



OPERATION

FALLEN ◦ REICH

UNDER YTAN

ETT SCENARIO TILL OPERATION: FALLEN REICH

av

JOHAN ENGLUND

MAGNUS PETTERSSON

DANIEL BÄCKLUND

&

MIKAEL REIDAL

GoTHCON 2013



INNEHÅLLSFÖRTECNING

3	UNDER YTAN – INTRODUKTION
5	HELA PLOTTEND ALLA ÖBOR VET
6	SCEN 1 – SEANSEN
7	SCEN 2 – RÅDEN
7	SCEN 3 – VÄLKOMMEN OMBORD
10	Surcouf
11	Doktor Gordain
12	Vad kan hända?
13	Vad kan karaktärerna tänkas göra?
16	UBÅTEN – DEL FÖR DEL
21	OM UBÅTEN
22	Bilaga: KARTA ÖVER UBÅTEN SURCOUF
23	Bilaga: KARTA ÖVER LAGERHUS PÅ KRETA
24	Bilaga: UTDRAK UR LOGGBOK (i:e styrman)

UNDER YTAN

Ett äventyr för fem spelare som till största delen utspelar sig på havets botten i en stor fransk ubåt. Målet är att lösa en mordgåta för att få så sätt få reda på hur ubåten styrs. Helst innan syret tar slut. Karaktärerna har alla anknytning till mordoffret och är alla misstänkta. Till sin hjälp har de skenande övernaturliga förmågor och de får även assistans av en dysfunktionell kommandotrupp.

HELA PLOTTEN

Edward Golding är en präst med förflutet som ubåtofficer. Han var framgångsrik under första världskriget med näst mest tonnage av alla kaptener, men fick i slutskedet ett nervöst sammanbrott. Han omskolade sig sedan till präst och gifte sig med sin ungdomskärlek Harriet. De fick två barn och flyttade till Dover. Där levde han ett tillbaka draget liv och försökte komma över de hemska minnena från ubåtstiden. De skulle dock väckas till liv av ett något märkligt uppdrag.

EN ENORM UBÅT

1929 sjösattes den franska ubåten Surcouf, ett jättelikt undervattensskepp med både kanontorn och flygplan. För att garantera ett lyckligt liv till havs beslutades att en så kallad tre stegsvälsignelse skulle göra. Det innebär en välsignelse från en katolsk, protestantisk och ortodox präst. Detta var en kontroversiell handling (katoliker och ortodoxa hade fortfarande bannlysning på varandra) och förbehölls bara ytterst viktiga projekt. En gamla bekant till Ed tyckte att han borde platsa med sina tidigare erfarenheter. Ed ställde upp, gjorde en ovanligt lyckad välsignelse och fick en trevlig semester på köpet.

DOMESTIC PROBLEMS

Eds liv rullade på men inte utan problem. Sonen visade sig ha vissa egenheter. Han klättrade på allt och var svår att ha i möblerade rum. Det var mer än vad Eds svaga nerver klarade så sonen skickades till ett internat. Därifrån rymde han ständigt och det slutade med att Ed sade upp släktskapet och försköt sonen. När dottern kommer in i puberteten början hon också uppvisa märkligheter. Poltergeist-fenomen verkar centrera sig runt henne. Dessutom bryter ett världskrig ut. Men fjärran under ytan väntar det verkliga hotet.

DOKTOR GORDAIN TAR ÖVER

Efter vissa villovägar har ubåten Surcouf hamnat i händerna på de Franska Fria styrkorna. Ombord finns den besatte läkaren Gordin, han styrs av ett ont väsen,

Gaap en demon med sin lojalitet hos nazisterna. En mörk natt i början av 1942 genomför läkaren en ritual som besätter en del av den 100 man starka besättningen. De gör sedan myteri. Bara några officerare gör motstånd och dessa dödas och kastas över bord. Ubåten tar sig till en märklig uråldrig ruin som ligger på botten i Bermuda-triangeln. Där finns en portal som Gordin tänker använda för att kalla en hord av demoner som kan styra hans fartyg.

MORDET PÅ ED

Eds fru Harriet har efter en del kontroverser på den historiska fakulteten gått i pension. Hon har en förkärlek för att genomföra hedniska ritualer med orgier som stående inslag. Detta har skett bakom ryggen på den stackars Ed. Ritualerna har dragit till sig en del ljusskygga element och skapat en härva av utpressning. En av deltagarna, Djurtalaren Maria Mortalis försöker utpressa de andra och även Ed. När Ed konfronterar sin fru inser hon att hon måste mörda honom. Hon besätter hunden med en ond demon och hunden släpar Ed över ett stup i vid Dovers klippor under en hundpromenad.

SEANSEN

Eds fru Harriet är en känslökall och kontrollerad kvinna, hon tror nu att hon ska få lugn och ro. Men icke. Ed har en stark själ och börjar spöka för henne. Han vet inte vem som mördat honom och vill att hon tar reda på det. Även dottern har sett Ed spöka. Harriet bestämmer sig för att ha en kraftfull seans på stranden där Ed hittades. Målet är att krossa anden för alltid. Seansen drar igång men får ett abrupt slut när Gordin lägger sig i.

SVÅRVÄLSIGNESE

Gordin tar sig till portalen men upptäcker att de tre välsignelserna stoppar hans planer. Ubåten stiger upp och tar kontakt med Tyskland. Den katolske prästen arresteras liksom den ortodoxe på Kreta. Ed verkar befinna sig utom räckhåll i England, men Gordin tror att det räcker att häva två. Ubåten dyker ner till

portalen och genomför en ritual som kostar många män livet, den överför den katolska prästen till ubåten. Han tvingas att bryta sin välsignelse och mördas sedan. För att få offer till den de svåra ritualerna och för att minska syreförbrukningen giftmördar Gordain i stort sett hela besättningen. Ubåten ligger nu där den ligger på botten.

SÄLLSKAPET HAMNAR PÅ UBÅTEN

Olyckligtvis (och tack vare att Harriet har kontakt med Gaap) sker seansen precis samtidigt som Gordains ritualer och den besatte doktorn lyckas med rikliga offer dra till sig hela sällskapet inklusive Eds osaliga ande. Seanssällskapet har förlorat medvetandet under färden. Gordains tanke är att byta gisslan mot en hävning av förbannelsen. Men Ed trilskas, hans ande är övertygad om att någon i sällskapet mördar honom.

DEN ORTODOXA PRÄSTEN

Den ortodoxa prästen sitter i ett lager på Kreta med arkeologiska föremål och exotiska djur som skall till Berlin. Nazisterna förbereder en ritual som ska överföra honom till Surcouf. Nazisterna på Kreta gör sig klara att genomföra ritualen runt en brunn som ska skicka den grekiska prästen till ubåten. Kan Gordain övertala/lura/tvinga honom att göra det kan han öppna portalen delvis och med Eds hjälp kan han öppna den helt.

PÅ KRETA

Långt, långt därifrån i utkanten av Kretas huvudort Chania, ligger en dysfunktionell kommandogrupp och ruvar (en av medlemmarna är märkligt nog son till Ed). De har en komplicerad plan där de ska göra en skenattack för att dra till sig uppmärksamheten från den riktiga räden som sker några mil bort. Dessvärre har de fått det mesta om bakfoten och ingen vet riktigt hur planen ser ut. De anfaller byggnaden som innehåller artefakter, exotiska djur, en ortodox präst och i vilken det pågår en ritual. Under tumultet händer två saker, ritualen avbryts och gorillan kommer lös. Den kommer på något sätt att hamna i brunnen som är en portal som leder till ubåten.

GORILLAN LANDAR IN

Gorillan kommer klättrande upp ur den ammunitionshiss som finns i ubåtens kanontorn/ritualrum (1). Vilket blir en chock för de som väntar där uppe och tror en präst ska komma upp. Gorillan slår ihjäl de kvarvarande fem

besättningsmedlemmarna innan Gordain lyckas låsa in den. Hans sista hopp står nu till karaktärerna. De måste övertala Ed att häva välsignelsen.

KARAKTÄRERNA KOMMER LÖSA (SCEN 3, ÄVENTYRET BÖRJAR HELT)

Gordain släpper ut karaktärerna och drar en vals om onda tyskar. Han vill att de kontakter Eds ande och övertalar honom att häva välsignelsen och tar hand om gorillan. Harriet kan genomföra seansen, men Gordain kommer att hindra henne från att krossa Eds ande. Eds ande kräver att de tar reda på vem som är mördaren för att han ska häva välsignelsen och ge Gordain kontrollen över ubåten. En komplicerande faktor är att ubåten är laddad med magisk energi och karaktärernas något svajiga övernaturliga förmågor plötsligt fungerar bättre än de tänkt sig.

NU BÖRJAR MAKT SPELET (SCEN 3)

Det är nu upplags för en mängd konflikter och ett tillspetsat detektivarbete där spelarna ställs mot varandra. Samtidigt minskar syret. Den som är slugast och fiffigast kan använda sina förmågor, överlever. Samtidigt kommer förmågorna hela tiden att skapa fler problem. Efterhand som karaktärer styrker med kommer spelarna att ta över en kommandosoldat som då kommer uppklattrande ur ammunitionshissen efter som han ramlat in i brunnen i Chania.



SCEN 1 – SEANSEN

(10-15 MINUTER)

Annebelle leder de övriga ner längst en stig till ner till den klippiga stranden nedför den branta klippan som Ed föll ner ifrån. De får gå försiktigt, stranden är upplyst av en strak fullmåne men det är fortfarande mörkt. Där i mitten står Harriet iförd druiddräkt. Hon har ritat upp en stor sol fullspäckad med märkliga symboler i sanden. Vinden blåser knappt, det är i augusti men så här vid havet är det kyligt.

Platsen är vald av Harriet efter direktiv från en demon vid namn Gaap som hon kontaktat.

Dags att börja själva ritualen.

När väl spelarna kommit på plats och kommit igång med ritualen, kan SL rulla lite tärningen och sucka. Sedan förklarar SL:

De börjar nynna på frasen Naruk, nappo, Najuk. Om och om igen.

En efter en faller karaktärerna in i trans. Ni står ganska länge och vaggar. Kanske en timme. Det blir plötsligt bläsigare och fullmånen i moln.

De hör plötsligt en röst ovanför sig.

"Idioter!" Skriker en svävande figur. Det är Eds ande i förd vit skrud.

"Ni kommer att bli förkylda."

Harriet gör sig nu redo att göra en formel som kan förvisa anden. Men anden är snabbare.

"En av er mördade mig! Vem var det? Erkänn!"

Så fort någon svarar sätter Gordains ritual igång. Anden börjar plötsligt snurra och skrika.

"Se upp! Det är en fälla!" Skriker anden.

Harriet blir säkert belåten, hon tror att det är hennes formel som börjar verka. SL kan ge henne en menande nickning.

Plötsligt öppnas ett stort hål i anden och hela sällskapet störtar rakt ner i mörkret. Scen bryts.

SCEN 2 – RÄDEN

(15 MINUTER)

Kommandosoldaterna ligger i en olivlund på en kulle. Det är mitt i natten och fullmåne. I månljuset ser de en stor lagerbyggnad som de grekiska motståndsmännen anvisat. Byggnaden är stadig i tegel och där de ligger nu ser de inga fönster. En ensam vakt kommer släntrande förbi en stor stängd metaldörr. Det står en stor kran på kajen bredvid lagret.

Ett Perception 10 slag upptäcker en taklucka.

Så hörs de hör ett märkligt vrålände ljud inifrån byggnaden. Följt av ett slags råmande ljud.

Det finns två sätt att ta sig upp på taket till luckan. Båda är enkla för Spider.

Ta sig in till huset och klättra upp för en stupränna svårighets grad 12. Spider kan klättra först och hissa ner en lina.

De kan klättra upp i kranen och vrida den så att armen är ovanför taket. Sedan kan de enkelt gå på kranen Agility 5 och kliva ner på taket.

Inne i kranhytten finns ett antal vevar som styr den. Kranen gnisslar och låter. Men ingen kommer att ta notis om dem.

Vakten är gravt berusad och kan övermannas utan problem. Han har ett Mauser karo8-gevär och tio patroner.

Den reglade metall dörren är svår att forcera, det är bättre är scenariot om de väljer takluckan.

VÄL INNE

Soldaterna hamnar mitt i en labyrint av mycket stadiga lagerhyllor fyllda med tunga trälådor med grekisk och tysk text. Hyllorna går ända upp taket, så spider kan inte klättra över dem. Soldaterna kan smyga iväg och kommer genom labyrinten att hamna vid de två dörrarna som innehåller den vita tjuren respektive gorillahonan. De kan lyssna vid dörrarna och höra ljud från den ena skrapningar och små frustande. Innanför den andra hör de ett svagt morrande ljud. Dörrarna är stängda med tre regler men inte låsta.

Målet är att soldaterna ska bli jagade av tjuren och att gorillahonan smiter ut samtidigt. Om de först öppnar tjuren dörr kommer den att börja sparka och stänga i väggen som går in till gorillan innan den störtar efter karaktärerna.

Om de börjar öppna gorillans bur först kommer tjuren att bli galen och sparka ut sin dörr precis när gorillans dörr är öppnad.

DEN VITA TJUREN

En enorm best som odlats fram av en lokal storbonde och beslagtogs av tyskarna som tror att det är något övernaturligt med den. Det är det inte, mer än att den är otroligt stor och stark och livsfarligt. Inte ens kattstryparna kommer att kunna rå på den. bara en träff

som gör 30 + är direkt dödande. Lyckligtvis är hornen försedda med skydd som gör att de bara ger Blunt skada. Något som spelarna nog inte ser. Den kommer ändå att jaga spelarna genom labyrinten till mitten där ritualen pågår.

TJUREN

Reaction: 3 **Defence:** 12 **Toughness:** 20

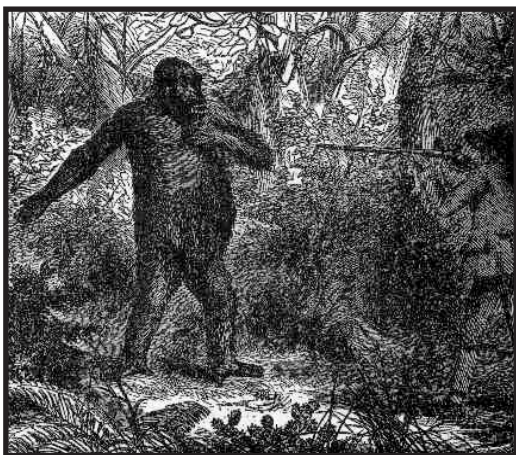
Pain limit: 25 **Strength:** 10 **Speed:** 25

Stealth: 1 **Aura:** 3

VAPEN:

Stånga: 5 (6 Blunt)

Stampa ×2: 5 (3 Blunt)



GORILLAHONAN

Det stackars gorilla honan har blivit fångad i Afrika och förd till Kairo där den grekiska diktatorn Metaxa köpte henne. Innan hon kunde komma till Grekland bröt kriget ut och hamnade på Kreta. Där tog några tulltjänstemän hand om henne innan tyskarna upptäckte henne för en vecka sedan och förde henne till lagret. Hon gillar därför män i strikta uniformer, men framför allt saknar hon sina halv vuxna unger som blev kvar i Kairo. Hon kommer att rymma och klättra upp på hyllorna när tjuren går bärsärkargång. Sedan kommer hon att hamna i ritualen, bli skrämmd och hoppa ner i brunnen.

RITUALEN

I mitten av lagret pågår ritualen som ska skicka den ortodoxa prästen till ubåten. Sju stycken ss-funktionärer befinner sig runt en brunn. De har bruna dräkter på sig och har kastat sju döda grekiska rebeller ner i brunnen som offer. Den olyckliga gudamannen sitter bunden i rummet och ska strax kastas ner. De sju är inga soldater utan funktionärer från Ahnenerbe. Deras ritual är i full gång, men det roliga får ett hastigt slut när fem kommandosoldater, en tjur och en gorilla kommer indundrande.

TYSKA OCKULTISTER

Reaction: 1 **Defence:** 12 **Toughness:** 4

Pain limit: 12 **Strength:** 3 **Speed:** 10

VAPEN:

Slag: 4 (1 Blunt)

Kniv: 2 (3 Sharp)

TUMULT RUNT BRUNNEN

Ett våldsamt kaos utbyter givetvis alla slåss med alla och mitt i allt ihop bullrar tjuren fram. Prästen passar på gömma sig, men kommer vi passande tidpunkt (avgörs av SL) att kastas ner i brunnen och hamna på ubåten. Det enda som är av vikt är att gorillan hoppar ner i brunnen. När det gjort det låt det gå någon minut så att alla hinner glömma av den lite. Frys sedan striden och flytta över till ubåten och scen 3.

Nu börjar äventyret på riktigt.

SCEN 3 – VÄLKOMMEN OMBORD

Karaktärerna vaknar upp i stridsledningscentralen på ubåten. De sista de minns är att de föll ner i hålet. Nu ligger de i var sin säng. De förstår genast att de är på ett skepp.

När de går ut kommer de in i en hall och vidare in i en matsal. På golvet och på bordet ligger det döda sjömän. De verkar ha kvävts eller blivit förgiftade.

Långt borta hörs ett fasansfullt vrål. Det är gorillan som inte gillar att vara inlåst.

När de kommer upp till bryggan möter de doktor Gordain. Han har en blodig officersuniform på sig och verkar aningen uppjagad. Han välkomnar nykomlingarna och hälsar vänligt. Sedan ger han följande förklaring:

”Välkommen till ubåten Sufourc, från den franska flottan. Tyvärr har vi råkat ut för en olycka. Vi har en spion ombord som har förgiftat hela besättningen. Det är spionen som skriker, han är inlåst. Nu ligger vi dessvärre på botten av Nordsjön på 200 meters djup. Vi har syre kvar för ungefär sex timmar så vi behöver ta oss här ifrån.”

På den logiska frågan vad spelarna gör där svarar han:

”Vi räddade livet på er. Ni fanns ombord på en tysk ubåt som vi bordade. Vi vet inte hur ni hamnat där. Nu behöver vi er hjälp.”

På frågan vad som hände med den tyska besättningen på ubåten de bordade gör doktorn bara en gest med fingret över halsen.

På frågan om varför han inte förgiftats förklarar han.

”Jag kände symptomen och sprang till sjukhytten där jag hade Stindromorfin. Det hjälper mot alla typer av gift.”

Gordain är en bra lögnare men ett JOC (Interactive) slag på 20 avslöjar att han inte talar sanning.

Om han blir pressad kommer han med en avväpnande fråga.

”Tror ni på det övernaturliga?”

När karaktärerna motvilligt svarar ja

”Då har vi större chans att överleva det här. Jag behöver er hjälp att slänga ner några kroppar i en tunnel här borta.”

Han anvisar sedan till ammunitionstunneln.

När kropparna är dumpade vill han vara för sig själv och går in i stridsledningscentralen.

Om de tjuvlyssnar hör de honom diskutera med någon. Ett Perception 12 identifierar Eds spöklika röst. De sista de hör innan Gordain kommer ut eller blir avbruten är Eds röst som skriker:

”Ge mig mördaren så hjälper jag dig!”

Gordain kommer ut, vrider sina händer och förklarar:

”Vi har ett litet problem... Vi behöver häva en välsignelse som herr Golding har gjort och vi får bara hjälp om ni kan lista ut vem som mördade honom... Gör det och jag skickar er hem igen”

Det sista är givetvis en lögn, men annars summerar det vad äventyret handlar om.

SURCOUF

— EN SLAGSSKEPPSUBÅT UTÖVER DET VANLIGA

Bilagan om ubåten förklarar grundfakta.

Vårt att veta är att Surcouf har förändrats en del de sista åren. Fysiskt plockades kanonerna bort i början av 1941 och för att få utrymme ersatt med radiospaningsutrustning. Eftersom de amerikansk-franska relationerna snabbt försämrats blev det ingen av med detta och ubåten har rest mellan olika franska beskickningar i latinamerika i väntan på ett besked. Efter att ha plockat upp en serie heliga prylar i Bermuda fick Doktor Gordains möjligheten att ta över hela skeppet. Officerarna och några lojalister dödades i ett myteri och doktorn har lovat att ubåten nu ska slåss för Vichy-Frankrike istället.

Doktorn har nu förvandlat ubåten till en slags flytande (ibland) ond helgedom, delvis driven av mörk energi. Längst inne i skeppet i det gamla ammunitionsrummet finns de (o)heliga centrat. Som en svart kärna, en krypta inne i ubåten. Olika offer kastas ner genom den gamla ammunitionstunneln och kidnappade/teleporterade personer och otrevligheter kommer upp genom samma tunnel.

Vad Gordain/Gaap missat är att det finns en brittisk besättningsman (Jack) ombord som gömt sig nere i maskinhallen. Han kommer att ge värdefull information när han upptäcks senare.

VIKTIGT — STARK KRAFT!

Ubåtens placering på portalen och dess oheliga krypta gör att alla typer av magiska riter etc får mångfaldigt fördubblad kraft.

KROPPAR

Ubåten hade tidigare en besättning på 100 man, börjar man slänga i många kroppar tar de slut och inga ritualer kan avslutas. Gaap behöver ha 13 kvar.

SYRET SINAR!

Syret på ubåten tar slut i takt med att den verkliga speltiden tar slut. Minskningen sker i fem steg:

1. **Ca två timmar innan spelningen slutar.**
Det börjar bli varmt och klibbigt. Tungt att andas.
2. **Ca en timme innan spelningen slutar.**
Tungt att andas, allt går långsamt. Informera spelarna om att Oh Dear uppstår på både 1 or 2 or från och med nu.
3. **Halvtimme innan spelningen slutar.**
Svårt att andas, huvudvärk ingen ork. Halvera alla skills.
4. **Kvart innan spelningen slutar.**
Fummel på 5 eller mindre.
5. **Några minuter innan spelningen slutar.**
Spelarna dör.

Att döda andra för att få syre. Det är ju en spänningshöjare som kan uppmuntras, i äventyret har det dock ingen funktion.

HÅLL HUNDEN POPS VID LIV!

Hunden är viktig i finalen och måste därför klara sig till slutet då den avslöjar att det är Harriet som är mördaren. Se till att jycken överlever, det kan exempelvis gömma sig på något fiffigt ställe.

DOKTOR GORDAIN BESATT AV DEMONEN GAAP



Surcoufs skeppsläkare har följt skeppet i nio år och är de den besättningsmedlem som varit ombord längst. Att doktor Gordain hamnade på ubåten var inte heller någon slump, han kom från en stor familj med många syskon som alla hade åsikter om hans stora intresse för det ockulta och särskilt då necromani. Genom sin ubåts-placering slapp han alla släktingarna och deras irriterande åsikter. Dessutom fick han chans att resa runt i världen, särskilt till Sydamerika och Karibien. Där hittade han en del pusselbitar till sin ockulta forskning, för några veckor sedan var han med på en Voddorit i på Bermuda och en demon som han haft kontakt med besatte honom helt. Doktorn styrs nu helt av demonen Gaap.

DEN OBEHAGLIGE GAAP

Denna demon har sitt ursprung i mellanöstern men har sedan kristendomen härjat i Europa. Gaap har egentligen en vattenlevande varelse och håller sig alltid till sjöss. Han är en gammal allierad med Lilth (Hitler) och har tjänat henne i tusentals år. I regel har han fungerat som kapten på ett mäktigt krigsfartyg bemannat av en besättning av delvis odöda sjömän. De har sedan seglat runt världen, utforskat, plundrat och bedrivit piratverksamhet. Nu vill Gaap samla sin besättning genom att besätta de döda kropparna och segla iväg med ubåten på de sju haven och

skapa förödelse. Men för att göra det behöver han:

1. Häva välsignelserna.
2. Ha tillräckligt många kroppar kvar, 13, för att kunna besätta dem och köra iväg med ubåten. Kommer därför att stoppa alla försök att förbruka fler än 10 av de trettio kroppar som finns kvar.
3. Genomföra den slutliga ritualen som kräver ytterligare 7 kroppar. Gaap säger då till spelarna att hoppa ner i hissen så kommer de att komma hem igen.

Det är alltså viktigt för Gaap att få spelarna att avslöja mördaren så att välsignelsen bryts.

SÅ SPELAS GAAP

Gaap är egentligen en riktig översittare, men han försöker allt han kan för att vara inställsam, vilket är svårt för honom. Han talar vänligt men när karaktärerna krånglar kan han bli irriterad och brusa upp för att sedan komma på sig och lugna sig igen. Gaap kommer inte att gå till handgripligheter mot karaktärerna, men har en revolver gömd i byxlinningen att använda i självförsvar.

OM GAAP DÖR

Det kan hända att någon avlivar Gaap, kanske inte idealiskt om det sker tidigt men helt ok. I så fall får karaktärerna fokusera på att få upp ubåten till ytan. Vilket är nog så svårt. Är de riktigt på hugget kan de försöka ändra riktning på portalen och ta sig ut den vägen, det kan bli riktigt skoj. Ed kommer att ligga på och vilja ha en lösning på mordgåtan också.

DOKTOR GORDAIN

Reaction: 5	Defence: 15	Toughness: 20
--------------------	--------------------	----------------------

Pain limit: 15	Strength: 5	Agility: 5
-----------------------	--------------------	-------------------

Stealth: 1	Speed: 12	Aura: 3
-------------------	------------------	----------------

(Stability: 15)

All Melee: 10

All Perceptive: 5

VAPEN:

Slag/Brottning: 10 (5 Blunt)

Revolver: 3 (1 Sharp)

VAD KAN HÄNDA?

När spelet väl har dragit igång har Spelarna har nu en hel del valmöjligheter. Tre punkter på programmet är obligatoriska.

1. Ortodoxe prästen dyker upp. För eller senare kommer han indrösande hälet, babblar på grekiska och är superförvirrad. Gaap (om han lever) kommer att försöka ta prästen avsidet. Genom att lova honom att han får åka tillbaks får han honom att häva sin välsignelse (han skiter väl i fransk ubåt). Bara Harriet kan prata med prästen. Denna berättar då att han blivit kidnappad, hamnat i en nazistisk ritual, ramlat ner i brunnen och (eventuellt) hävt välsignelsen.

2. Jack Almond dyker upp och berättar vad Gordain har gjort. Han sitter gömd i ett skåp nere i maskinrummet. Jack är en del av den brittiska följesbesättning på tre man som fanns ombord. Britterna litade nämligen inte på fransmännen på just detta skepp, därför satte de tre man ombord som övervakare.

Han kommer fram när han hör att de är briter.

"Tack gode gud, jag är räddad från de galna fransmännen. De tror att jag förgiftat dem. Man jag åt inte köttfärs pajen. Det är nog Gordain som förgiftat dem."

Så fort Jack visar sig kommer Gaap att hävda att det är han som förgiftat besättningen.

Dessvärre känner Jack genast igen Kalifen, han har sett hans uppträdande i New York när en assistent blev av med armen.

"Det är ju du! Den fantastiske Arnold, han som dödade sina assistenter!"

Hans utpekande kommer att väcka minnet hos Hollywood som också känner igen honom.

Både Gaap och Kalifen är antagligen ute efter Jack.

3. Hävs välsignelserna kommer Gaap att försöka slutföra ritualen. Är spelarna riktigt korkade kommer de att gå med på alltihop och hoppa ner i hissen och hamna i helvetet.

Tyskar kommer inramlande

Om det är läge kan det även komma en och annan tysk ockultist indrällande genom hissen. De vet inte så väst mycket och ingen mer än Gordain kan tyska. De kan redogöra för att de kommer från Kreta och att de ramlat ner genom en olycka.

FINALEN

På ett eller annat sätt är det roligast om Gordain stryker med framåt slutet. En stund senare hamnar hunden Pops i fokus. Den blir till då riktigt trängd (av Kattstryparna, Harriet, monster etc) stressen och den magiskt laddade miljön kommer till sist att få Pops att bli helt besatt av Gaaps ande. Demonen tar över och Pops växer flera storlekar fysiskt och får ett människoliknande ansikte. Hunden dödar den eller det som pressar den. Sedan vänder den sig till de återstående spelarna och skriker på någon slags blandning av hundskall.

"Jag tjänade fru Golding! Jag dödade hennes man på hennes order! Ni har förstört allting! Nu ska ni dö!"

Om Harriet är i livet kan hon försöka styra Gaap, hon behöver få 25+ för att lyckas. Är hon död går den helt enkelt bärsärkargång och försöker ha ihjäl karaktärerna som hämnd för att de saboterat hans planer.

BESATT POPS

Reaction: 5	Defence: 15	Toughness: 20
Pain limit: 20	Strength: 10	Speed: 20
Stability: 15	Speed: 20	

VAPEN:

Bett: 10 (5 Sharp)

När demonen och Harriet av oskadliggjorda. Dyker Ed upp igen. Han häver sin välsignelse eller ger tips om hur ubåten kan stiga till ytan. Beroende på om Gaap lever eller inte.

VAD KAN DE OLIKA KARAKTÄRERNA TÄNKAS GÖRA?

ATT FÅ UPP UBÅTEN TILL YTAN

Spelarna måste hitta ett antal rattar i maskinrummet för att tömma ballasten. Dessvärre måste en krånglig omräkning göras, en mätare på bryggan visar djupet. Denna siffra måste skrikas ner till maskinrummet genom en tratt. Där nere görs den manuella justeringen. I vanliga fall har maskinbefälet formeln i huvudet, men nu måste fyra värden multipliceras med 3451. En perfekt uppgift för Happy som kan dyka upp lägligt om han inte tidigare kommit in i handlingen. Utan Happy kan Kalifen göra hysteriska beräkningar, även Hollywood, Harriet och Hood är hyfsade på räkning.

KALIFEN

Om ubåten

Kalifen känner till en del om ubåten, ungefär det som står i bilagan.

Mekanik

Han kan också börja experimentera med nya konstruktioner. Han kommer då att upptäcka att han kan styra enklare funktionen på ubåten med onaturligt enkla medel. Han kan ställa upp en dörr mot en vanlig penna och få den att slå igen när en person går förbi. Varje gång han försöker kommer hans förmåga att öka en aning.

Bygga fälla, Construction 10-15.

Nackdel: Alla fällor som kalifen tillverkar återuppstår så fort ingen är i närheten. Om exempelvis han har byggt en fälla i form av den dörr som slår igen för att döda en zombie. När dörren dödat en zombie kommer den sedan att gå upp igen och slå igen igen om någon går förbi.

Styra ubåten

Om Gaap dör kan Kalifen börja styra ubåten. Har han hjälp av Hollywoods bristfälliga kunskaper går det bättre, se att styra skeppet tidiagre. Varje misslyckat försök gör att ubåten slår emot något och blir skadad. Efter tre misslyckade springer ubåten kläck och börjar

sjunka.

Portalen

Kalifen bör också bli fascinerad av portalen, den gör ju just det han alltid velat göra. Om han inte inser detta kan SL ge honom en puff åt rätt håll. Han kommer att komma fram till att portalen inte kan förklaras mekaniskt. Sedan kan han med hjälp av Gaaps böcker kanske lista ut hur de kan hoppa genom portalen och komma till Kreta...

Förstå och ändra portalen (två slag), Construct 40.

Använda Gaaps bok "Helvetets portar" böcker ger + 10. Kan slå sig ihop med Harriet och lägga ihop deras värden.

HARRIET

Ubåten och välsignelsen

Harriet minns att Ed var i Frankrike och välsignade en stor ubåt med namnet Sorfrouc eller något sådant. Det bar en gräslig tillställning med en katolsk, en ortodox präst där också som även de välsignade samma ubåt. Hemska mat och snorkiga fransmän. Undrar om inte doktorn var där också? Babblade han inte med henne om hednariter och sådant?

Krossa Ed

Harriet kommer antagligen att försöka förvisa Eds ande. Dessvärre för henne har även Eds ande blivit starkare i ubåten, han kommer att kontakta henne men hon kommer att ha mycket svårt att krossa honom.

Expel Spirit 28

Kontakta demon

Harriet känner till två havsdemoner som skulle kunna hjälpa till, det är just Gaap och sjö demonen Deraphaim.

Kontakta Gaap, Contact Demon 10.

Om hon försöker kontakta Gaap kommer hon att få känslan av hon redan har kontakt med honom. Mer händer inte.

Kontakta Deraphaim, Contact Demon 15.

Om hon försöker kontakta Deraphaim går det åt skogen rejält. Hon dyker upp i formen av ett jättelikt vidunder med långa tentakler. Tre långa kraftiga tentakler pressar sig upp genom tunneln och försöker dra ner allt den kommer över.

Harriet får helt enkelt försöka fördriva den igen med ett Expel Demon 15. Det går också att döda den genom att kasta ner något explosivt, i så fall tar inte ubåten skada, den enorma demonen tar upp hela smällen.

DERAPHIM

Bara de tre tentaklerna syns

Reaction: -5 **Defence:** 10 **Toughness:** 10

Pain limit: 15 **Strength:** 20 **Speed:** 20

Stability: 15

All Melee: 5

VAPEN:

Greppa: 5 (5 Blunt)

Krossa greppad: 5 (10 Sharp)

Söka andra andar

Harriet kan även försöka kontakta andra döda besättningsmedlemmar.

Hednariter 12. Hon kommer att få kontakt med en hel drös.

De har alla dött av förgiftning. De misstänker alla den brittiska följebesättningen. Med lite tur kan hon få kontakt med andra som dött senare och på sätt hitta viktiga ledtrådar.

Besätta djur

Besätta hunden Pops med en enkel demon av typen Ruatier. För detta krävs en Controll Demon 15. Andra djur besätts av samma Demon men kräver 25 för framgång.

Besätta dottern

Annebelle är nu för stark för att kunna besättas. Lyckligtvis.

Portalen

Harriet kan försöka pillas med portalen och förstå hur den funkar.

Förstå och ändra portalen (två slag), Archeology 40. Använda Gaaps bok "Helvetets portar" böcker ger + 10. Kan slå sig ihop med Kalifen och lägga ihop deras värden.

MARIA MORTALIS

Tala med djur

Maria kan nu prata med djur i stort sett obehindrat. Den enda som är trixig att få kontakt med är hunden Pops som är skakad på grund av sin kontakt med Gaap. Ett Contact animal 25 krävs. Jycken berättar då att något tog över den och drog Ed över stupet. Något argt och ilsket, väldigt argt och väldigt ilsket. Något som kom från Harriet. Något som nu finns ombord.

Om hon försöker kontakta hunden när den är besatt upptäcker hon spår av demonen Gaap och känner att den har en koppling till doktor Gordain.

Djur utanför ubåten

Hon kan även kontakta ett stim med delfiner som simmar kring ubåten. Genom dem kan hon få reda på att ubåten ligger på ganska brunt vatten, bara 10 meter upp till ytan från tornet. Att den är i tropiska vatten och att den ligger rakt på en stor ruin.

Styra djur

Maria kan med ett Contact animal på 15 ta över och styra ett djur, inklusive gorillan.

Nackdel: Maria sitter själv och skakar när hon gör detta. Det krävs ett slag på 20 + för att häva kontrollen. En Oh Dear eller tre misslyckade försök i rad innebär att hon blir kvar i djurets kropp och hennes egen kropp faller i medvetslöshet. Harriet kan möjligtvis föra kroppen tillbaka igen med ett Expel spirit 15 på djuret. Om djuret dör återförs hon också till sin egen kropp.

Flörta med kommandosoldaterna

Kommandosoldaterna (med undantag för skolgrabben Hood som blir kär i Annebelle) är så korkade och svältfödda på kvinnligt sällskap att de lätt kan styras av Maria. En blinkning mot dem och de kommer att bli störtkära i henne.

HOLLYWOOD

Den gode kommandören har en del trick i rockärmen.

Ubåten och välsignelsen

Hollywood kommer ihåg att Ed välsignade ubåten och att det var konstigt med det hela. Var det inte tre präster från tre religioner där?

Väcka upp de döda

Hollywood borde få idén att väcka upp några ur besättningen så att de kan starta ubåten och gå upp till ytan. Med hjälp av en Voodoo ritual kan han enkelt väcka upp en, Voodoo 12 räcker. Dessvärre kommer han att väcka upp 5-10 stycken varje gång. De hatar dessutom briter eftersom de är övertygade om att det var briter som dödade dem... det blir helt enkelt en klassisk zombiescen, inne i ubåten!

Kontakta Ed

Hollywood kan enkelt kontakta sin gamle vän med hjälp av Voodoo 12. Ed berättar då att han vill veta vem som mördade honom för att kunna få ro.

Han berättar att hunden Pops blev som besatt och drog honom över kanten.

Han berättar om dealen med doktor Gordain och om de tre välsignelserna och att en är hävd.

Han berättar också att det är något konstigt med doktorn, att han kallar sig Gaap.

Styra ubåten

Hollywood är ju en gång i tiden utbildad sjöofficer. Men det var längesedan. Han försök att styra ubåten är fruktlösa om han inte slår sig ihop med Kalifen, se kalifen.

ANNEBELLE

Det är viktigt att påpeka för spelaren att hon kommer att vara ännu mer labil än tidigare. Men att hon inte gärna dödar någon med vilja. Hon är fortfarande lika rädd och vimsig som

Poltergeistandet

Ombord på ubåten växer Annebelle poltergeistförmåga ytterligare. Hon kommer att bli våldsamt stark och kan styra sina förmågor. Hon kan kasta folk hit och dit, slita loss saker från skrovet, slå igen dörrar så att de fastnar och så vidare. Dock måste hon ligga lågt en stund efter varje urladdning.

Kommandosoldaten Hood

Annebelle blir genast förälskad i den stilige skolpojken Hood och han blir genast förälskad i henne. Han har en viss dämpade verkan på henne.

Kommandosoldaten Spider

Vill man ha lite tumult så kan Spider, den förlorade brodern dyka upp. När Annebelle får reda på att Spider förskjutits av sin far och mor kommer hon att få ett fasligt utbrott.

En idealisk avslutning är att de förälskade Hood och Annebelle paddlar iland på en tropisk ö som enda överlevare.



UBÅTEN

DEL för DEL

1. BRYGGAN

Eftersom ubåten ligger still på botten så händer det inte mycket här. Finns rattar och spakar och allt annat som kan tänkas behövas för att driva igång ubåten. Här ligger också loggboken, se bilaga

Periskopet

Periskopet är låst med ett bygellås. Nyckeln ligger inlåst i kaptenens skåp. Om någon börjar pilla med periskopet hävdar Gordain att det är meningslöst, de ligger 200 meter ner på havets botten.

Kalifen kan med hjälp av verktygen i maskinrummet ganska enkelt forcera låset.

Genom att hissa upp periskopet kan man faktiskt komma över vattenytan och se ett blått hav med stark sol. En ö skymtar en bit bort.

Om man använder periskopet under vattnet ser man en del färgglada fiskar och en flock delfiner.

Om någon konfronterar Gordain med det faktum att man kan se ut säger han att periskopet är 25 meter långt. Att de därför måste ligga 25 meter ner. Vilket är en förbättring.

2. STRIDSLEDNINGSRUMMET

Eftersom ubåten inte har varit i strid på över ett år, så är detta rummet inte särskilt använt.

Vapenskåp

Det finns en vapenkassun, som Gordain har saboterat genom att bryta av nyckeln inne i låset. Kommer inte att gå att öppna utan så mycket våld att vapnen går sönder. Den enda lösningen är skärbrännaren i verkstaden. Den

kommer 1) förbruka mängder med syre. 2) Detonera all ammunition inne i kassunen.

Skåp med skyddsutrustning

Det här skåpet är inte tomt, här finns:
10 brandskyddsdräkter i mirakelmaterialet asbest.
10 gasmasker, samt
20st andningsmasker för nöduppstigningar.

3. KANONTORNET

De kraftiga kanorna visade sig ganska värdelösa och plockades bort i somras när båten reparerades. Nu är utrymmet tomt och aningen fuktigt för det läcker lite grand. Dock har Gordain gjort om det till ritual rum. På golvet finns ett antal märkliga linjer utritade dessa motsvarar ruinen som ubåten ligger på. Golvet är också nedsmetat med levrat blod.

I det välvda kanontornstaket är en komplett stjärnkarta ritad.

I mitten av rummet är det ett stort håll ca 2 meter rakt över. Det är den gamla ammunitionshissen. Här ligger också de stympade resterna av fem personer som gorillan har slitit i stycken.

4. HISSTRUMMAN

Själva hissen är nu borttagen, men det går att klättra upp och ner på två uppsättningar metalfästen som sitter på båda sidor i hisschaktet.

5. GAMLA AMMUNITIONSRUMMET

(ankomstpunkt för kommandosoldater)

I det här kolmörka rummet stinker det av förruttelse och elände. Här ligger minst 20 lik huller om buller. En del verkar delvis levande och sträcker sig efter den som

går omkring bland dem. De stönar och kvider. Den som står här vill givetvis snabbt ta sig upp längst någon av de två uppsättningar steg som finns.

En närmare inspektion visar att väggarna är täckta av konstiga inskriptioner, hieroglyfer, hållristningar, runor och andra magiska tecken.

I taket hänger fem upp och ner vända kroppar utan huvud. De viftar med armarna.

Om någon stannar längre kommer ett antal spöken att visa sig. De mumlar alla:

"Bitterna mördade oss. Britterna mördade oss."

Om spelarna ger sig till känna som briter kommer ett antal av liken att vakna till liv som ursinniga Zombies och attackera spelarna. De kommer att klättra efter upp genom hissen. Om de knuffas ner räknas de som utslagna.

LEVANDE DÖDA

Reaction: -8	Defence: 5	Toughness: 20
Pain limit: 25	Strength: 5	Agility: -7
Speed: 5		
All Melee: 1		
VAPEN:		
Slag: 1 (1 Blunt)		
Bett: -5 (1 Sharp)		

6. MÄSSEN

Här ligger 5 stycken döda besättningsmedlemmar. Ungefär 25 får plats att sitta där. De döda ligger i hopkrupna av smärta. Men tallrikarna i disken tyder på att det suttit åtminstone 50 till här och ätit.

De döda verkar ha avlidit snabbt, de ligger ihopkrupna och ansiktena speglar intensiv smärta. Läpparna är blå.

På väggen har någon skrivit *Brittiska svin!* med svampsås.

7. KÖKET

Här finns all tänkbar köksutrustning, mängder med kryddor, kastruller etc.

På en plåt står 30 köttfärspajer som är rejält förgiftade med Cyanid.

Här finns givetvis en uppsättning skarpa köksknivar också samt en köttxa.

Kocken och hans assistent ligger stendöda på golvet.

8. SOVSALEN

Här finns 40 sängar (man sover i skift) och 11 lik.

Här finns alla möjliga saker i sjömännens lådor:

Slå ID20:

1. En råttfälla som slår igen. 1 i skada.
2. Ett paket smällare.
3. En stor flaska absint.
4. En låda cigarrer.
5. Hashpipa med hash.
6. Fiskespö.
7. Ett krympt huvud (fejk).
8. Kikare.
9. En Cowboyhatt med leksakspistol (ser mycket naturtrogen ut).
10. En stilett.
11. Snorkel och cyklop.
12. En fällkniv.
13. Handbojor.
14. Kaststjärna.
15. Arabisk dolk.
16. Tomahawk.
17. Knogjärn.
18. Harpongevär.
19. Fickpistol med 6 skott i magasinet. Skada o rekyl 1.
20. Handgranat.

9. HANGAREN

Här står en ihopvikt dubbeldäckare med flytponton Planet har plats för maximalt fyra personer. I den finns handpump för flygbränsle, extra kläder och signalpistol med 5 röda och 5 gröna lyspatroner.

Här finns även en kulspruta inmonterad i ena vingen. Den kan skruvas loss och med viss möda släpas in i ubåten. Att avlossa den är givetvis livsfarligt, kulorna studsar hejvilt inne i skeppet. Det finns 500 patroner till vapnet.

Här ligger också 10 små sjunkbomber vikt ca 50 kilostyck. Den kan armeras och kastas ner i hissen. Bomben kan då hamna:

1. I botten på ubåten och sänka den, ett schyst slut.
2. I helvetet, vilket kan vara kul.
3. På Kreta och skapa ytterligare förvirring där.

10. MASKINRUMMET

Här ligger 3 stycken döda, uppenbarligen förgiftade. I ett skåp gömmer sig vegetarianen Jack, som överlevt den förgiftade köttpajen.

Maskinrummet är också nyckeln till att starta ubåten, genom att följa manualerna kan Kalifen eller Hollywood få igång motorerna och styra ubåten från kommandobryggan. Manualen är på franska. Kalifen eller Hollywood kan fördjupa sig i den om han gör det kliver hans karaktär ur spelet (han sitter och läser) och ersätts av en kommandosoldat.

Men det kräver en serie svåra ekvationer för att kalibrera mätarna. Här kan Kommandosoldaten ”Happy” komma in i bilden.

11. VERKSTADEN

Här inne finns 1 lik.

Här finns också alla tänkbara typer av verktyg. Även en skärbrännare som förbrukar enorma mängder syre.

12. KAPTENSHYTT

I denna extremt ordningsamma hytt finns inte mycket av intresse förutom en uniform med tillhörande medaljer och en sabel.

Här finns också 6 flaskor konjak. Här finns en del kodade dokument också, samt en skriftlig men ej inskickad anmälan mot Gordain.

Anmälan mot Doktor Gordain

Detta är en utökad anmälan från den jag gjorde skrifligen 19420325.

Doktor Gordain har under de senaste veckorna blivit alltmer egendomlig och irrationell. Han har hotat mig och flera andra. Långa perioder är han inlåst i sjukrummet och vägrar komma ut. Sjukrummet har förövrigt förvandlats till någon slags bibliotek och experimentverkstad för

Gordains osunda hokuspokus. På grund av detta kan sjukrummet ej längre anses som tjänligt.

Hans irrationella beteende skrämmer manskapet och även mig. Några män ur besättningen verkar ha blivit vänner med Gordain och de är under starkt inflytande av honom. Han har flera gånger antytt att vi alla borde byta sida och att Britterna är det verkliga hotet.

Vid besök i Bermuda har han fört ombord flera historiska föremål som jag och de övriga officerarna misstänker vara stulna. Dessa förvarar han med sina andra saker nere i det gamla ammunitionsrummet och där har märkliga fenomen inträffat sedan dess. I Panama som vid andra landgångar har Gordain tagit bondpermission och försvunnit iväg dagar i sträck. Jag kommer vid ankomsten till Guana att sätta honom i arresten och rekommenderas att han tas helt ur tjänst. En rejäl sinnesundersökning vore också på plats.

13. I:E STYRMANS HYTT

Inte mycket av intresse mer än en enorm samling pinnuppbilder och en loggbok.

Loggboken sträcker sig ett år tillbaka. Genom att läsa den kan man slå fast följande besökspunkter det senaste året.

Mars 1941: Halifax, Nova Scotia för reparationer.

April 1941: Skada av tyskt flyg vid konvojttjänst

Maj 1941: United States Naval Shipyard, Portsmouth, New Hampshire

September 1941: New London, Connecticut.

November 1941: Tillbaks till Halifax.

December 1941: Surcouf för Admiral Émile Muselier till Kanada, Qubeck.

December 1941: Deltar i befriandet av Saint-Pierre and Miquelon utanför Newfoundland.

Januari 1942: Order att gå till Stillahavet via Panamakanalen.

Februari 1942: Bunkrar på Bermuda

14. SJUKRUMMET

(det går en korridor förbi direkt till förrådet)

Gordains sjukrum innehåller även hans personliga rum.

Här finns givetvis mycket som är intressant.

Gaap skyddar sitt rum i alla fall till en början

Gordain har nyckeln till rummet och lämnar den inte frivilligt. Den kan tas med våld eller knyckas, beroende på hur offensiva spelarna är. Gordain öppnar inte frivilligt och hänvisar till den farliga apan.

Om rummet inte öppnats innan kommer Gordain dock att behöva sin bok Sydamerikanska riter. Han kommer då att öppna och låta spelarna brottas

Gorillan

Även om man har kommit över nyckeln så finns det hårigt problem kvar. Här inne sitter dessvärre gorillan inspärrad. Den är mer än lovligt uppskrämd. Alla frösk att storma hytten kommer att bli smärtsamma. Det finns ju givetvis några vägar att lösa det på.

1. Gorillan har blivit väl omhändertagen av två grekiska tulltjänstemän. Dessa bar en uniform som liknar Hollywoods. Gorillan kommer därför att söka sig till honom för skydd. Hon kommer också att skydda honom efter bästa förmåga. Hon kommer även att skydda Annebelle. Inte ens Maria kan vända apan mot dessa två.

2. Maria kan givetvis prata med och styra gorillan. Men den är rätt smart så den är svårare att styra än hundar och möss, ett Tala med djur 25 krävs för att lyckas. Och gorillan kommer inta att anfälla Hollywood eller Annebelle.

Gorillan kan berätta följande.

Hon var ute med sin unge i djungeln när de fastnade i en fälla. De fördes i en bur till en hemsk stad och därifrån i en större bur till en annan hemsk stad. Sedan skiljdes hon från sin dotter och åkte ut i en bur på havet. Hon kom till ett kallt ställe och var mycket hungrig. Två snälla män som liknande Hollywood tog hand om henne. En dag kom arga män i svarta kläder och tog henne från de snälla männen. Hon sattes i en bur i ett kallt förråd bredvid ett stort djur med horn.

Korkade män kom och släppte ut det stora horndjuret. Då flydde gorillan, men hamnade i ett hemskt slagsmål och hon hoppade ner i ett hål.

Kom till denna hemska plats och slog ner några män i svarta kläder. Gömde sig i buren i buren och kunde inte komma ut.

3. Köttpajen. Gorillan är hungrig och om ingen kollar henne kan hon mycket väl äta upp ett par pajer och dö. Det kan också vara ett sätt att döda apan.

GORILLAN

Reaction: 5	Defence: 14	Toughness: 20
Pain limit: 20	Strength: 5	Agility: 15
	Speed: 20	Aura: 3

All Melee: 10

All Perceptive: 8

VAPEN:

Slag: 10 (5 Blunt)

Bett: 5 (5 Sharp)

När väl apan är borta är detta rummet en märklig syn. Det ser inte alls ut som en sjukstuga. Snarare en hydda till en medicinman. Här hänger allsköns krimskrams på väggarna. Förkrympta huvuden, torkade smådjur, kroppsdelar, mängder av torkade växter, burkar med obskyrt innehåll, flöjter, pipor, rituella knivar, skalper, smycken osv.

Det mesta har en svag magisk laddning men är helt oanvändbart och värdelöst.

Delvis dold av ett långtygstycke med magiska tecken står en torkad och väl lindad mumie. Ett Arkeologi 12 identifierar den som Nethaloo Mumien som försvann tillsammans med sin sarkofag från ett British Museums lager 1940. Mumien kan kontaktas, Tala med döda etc 20, och ge information om demonen Gaap. Efter att ha haft kontakt med mumien kommer den att förbanna Gaap och han kommer fortsättningsvis att alltid fumla på 1 och 2 utan räddningsslag.

I en bokhylla finns säkert 100 böcker om ockultism. Harriet kan luska ut att en av dem är både gammal och värdefull. Den är skriven på spanska år 1730 och heter översatt:

Sydamerikanska hednariter, en liknelse vid Europas avarter

Denna bok innehåller de ritualer som Gaap just nu håller på med för att få ombord sin demon-besättning. Den innehåller också information om portaler som binder

ihop en civilisation på Bermudas med en civilisation på Kreta. De hamnade i krig och båda civilisationerna krossades av jordbävningar och tsunamis.

Hollywood hittar två böcker om Voodoo från början av 1900-talet. Båda på franska. De visar både saker som kommunikation med döda och uppväckande av döda. Med hjälp av dessa ökar hans chanser att lyckas med +5.

15. FÖRRÅDET

Här finns alla tänkbara typer av förbrukningsvaror, men inget spektakulärt.

Här finns en låst lucka i golvet. Gordin har nyckeln hit. Låset kan forceras med hjälp av ett hyfsat verktyg.

16. GORDAINS RUM (under förådet)

Det här rummet skiljer sig radikalt från sjukrummet. Här är det extrem ordning och reda. Centralt i rummet och det som syns mest är en jättelik egyptisk Sarkofag

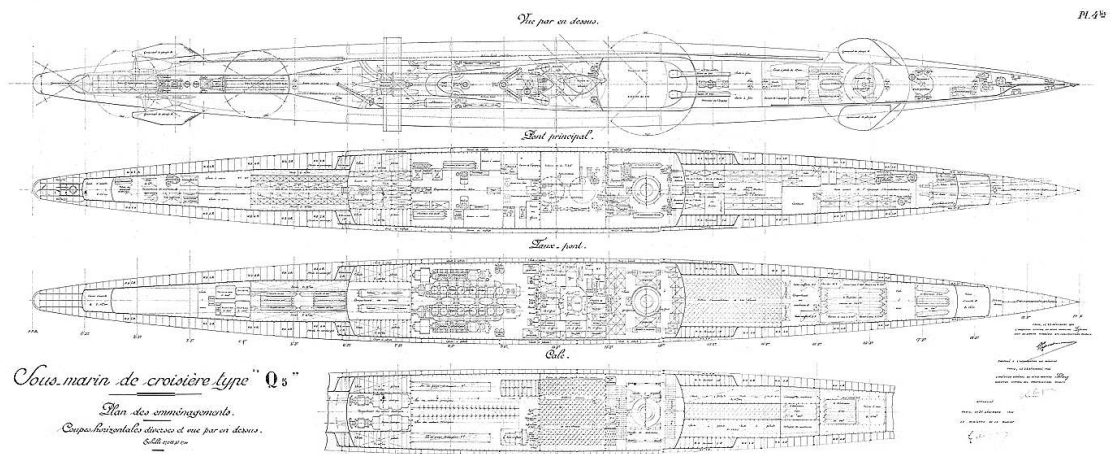
som ligger på fyra ben. Sarkofagen är nymålad och lackad i blått, vitt och rött. Om man faller upp sarkofagen finns det ingen mumie i den, den står ju i sjukstugan. Istället är den bäddad med kudde och täcke. Annars hänger här mest kläder och det ligger en del böcker i en byrå. Bland annat Jules Vernes en Världsomsegling under havet.

Om ubåten skulle sjunka kommer sarkofagen flytande med mumien i och kan bärga två personer.

17. TORPEDRUMMET

Här finns torpeder och utrustning för att skjuta av dem. Det finns torpeder som kan skjutas av, någon händig rackare kan också få dem att brisera och på så sätt spränga ubåten i luften.

Här finns även "tomma" tuber som man kan placera lite vad som helst i. Två personer får t ex plats om man snabbt vill evakuera sig. Men någon måste avlossa torpederna från stridsledningcentralen.



OM UBÅTEN

SURCOUF was a French submarine ordered to be built in December 1927, launched on 18 October 1929, and commissioned in May 1934. Surcouf—named after the French privateer Robert Surcouf—was the largest submarine ever built until surpassed by the Japanese I-400s. Her short wartime career was marked with controversy and conspiracy theories. She was classified as an “undersea cruiser” by sources of her time.

The Washington Naval Treaty had placed strict limits on naval construction by the major naval powers, but submarines had been omitted. The French Navy attempted to take advantage of this by building three “corsair submarines”, of which Surcouf was the only one to have been completed.

Surcouf was designed as an “underwater cruiser”, intended to seek and engage in surface combat. For reconnaissance, she carried a Besson MB.411 observation floatplane in a hangar built abaft of the conning tower; for combat, she was armed with eight 550 mm (22 in) and four 400 mm (16 in) torpedo tubes and twin 203 mm (8 in) guns in a pressure-tight turret forward of the conning tower. The guns were fed from a magazine holding 60 rounds and controlled by a director with a 5 m (16 ft) rangefinder, mounted high enough to view a 11 km (5.9 nmi; 6.8 mi) horizon, and able to fire within three minutes after surfacing. Using her periscopes to direct the fire of her main guns, Surcouf could increase this range to 16 km (8.6 nmi; 9.9 mi); originally an elevating platform was supposed to lift lookouts 15 m (49 ft) high, but this design was abandoned quickly due to the effect of roll. In theory, the Besson observation plane could be used to direct fire out to the guns’ 24 mi (21 nmi; 39 km) maximum range. Anti-aircraft cannon and machine guns were mounted on the top of the hangar.

Surcouf also carried a 4.5 m (14 ft 9 in) motorboat, and contained a cargo compartment with fittings to restrain 40 prisoners. The submarine’s fuel tanks were very large; enough fuel for a 10,000 nmi (19,000 km; 12,000 mi) range and supplies for 90-day patrols could be carried.

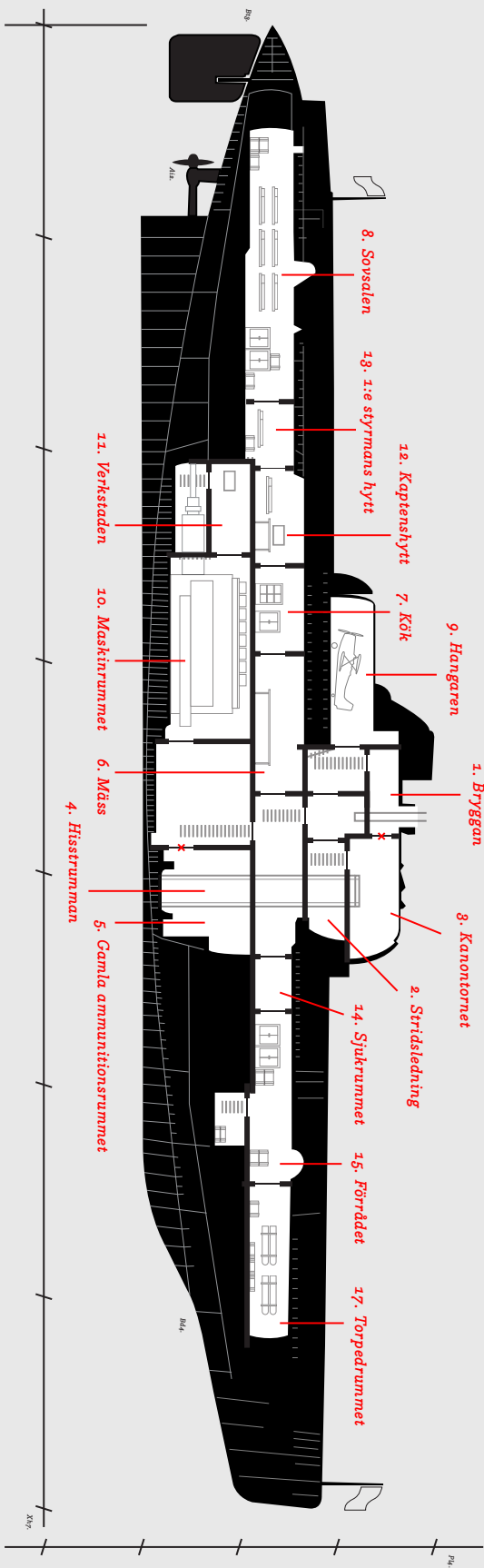
Soon after Surcouf was launched, the London Naval Treaty finally placed restrictions on submarine designs. Among other things, each signatory (France included) may possess no more than three large submarines, each not exceeding 2,800 long tons (2,800 t) standard displacement, with guns not exceeding 6.1 in (150 mm) in caliber. Surcouf, which would have exceeded these limits, was specially exempt from the rules at the insistence of Navy Minister Georges Leygues, but other ‘big-gun’ submarines of her class could no longer be built.

Despite her impressive specification, Surcouf proved to be plagued by mechanical problems: her trim was difficult to adjust during a dive, on the surface she rolled badly in rough seas, and she took over two minutes to dive to a depth of 12 m (39 ft), making her vulnerable to aircraft.

In 1940, Surcouf was based in Cherbourg, but in May, when the Germans invaded, she was being refitted in Brest. With only one engine functioning and with a jammed rudder, she limped across the English Channel and sought refuge in Plymouth.

On 3 July, the British, concerned that the French Fleet would be taken over by the German Kriegsmarine when the French surrendered, executed Operation Catapult. The Royal Navy blockaded the harbors where French warships were anchored and delivered an ultimatum: re-join the fight against Germany, be put out of reach of the Germans or scuttle the ships. Most accepted willingly, with two notable exceptions: the North African fleet at Mers-el-Kebir and the ships based at Dakar (see Battle of Dakar). These condemned the British “treachery” and (in the former instance) suffered hundreds of casualties when the British opened fire.

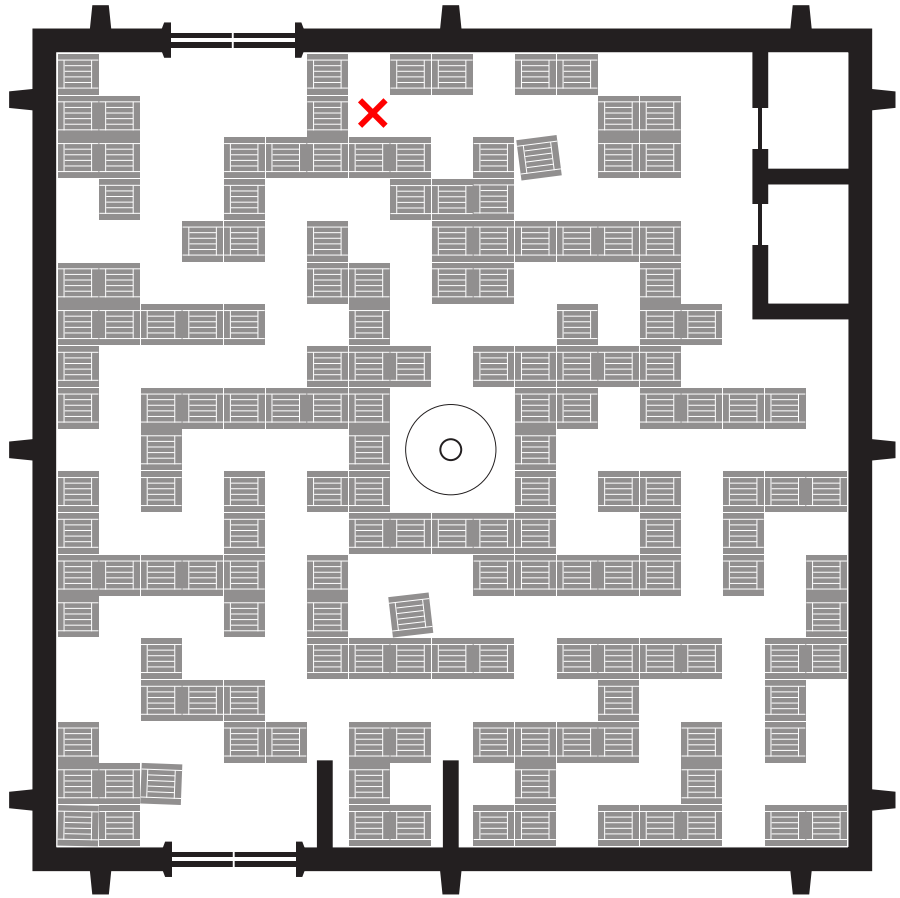
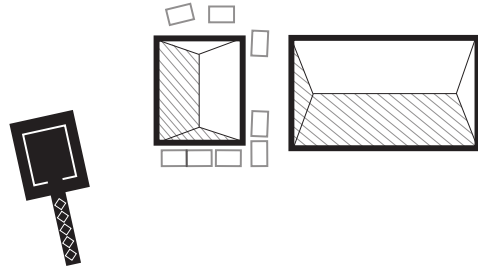
French ships lying at ports in Britain and Canada were also boarded by armed Marines, sailors and soldiers, and the only serious incident took place at Plymouth aboard Surcouf on 3 July, when two Royal Navy officers and French warrant officer mechanic Yves Daniel were fatally wounded, and a British seaman was shot dead by the submarine’s doctor. (Källa: Wikipedia)



Sous-marin de croisière type "Q5"

Ordered: Dec. 1927	Entered: May 1928
Length: 120 m (395 ft)	Speed: 18.5 knots
Range: 20,000 nmi (37,000 km; 23,000 mi)	

Central Library d.v. 5154



Lagerhus

Storlek: 60 x 60 m

Takhöjd: 5 meter

Väggar: Tegel med puts

Central Library div. 325

LOGGBOK

1:e Styrman



Surcouf (NN3)

Mars 1941

Halifax, Nova Scotia för reparationer.

April 1941

Skada av tyskt flyg vid konvojtjänst.

Maj 1941

United States Naval Shipyard, Portsmouth, New Hampshire.

September 1941

New London, Connecticut.

November 1941

Tillbaks till Halifax.

December 1941

Surcouf för Admiral Émile Muselier till Kanada, Zubeck.

December 1941

Deltar i befriandet av Saint-Pierre and Miquelon utanför Newfoundland.

Januari 1942

Order att gå till Stillahavet via Panamakanalen.

Februari 1942

Bunkrar på Bermuda.