det förliste. Vraket är gammalt nu, men det är förvånansvärt väl bevarat och ligger tillräckligt högt upp på havsbotten för att det fortfarande skall förekomma luftfickor. Om man såg vraket utifrån bryter det havsytan på sina ställen.

Ett stort hål i sidan på fartyget antyder att det träffats av en torped eller liknande innan det förlist.

Shanti vägrar att ge sig in i vraket. Hon stannar utanför med Rama och Vinjay som följt med som läkarunderstöd och för att ta hand om Shanti som är chockad. Rama och Vinjay har fått order ifrån rådet att inte ge sig in i vraket. Det gör de bara under extrema omständigheter.

## In i vraket

Det är ett mörkt vrak rollpersonerna ger sig in i, och under åren som det legat i vatten har koraller och andra havslevande varelser lyckats ändra arkitek-

## U.S.S. Normandy

turen så mycket att det knappt är ett skepp längre. Trots att det ligger så nära havsytan är mycket av skeppet under vatten. Det har brutits sönder på många ställen och det finns öppningar mellan skroven som dels rostas fram och dels uppstått av att vraket brutits sönder av vågor och strömmar.

### 1. Ingången

Ingången är en trång öppning som sedan länge blivit övervuxen av korall och diverse andra växter. Det är mörkt inne i vraket, även om det finns ett visst ljus, dels ifrån öppningen och dels ifrån små sprickor i båtens skrov. Utan ljuskälla kan det bli svårt att hitta vägen ner i vrakets innandömen. Det ligger dock tillräckligt nära havsytan för solljus att leta sig in, och delfinerna kan också förlita sig på sina sinnen när de är inne i vraket för att hitta vägen.

Shanti har simmat ner med rollpersonerna för att visa vart Sikram förmodligen smet in, det är öppningen han visade Shanti när de var här sist. Shanti är orolig och upprörd, och ber rollpersonerna att hitta hennes bror. På grund av att vraket ligger så högt har hon inte givit upp hoppet om Sikram. Shanti säger ett sista farväl och simmar ut till Rama och Vinjay.

### 2. Första kammaren

Det här är med största sannolikhet vad som har varit ett kök. Det verkar som att Sikram har gått igenom de skåp och lådor som finns härinne eftersom det ligger en hög konserver, knivar och bestick i ett nät i ena hörnet av rummet. Nätet är fullt av användbara prylar, inklusive ett par knivar som kanske kan komma till användning. Om rollpersonerna frågar vad som finns i nätet kan du tillåta det mesta man kan hitta i ett kök som inte rostas sönder av saltvattnet.

Det verkar som att Sikram förberett att komma ut samma väg som han simmade in. De flesta lådorna och skåpen är tomma. I dem står bara oanvändbara verktyg och prylar kvar. Sikram har varit noggrann.

### 3. Matsal/ mäss

Det ligger stolar och bord lite huller om buller härinne. Det verkar som om det funnits mycket lite av värde här. Inget är helt och Sikram har inte lämnat någon prylhöj någonstans. Det är lite besvärligt att ta sig fram här. Längst upp i det här området finns det en luftficka, och simmar rollpersonerna upp dit kan de se att mycket av vraket fortfarande ligger i kontakt med havsytan, vilket borde vara uppmuntrande för dem. Det är också ett utmärkt tillfälle att ta lite luft innan de fortsätter med sina undersökningar.

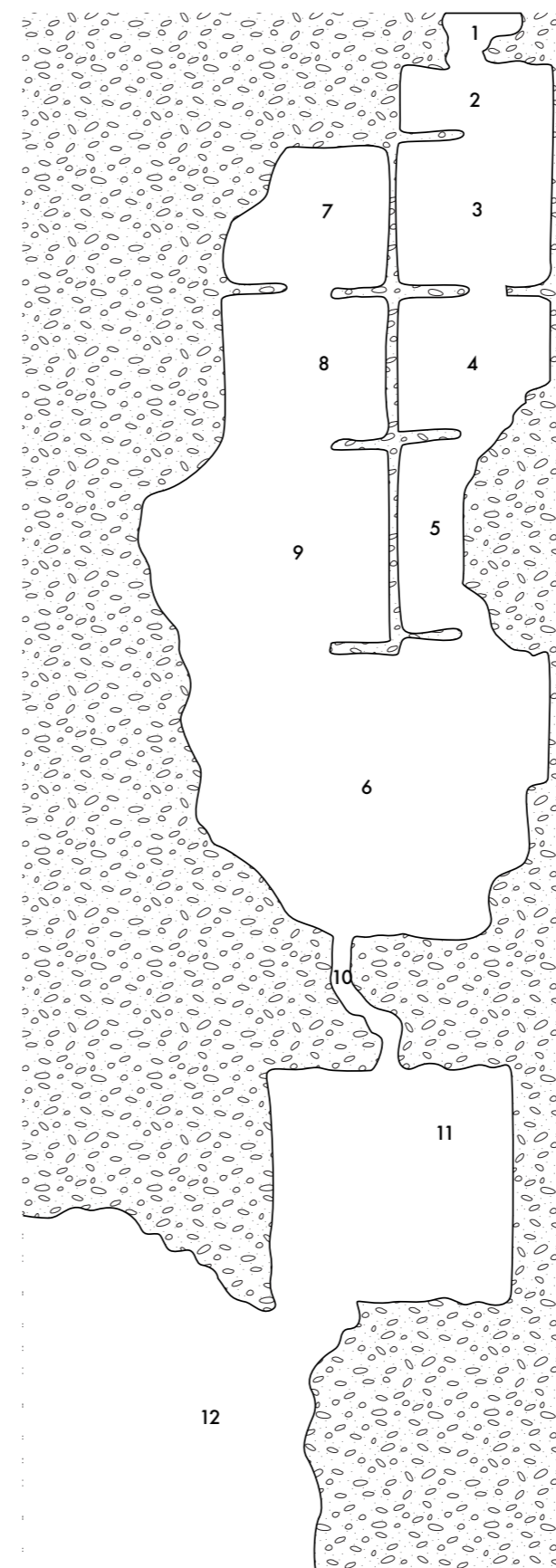
### 4. Kontrollrum

Härinne står en rad maskiner uppradade och det finns något som under all korallväxt ser ut som någon form av motor. Det här har förmodligen varit någon form av kontroll- eller maskinrum.

Sikram har samlat in lite olika småsaker i det här rummet. En bobble head-docka som föreställer någon form av vit soldat (det är en storm trooper), en kniv som fortfarande är opåverkad av havsvattnet och så vidare. I det här nätet ligger verktyg och prylar som är typiska för ett maskinrum. Låt det mesta i vapenväg vara oanvändbart dock. Tanken är inte att de skall få med sig en arsenal.

## Everything is Dolphins

## U.S.S. Normandy



## Everything is Dolphins

### 5. Förfallet rum

Det här rummet är svårt skadat av vad som verkar ha varit en torpedattack. Det finns inget av värde här och det är svårt att ta sig fram för det hänger sladdar och rör och grejer överallt. Det ser lite ut som när en film skall illustrera att något blivit skadat. Det hänger mycket från "taket" här.

Om du vill ge rollpersonerna en utmaning måste de slå mot dexterity för att inte fastna i något av bråten som hänger ner från taket.

### 6. Stor kammare

Det här är en jättelik kammare som troligtvis består av flera rum. Även här verkar Sikram ha samlat ihop lite objekt i ett nät för att ta med ut ur vraket på vägen tillbaka. För rollpersonernas räkning handlar det om dels verktyg och dels prydnadssaker. En ryggsäck, en hatt, lite allt möjligt.

Skeppet är brutet på hälften vad det verkar. En liten öppning leder till den andra delen av skeppet och en större öppning till övriga delar av det som är kvar av skeppshalvan där rollpersonerna nu befinner sig. Brottet ligger med en öppning upp mot havsytan, och kraftiga vågor pressar ner syre i den övriga delen av skeppet.

### 7. Sikrams kammare

Längst inne i ena delen av skeppet hittar rollpersonerna Sikram. En dörr har fallit ner framför utgången och blockerats utifrån. Inne i kammaren kan dock Sikram ses simma runt och försöka hitta en väg ut.

När rollpersonerna ger sig till känna berättar Sikram att han hittat syrgastuber på den annan plats i skeppet och tagit med dem när han undersökte vidare, men han måste ha stött till något som fick dörren att falla igen. Lyckligtvis har han kunnat använda dels syrgastuberna och dels de luftfickor som pressats in i vraket av vågorna så han mår bra och är oskadd, om än lite skraj och väldigt, väldigt ung. Det krävs lite list för att få loss Sikram, men det skall inte vara omöjligt. Om spelledaren vill går det bra att låta några av verktygen från maskinrummet hjälpa till att frigöra Sikram.

Sikram har en tom och en halvfull syrgastub hos sig, men föreslår att de ger sig av till ytan för att andas innan de undersöker rummet med flest skatter. Vid det här laget tycker förmodligen rollpersonerna också att det är en bra idé.

Här inne kan rollpersonerna slå på fyndtabellen.

# U.S.S. Normandy

## 8. Kaptenens kajuta

Det här är ett finare rum som förmodligen varit avsett för kaptenen ombord. Här ligger en harpun av fin kvalitet, liksom ett eldhandvapen och lite annat. Här finns också en full syrgastub. Spelledaren kan låta rollpersonerna rota runt lite här inne. Det finns ett kassaskåp som innehåller en sabel och en massa guldmynt. Jättemuränan gillar guldmynt, så det är något rollpersonerna kan plocka på sig för att byta med muränan om de bestämmer sig för att prata med den gamla tanten istället för att slåss.

## 9. Maskinrum/ kontrollrum

Precis som sitt tvillingrum på andra sidan väggen verkar det här rummet ha varit någon form av maskin- eller kontrollrum.

En liten hög med dekorativa objekt finns här med, men det är inget överväldigande värdefullt. Här inne hör dock rollpersonerna Sikram ropa på hjälp. Hans röst verkar komma någonstans längre inifrån skeppet.

## 10. Gången mellan skeppshalvorna

Det här är en lång, smal och korallövervuxen gång som leder mellan de två skeppshalvorna. Gången är belamrad med lösa metallskivor, ruttet trä och annat skrot. Det kan vara vanskligt att navigera säkert mellan de två platserna.

Det är upp till spelledaren att avgöra hur svårt det skall vara. Låt spelarna slå mot dexterity ett par gånger för att ta sig från ena skeppshalvan till den andra. Här kan du också pressa spelarna lite. Har de inget syre med sig kan det kännas riktigt klaustrofobiskt att ta sig från den här delen av skeppet till den andra.

## 11. Skattkammaren

Den trånga lilla gången öppnas upp i ett stort utrymme. Här finns mycket av skatterna som finns i vraket. Här finns också bossmuränan som vaktar över sitt revir. Bossmuränan är en lagom sur gammal tant som egentligen inte är särskilt aggressiv. Den gillar bara inte besök och den är mycket protektionistisk om sin håla. Rollpersonerna kan prata med muränan om de vill, den är intelligent nog för att föra en vettig konversation, men sannolikt är det så att de väljer att anfalla. Då kommer bossmuränan att försvara sig mot rollpersonerna.

Väljer de att prata är muränan öppen för byteshandel. Den är egentligen ganska ensam här i vraket, och vill gärna tillbringa lite tid med att prata.

Spelledaren kan välja att slå på fyndtabellen ett par gånger eller att plocka ihop en mängd föremål som är till nytta för delfinpodden som rollpersonerna tillhör.

Väljer rollpersonerna att gå till anfall är det fritt fram för dem att ta allt material de kan tänkas vilja ha. Det finns ingen som hindrar dem, även om havsabborrarna som muränan jagat med kan vara lite upprörda över att de dödat deras “tant muräna”.

# Everything is Dolphins

# U.S.S. Normandy

# Everything is Dolphins

## 12. Muränagrottan

Här nere finns alla de övriga muränorna, de simmar upp till skattkammaren om det blir för enkelt för rollpersonerna att besegra bossmuränan. Bossmuränan och muränagruppen umgicks inte så mycket, men de var å andra sidan inte fiender.

I muränagrottan finns också en rad värdefulla objekt för delfinpodden. Precis som bossmuränan är muränorna här nere väldigt måna om att få ha sina hålor för sig själva men de kan också tänka sig att utöva byteshandel.

## Upplösningen

Det slutgiltiga slaget står mellan bossmuränan och rollpersonerna. Rollpersonerna kan välja att slåss eller att prata med muränan, den är trots allt intelligent nog att föra en konversation med dem.

Om rollpersonerna redan hittat Sikram kan de antingen ha med sig honom till muränans rum, eller ha lämnat av honom hos hans syster Shanti.

Om inte hittat honom så återstår det att efter ett våldsamt slagsmål även hitta Sikram. Alternativet är att rollpersonerna pratar med tant muräna och ber den om hjälp med att hitta honom. Muränor har ett utmärkt luktsinne så det kan mycket väl hända att muränan redan vet vart i vraket Sikram befinner sig.

Det tredje alternativet är att rollpersonerna inte kommer öga mot öga med muränorna överhuvudtaget, utan att de nöjer sig med att hitta Sikram och de skatter som finns i skeppet och ger sig av efter det.

## Avslutningen

Rollpersonerna hittar Sikram och en hel del användbara objekt att byta med eller använda själva. Det är en lyckosam avslutning på äventyret.

Shanti är överlycklig över att se sin bror igen och även över att rollpersonerna kommer helskinnade ur vraket. Rama och Vinjay finns på plats för att se till eventuella skador. På det stora hela ett bra dagsarbete.

## Fyndtabellen

Eftersom U.S.S. Normandy är ett krigsfartyg finns det bara en viss sorts objekt på skeppet. Det vanligaste är vapen, men även väskor och syrgastuber förekommer. Fyndtabellen finns på sidan 35 i Everything is Dolphins. Känn dig fri att uppdatera den med objekt som känns vettiga för ett vrak. Nedan finns en del kompletterande objekt.

- Syrgastub
- Rostigt automatvapen (+2D8 ranged attack)
- Kaptenshatt +1 på karismaslag
- Kompass +1D8 på att hitta vägen om vilse

# U.S.S. Normandy

## Monster och varelser

### Hajen

Hajen är en tigerhaj som är ute på en lat simtur. Tigerhajen har precis satt i sig en säl, så den är inte hungrig eller aggressiv om den inte blir provocerad.

M.A.D.: 5 (+2 automatic combat successes)

R.A.D.: N/A

D.D.: 4

Health: 4

Dexterity: 4

Exp: 500

### Manetsstimmet

Maneterna är ute och jagar mat, så de kan mycket väl tänka sig att skicka en nässelarm i rollpersonernas riktning. Å andra sidan är de inte så svåra att undvika eftersom de simmar mycket långsammare än rollpersonerna. De är också ganska lata varelser och tar hellre sådant som inte aktivt gör motstånd.

M.A.D.: 2 (if attack is successful, roll constitution to determine if poisoned)

R.A.D.: N/A

D.D.: 2

Health: 1

Dexterity: 3

Exp: 100

Stimmet består av minst en manet per rollperson +1.

### Muränorna

Muränorna lurar nere i vraket, men de kommer inte att anfälla om de inte blir provocerade. Muränor är av naturen skygga varelser. De är också revirtänkande fiskar som aggressivt skyddar sina hålor. Så länge rollpersonerna inte ger sig ner i närheten av dem så kommer muränorna heller inte att ge sig på rollpersonerna.

M.A.D.: 4 (if attack is successful, roll constitution to determine if poisoned)

R.A.D.: N/A

D.D.: 2

Health: 2

Dexterity: 5

Exp: 200

# Everything is Dolphins

# U.S.S. Normandy

# Everything is Dolphins

## Jättemuränan

Jättemuränan bor i skattkammaren i vraket, och kommer att skydda sin håla ifrån inkräktare. Muränan är inte ointelligent, den kan mycket väl diskutera med rollpersonerna om de faktiskt bryr sig om att börja prata, men i annat fall kommer den att försvara sitt hem.

Pratar rollpersonerna med muränan är den motsvarigheten till en sur tant som inte vill bli störd. Den har ett gäng fiskar som den samarbetar med när den jagar, men annars är den en enstöring och vill helst inte ha med gänget som hänger nere under vraket att göra. Den tycker att de är bråkiga och alldeles för unga att umgås med. Muränan är egentligen en ganska ensam gammal dam, men det kommer den inte att låta påskina om de pratar med den. Det får rollpersonerna lista ut själva.

M.A.D.: 5 (+1 automatic combat success, roll constitution if attack is successful to determine if poisoned)

R.A.D.: N/A

D.D.: 4

Health: 5

Dexterity: 5

Exp: 500

# U.S.S. Normandy

*“Jag lovar, det var en gigantisk skattkista! Hela fartyget var helt orört! Vi kan hjälpa hela vår pod!” Sikram var så entusiastisk att rösten bröts i upphetsade pip. Det var svårt att förstå honom.*

*Shanti log mot honom och strök med nosen över hans huvud.*

*“Jag tror dig Sikram, men det här är inte ett äventyr för dig. Vi skickar ut upptäckarpoden.”*

*“Men Shanti...”*

*“Lillebror, din syster försvann i ett vrakas. Jag vill behålla den familj jag har kvar.”*

*Med det verkade diskussionen vara över. Morgonen därpå var Sikram försvunnen och Shanti stod framför rådet och bad för sin lillebrors liv.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>