

  
OPERATION  
**FALLEN ° REICH**

**IS THERE TIME FOR A LAST  
SINGAPORE SLING?**

GoTHCoN 2011

GUNNAR SEDIN SÖDERBERG, JOHAN ENGLUND

&

MIKAEL REIDAL



## LITE HISTORISK BAKGRUND

**ÅRET 1941 LIDER MOT SITT SLUT**, och andra världskriget har varat i lite över två år, i alla fall i Europa. Japan har dock fört krig mot bland annat Kina sedan mitten av trettioalet, men utan att västmakterna egentligen dragits in aktivt. Japanernas anfall på Pearl Harbor den 7 december, och det efterföljande anfallet på Siam, Hong Kong och Filipinerna, kommer därför som något av en överraskning för många. Dagen efter Pearl Harbor bombar japanerna även Hong Kong och Singapore, och börjar avancera in i Siam och nedåt i Sydostasien. Japanska flottan samlar stora styrkor kring Malackahalvön och gör det sannolikt att man planerar en landstigning där för att hota Singapore. Den brittiska kolonin Singapore är briterernas huvudsakliga flott- och militärbas i Sydostasien, och anses av många vara nyckeln till Sydostasien, och i förlängningen Australien.

Den brittiska sjöstridsgruppen ”Force Z”, bestående av slagskeppet HMS Prince of Wales, slagkryssaren HMS Repulse, samt de fyra jagarna HMS Electra, HMS Express, HMS Encounter och HMS Jupiter, har tidigare anlänt till Singapore. ”Force Z” närvaro är tänkt att motverka japanska aggressioner i Sydostasien, och i förlängningen ett anfall över Malackahalvön. Efter bombanfallet mot Hong Kong skickas ”Force Z” för att slå tillbaks japanska flottrörelser kring Hong Kong och Malackahalvön. ”Force Z” angriper japanska flottenheter utanför Vietnam, men får inte i kontakt med huvudstyrkan. De två jagarna HMS Encounter och HMS Electra skadas och drar sig tillbaka mot Singapore. Huvudstyrkan som är utan flygskydd, då Amiral Sir Tom Philips avböjt det, är ett lätt byte för japanskt medeltungt bombflyg, som har avsevärt längre räckvidd än britererna tror. HMS Prince of Wales och HMS Repulse, samt de två kvarstående jagarna sänks snabbt av japanerna. Förlusten av ”Force Z” är en svår moralisk knäck för britererna, och lämnar Malackahalvön öppen för landstigningar. Japanerna landstiger sedan långt ned på Malackahalvön bakom de

brittiska linjerna, kring går både försvarande trupper och den svärgenomträngliga djungeln. De avancerar sedan snabbt nedför halvön och innan britererna hunnit samla sig står de japanska styrkorna under general Yamashitas befäl inom räckhåll för det starkt befästa Singapore. Britererna har samlat över hundratusen man från bland annat Storbritannien, Australien och Indien för att förstärka försvarat av Malackahalvön. Dessa förband hinner man dock inte sätta in innan japanerna hotar det tungt befästa Singapore. Retirerande trupper samlas med nyanlända förband utan utbildning eller materiell. Den 31 januari landsteg japanska arméförband på Singapore ön, men brittiska och australienska trupper håller stånd. Försvararna lider dock snart brist på vatten, förnödenheter och ammunition. Efter hårda stridigheter, bombningar och belägring fram till den 15 februari så ser den brittiske överbefälhavaren Lord Percival ingen annan utväg än att kapitulera.

Över hundratrettiotusen allierade soldater blir därmed japanska krigsfångar, det största brittiska nederlaget någonsin. Det är även fler soldater än vad som tyskarna förlorar vid Stalingradskapitulation styvt ett år senare.

### ÄVENTYRSHISTORIENS BAKGRUND I KORTHET

Mycket av historien cirklar kring ett gammalt skrin i trä som rollpersonen Sir Winechapel har i sin ägo. Skrinet, som innehåller en gammal obrukbar kompass, är ett arvegods som en av Sir Harrys förfäder, Sir Francis Winechapel, kom över på sjuttonhundratalet. Legenden inom familjen Winechapel gör gällande att han kom över skrinet vid en drabbning med det holländska skeppet ”Vrendaam”, även känd som den legendariska flygande holländaren.

Det ingen visste var dock att Vrendaams kapten Van der Decken hade ingått en pakt med en demonisk varelse för att få lycka och välgång till havs. Demonen Vephar hade

av kapten Van der Decken bundits till skeppet i en ritual, och kontrollerades med hjälp av kompassen. Detta medförde bland annat att den flygande holländaren alltid har goda vindar. Många blev avundsjuka på Van der Deckens framgångar och Sir Francis sattes att sätta stopp för honom. När Sir Francis tog kompassen från den flygande holländaren så tappade Van der Decken kontrollen över skeppet och demonen, och blev en fånge på sitt eget skepp för evigt. Demonen Vephar blev fri att härja på de sju haven, men är fortfarande bunden till de begränsningar skeppets skepnad medför.

Rollpersonen Sir Harry Winechapel har nu mera med sig träskrinet vart han reser. Han vet inte varför, men en hävd inom släkten säger att det för tur med sig. Flera olika individer i Singapore och några bland rollpersonerna är ute efter Sir Harrys träskrin, som man bland annat tror är ett hemligt vapen.

### ÄVENTYRET I KORTHET

Vid vår historias början befinner sig de fyra eller fem rollpersonerna i Singapore. Det är i början på februari år 1942, i de sista skälvande timmarna innan stadens kapitulation till japanerna. Huvudpersonerna är fem individer med varierande nationaliteter och med skiftande lojaliteter till sina eller andra länders underrättelsetjänster. Vi har den brittiske kulturattachén och agenten Sir Harry Winechapel och dennes betjänt, en inföding som kallas Boy. Och vi har Sir Harrys sovjetiska motsvarighet kulturattachén Olga Semjonovna och hennes assistent, den lika sköna som mystiskt farliga Natasha.

Äventyret är inte traditionellt kronologiskt linjärt utan uppdelat i scener. Där en scen teoretiskt kan vara allt från ett par timmar till flera dagar. Denna kortfattade beskrivning behandlar historien scen för scen. Så kan spelledaren själv bestämma hur mycket lång tid det tar utifrån vad spelarna gör.

### Anslag: Pokerpartiet (ca 10 till 15 minuter)

Det börjar med att rollpersonerna är samlade på Raffles bar i Singapore. Man spelar poker, men är medvetna om att läget är hopplöst för staden. Ingen av rollpersonerna vill direkt fångas av japanerna. Denna korta scen är bara tänkt som en inledning, och går ut på att få rollpersonerna att interagera innan äventyret drar igång i scen 1.

### Scen 1 (ca 30 till 40 minuter)

Scenen går i korthet ut på att rollpersonerna flyr genom Singapore för att komma ut ur staden. Flykten tar dem först genom en stad full med hinder, från Raffles bar till deras räddning. Nämligen den kanadensiske äventyraren Curtis Lambodes varmluftsballong, som finns nere vid hamnen. Det är tänkt att det skall vara en kort och rolig lätt actionbetonad jaktscen, med ett par mindre hinder på vägen. Inget av hindren skall dock vara så pass oöverstigliga så att äventyret fastnar på dem. Det är allt från japanska och brittiska soldater till transportproblem, panikslagen lokalbefolkning och igenkorkade gator.

### Scen 2 (ca 30 till 40 minuter)

När rollpersonerna med en härsman lyckats fly med luftballongen så uppstår andra komplikationer. De livsviktiga gasoltuberna till ballongens brännare är tomma och de har inte särskilt mycket proviant med sig. Ballongen driver med vinden ut över havet och börjar snart tappa höjd. Det är bara till att börja dumpa onödiga saker. Det finns potential för mycket tjabbel mellan rollpersonerna.

Efter minst ett par dygn till havs så dyker det dock plötsligt upp en japansk ubåt mitt på havet. Ubåten öppnar eld mot luftballongen med sin lätta luftvärnskanon, och flera skott sliter stora hål i den. Luftballongen tar snabbt höjd och de kraschar i havet.

### Scen 3 (ca 20 till 30 minuter)

Rollpersonerna ligger i havet och räddas av den plötsligt uppdykande brittiska jagaren HMS Electra. Det räddande örlogsfartyget är ju dock egentligen den flygande holländaren som antagit HMS Electras skepnad efter att ha sänkt henne. Demonen Vephar känner att rollpersonerna har kompassen, och kommer till deras undsättning. Demonen tror sig ha möjlighet att lura rollpersonerna att ge den kontroll över skrinet.

När rollpersonerna väl är ombord på skeppet så är det helt öde. De kan inte hitta några besättningsmän överhuvudtaget. Winechapel som varit ombord på ett systerfartyg känner till en början igen sig lite smått, men inser sen att mycket avviker på ett väldigt mystiskt sätt. Exempelvis så stämmer inte vägen till bryggan alls med hans minne, och han hittar helt enkelt inte ditt. På sin väg dit till bryggan stöter rollpersonerna på en officersmäss som uppenbarligen inte hör hemma på HMS Electra.

Meningen med scenen är att göra rollpersonerna osäkra på vad som händer, att ställa dem inför ett mysterium.

#### Scen 4 (ca 60 till 80 minuter)

Rollpersonerna skall ha insett att något är fel med skeppet, och förhoppningsvis bege sig ned i skeppet för att utforska konstigheterna. Denna scen består egentligen av många mindre scener, specifika rum, som kan komma i nästan vilken ordning som helst. Det finns några undantag, som exempelvis kapten Van der Deckens akterkajuta.

Välstädade korridorer i gråmålad stålplåt övergår plötsligt i stinkande kyffen i träfartyg. Utrymmena är alla synnerligen malplacerade historiskt i förhållande till HMS Electra. Rollpersonerna och deras själar är fast på den flygande holländaren. När de letar sig längre ned i skeppets inre så stöter de på flera olika miljöer som blivit kvar från tidigare skepp som holländaren tagit över skepnaden från.

Demonen Vephar vet att rollpersonerna har kompassen och hoppas kunna lura dem att lämna den i kapten Van der Deckens akterkajuta, och ge henne full kontroll över skeppet. Så hon kan lämna jorden och med dess kraft bege sig tillbaka till helvetet och hämnas. Det inträffar om skrinet lämnas på Van der Deckens skrivbord i original kajutan där ritualen en gång genomfördes. Vephar skall försöka locka rollpersonerna att placera skrinet i akterkajutan genom att låta det dyka upp på flera olika ställen i skeppet. Andar som är fast på skeppet försöker efter förmåga motverka Vephars plan, och få rollpersonerna att besöka andra rum. I förhoppning att rollpersonerna antingen förstör träskrinet och kompassen, eller kanske tar kontrollen över skeppet. Det beror lite på respektive andes egna agenda. Vissa andar vill att skrinet förstörs så de blir fria, medan andra vill tjäna under en ny duglig kapten, och segla fram över de sju haven.

#### Scen 5 (ca 10 till 15 minuter)

Scen 5 är äventyrets slut. Det är upp till spelledaren vad och hur det händer, men vi har identifierat tre potentiella slut som beskrivs här nedan:

1. Rollpersonerna förstör skrinet och kompassen så att demonen för alltid fördrivs.

2. Någon av rollpersonerna tar kontroll över flygande holländaren, genom att med skrinet i sin ägo fatta rodret och styra eller önska sig vart skeppet skall befinna sig.
3. Rollpersonerna placerar skrinet på Van der Deckens skrivbord och demonen får kontroll över flygande holländaren.

### ÄVENTYRETS HISTORISKA BAKGRUND OCH FAKTA

I botten för äventyret finns både historiska och övernaturliga händelser, som på olika sätt påverkar det. Här nedan ges mer utförliga bakgrundsbeskrivningar för flygande holländaren, träskrinet och demonen Vephar.

#### Den Flygande Holländaren

Det finns entiteter/demoner med möjlighet att besätta och bli en del av icke levande föremål, som exempelvis ringar eller svärd, när de väl är i vår värld. Ett fåtal av dessa demoner är dock så mäktiga att de till och med kan ta över något så stort som ett skepp. Och det var just det som skedde där i början på sjuttonhundratalet, mitt under den ostindiska handelns storhetsperiod. Den samvetslöse och arrogante holländske kaptenen Van der Decken lyckades med list och svartkonst binda demonen Vephar i sitt skepp Vrendaam, för att göra det snabbare och oövervinnligt för pirater och konkurrenter. Efter det hade Vrendaam alltid bästa tänkbara vindar och fastnade aldrig i stiltjebälten. Kapten Van der Decken gjorde sig känd som den snabbaste skepparen, och det väckte avundsjuka hos konkurrerande ostindiska bolag. En grupp engelska adelsmän beslutade sig för att avslöja Van der Deckens hemlighet och vad som gjorde att hans skepp var så framgångsrikt. Gruppen övertygade 1738 kung George II att ge de engelske skepparen Sir Francis Winechapel ett förmånligt kaparbrev. Sir Francis fick också befälet över den snabbaste och bäst bestyckade fregatten som gick att uppbringa, HMS Griffin. För att jaga Van der Deckens så kallade ”flygande holländare” Vrendaam, och ta reda på hemligheten bakom dess framgångar. Av spioner i Amsterdam fick man Vrendaams nästa avresedatum, och HMS Griffin seglade mot Gibraltar för att därifrån lägga sig i bakhåll utmed Afrikas kust.

Winechapel jagade holländaren runt Godahoppsudden och över Indiska oceanen, oförmögen att komma i kapp. Winechapel insåg att han skulle vara tvungen att använda list för att fånga Holländaren. HMS Griffin lade sig utanför Godahoppsudden och då Vrendaam passerade hissade man holländsk flagg, fällde en del av riggen och agerade nödställd. Vrendaam revade segel och kom upp jämsides, för att där mötas av en full bredsida från HMS Griffin. Sir Francis och britterna stormade ombord på Vrendaam, men mötte hårt motstånd. I stridens hetta stormade Winechapel kajutan för att få Van der Decken att stryka flagg. Ingen vet exakt vad som hände, men den svårt skadade Winechapel stapplade över till HMS Griffin krampaktigt bärande ett träskrin. Då skrinet väl var över på HMS Griffin blåste plötsligt ett våldsamt regn och åskoväder upp, och Vrendaam slet sig från HMS Griffin. Det sägs att det sista som sågs var den panikslagne kapten Van der Decken, med utsträckta armar skrika från akterdäcket. Vrendaam slukades lika plötsligt av en mörk dimbank och försvann spårlöst. Winechapel kollapsade i kajutan med flera hugg i buken och konstiga brännskador på händerna. Han svamlade om att man skulle visa skrinets innehåll för deras uppdragsgivare London, där i fanns nyckeln. Efter det förlorade Winechapel medvetandet. Han återfick aldrig medvetandet, och dog tre dagar senare. Man öppnade skrinet, men blev inte klokare för det.

Träskrinet är en ask i lackerad ek, med längd och bredd cirka tio tum, och höjden sex tum. Det har hörnbeslag och gångjärn i mässing, ett nött bärhandtag i läder mitt på locket, samt ett kraftigt spänne på framsidan, som håller den stängd. Lådan är i övrigt helt osmyckad. Fastskruvad inuti skrinet sitter en tillsynes obrukbar sextonhundredtals kompass i mässing. Från skrinet kommer en vag doft av svavel om man öppnar det.

**Sanningen:** Träskrinet och kompassen är det föremål som kontrollerar och håller kvar demonen Vephar i flygande holländaren. När kompassen fanns ombord så tyglade det demonen, när Winechapel lämnade Vrendaam med den så tappade Van der Decken kontrollen över demonen. Demonen är otyglad och fri att härja haven, men är fortfarande bunden till skeppet. Den är dock fri att använda sina förmågor, som att byta skepnad på skeppet om den så önskar. Demonen Vephar är fast i skeppet så länge kompassen är hel. Med kompassens hjälp kan en person kontrollera skeppet.

Genom åren har andar efter sjömän som flygande holländaren dödat blivit fångslade i skeppet. Kapten Van der Decken själv är mer eller mindre från vettet och smyger osaligt omkring på skeppet. Han är livrädd för att djävulen skall komma upp ur havet och hamna ned honom till helvetet.

## DEMONEN VEPHAR — HAVETS SKRÄCK

**Observera att Vephar inte skall framträda förrän på slutet, och främst ge guidning om rollpersonerna kört fast eller dummar sig.**

*Plötsligt står hon bara där. En lång, blek kvinna med obestämbara ansiktsdrag. Det blonda håret ligger slickat längst ena sidan, men hennes vackra marinblå klänning med mässingsknappar böljar försiktigt som om den är gjord av tunnaste silke. De blå, nästan urvattnade ögonen, möter spelarna och hon presenterar sig.*

*”Goddag, jag är Vera.” säger hon vänligt. ”Det var ett väldigt vackert armband ni bär.” fortsätter hon och pekar på någons klocka. ”Kan man få köpa det för en flaska årgångsvin?”*

Det är ingen slump att varelsen Vephar hamnade i helvetet för många miljoner år sedan. Hon tillhörde en vattenlevande ras av fiskliknande varelser som sysslade med fredlig men skrupelfri handel. Ständigt på resande fot sålde de sina vanor och reste vidare i stora vattenfyllda skepp. Men Vephar nöjde sig inte med att bara köpa och sälja, driven av girighet började hon även med sjöroveri. Hon blev en mästare på att förklä sitt fartyg för att sedan smyga sig på skepp med värdefull last, döda alla ombord och sedan sälja varorna vidare. Vephars förmåga att generera gynnsamma vindar innebar dock att hon flera gånger över århundradena blivit kallad till jorden av skrupelfria kaptener. Den siste i raden blev Van der Decken, som genom mörk magi tvingade henne att tjäna honom. När Sir Francis Winechapel stjal träskrinet av Vand der Decken så tappade harn kontrollen över Vephar, som blev fri att härja de sju haven. Dock så är Vephar fortfarande bunden till skeppet och till jorden så länge kompassen är intakt.

*Det syns på henne att frågan är besvärande, hon vrider sina fnasiga händer och slingrar sig.  
”Nej, jag har ingen aning om det. Jag är bara här*

*tillfälligt. Sedan 300 år eller så." Så blir hon girig igen. "Ska vi säga en flaska vin och en hummer för klockan?"*

#### Hatad i helvetet

Sina instinkter och vanor trogna bedrev Vephar en omfattande handel i Helvetet och var en Satans starkaste allierade. Tillsist framkom det dock att hon lurat nästan alla: Fienderna stod på kö och kunde endast stävjas av hennes beskydd av Satan. När det visade sig att hon stal även från honom blev hon ett jagat byte och levde i en ständigt flyende tillvaro. Hennes enda andrum var att ta sig till jorden så långa perioder och så billigt som möjligt. Om hon nu förpassas till helvetet vet hon att hon ligger mycket illa till.

*"Jag stannar helst på skeppet. Här har jag min familj och jag hittar nästan överallt. Det är betydligt svalare här än hemma."*

#### En skoningslös, feg och förhandlingsbar

Genom åren har den giriga Vephar fyllt sitt skepp med rikedomar. Hon är dock en mycket försiktig plundrare, som sällan tar några risker. Hon föredrar att slå till när chansen att lyckas är som störst, och hon lämnar inget åt slumpen. Samtidigt är hon helt skoningslös när hon har övertaget. Hon skulle föredra att ställa sig under kompassbärandens befäl igen hellre än att maktlöst förpassas tillbaka till Helvetet. Att förhandla ligger i hennes natur.

*"Det är inget att hetsa upp sig över. Vi förhandlar bara om priset. Det finns alltid ett pris. Alltid ett erbjudande."*

#### Uppträdande

I sin mänskliga form ser Vephar ut som en lång, vacker finlemmad dam med alldagliga ansiktsdrag, djupa blå ögon, blek hy, mycket bred mun och långt ljus hår. Vid närmare inspektion verkar hennes hud torr och aningen fjällig. Hon är klädd i en lång blå böljande klänning som ändå har ett visst skepparsnitt. Under klänningen har hon inga ben utan glider fram på en stor ormsvans. Hon talar insmickrande och kallar sig Vera. Om rollpersonerna har något värdefullt på sig vill hon gärna känna på det och undra om det är till salu. Hon kan också försöka sälja och byta saker från skeppet. Särskilt gärna vill hon givetvis byta till sig kompassen. Hon är en fysisk

varelse, en kvinna hon besatt för 300 år sedan. Blir det strid flyr hon snabbt i rummets förvirrande system. Sedan låter hon sina "barn" (maskarna) göra jobbet. Blir Vephar direkt anfallen kommer hon att börja skrika i ett märkligt högt tonläge. Då väller det fram skeppsmaskar till hennes försvar.

*"Var vänlig och släpp mig, annars kallar jag på mina barn. De är hungriga så här dags..."*

#### DEMONEN VEPHAR

<b>Reaction:</b> 8	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> 20
--------------------	--------------------	----------------------

<b>Pain limit:</b> 25	<b>Aura:</b> 12	<b>Courage:</b> -5
-----------------------	-----------------	--------------------

<b>Strength:</b> 5	<b>Agility:</b> 10	<b>Stealth:</b> 10
--------------------	--------------------	--------------------

**Speed:** 10

**English:** 5

**All Perceptive skills:** 1

**All Interactive skills:** 10

**All Melee skills:** 5

#### SKEPPSMASKARNA

**Observera att skeppsmaskarna inte skall dyka upp förrän på slutet.**

Den främmande ras Vephar tillhör har ett säreget fortplantningsmönster som även fungerar som försvarsmekanism. Avkomman börjar som larver vilka varelserna lägger i kadaver. De äter sig sedan större och därefter äter de största upp de mindre tills bara en supermask återstår och den förpuppas. I sin längtan efter barn och som försvarssystem har Vephar fyllt skeppet med skeppsmaskar som hon manipulerat och lärt äta kött. Dessa ligger och trycker för att sedan kanske kasta sig över de rollpersoner som är döda eller har sår. De vanliga maskarna är ca 3 decimeter långa och mycket giriga. Maskarna finns i de delar av skeppet som är gjorda av trä, men tvekar inte att ringla sig in i andra delar genom ventiler och öppningar. När de ätit växer de snabbt till en längd av upp till en meter.

Inne i skeppet lurar några riktigt stora tvåmeters-exemplar, de äter de maskar som nått en halvmeters längd (och rollpersonerna om de kommer i vägen) och om de äter tillräckligt mycket förpuppas de. Ut ur puppan kommer spöket av en människa som är påfallande lik någon av de som dött och blivit föda.



Vephar kan kontrollera maskarna. Få dem att anfalla eller dra sig tillbaka efter behov.

Plötsligt märkte de att ett antal stora maskar med kraftiga käkar kom ringlande på golvet. De stannade vid blodpölen från Boys skottsår i låret. De såg ut att äta blodet och sedan kom flera till ut ur små hål i trädäcket.

*Nykomlingarna brydde sig inte om pölen som redan minskat betydligt i omfång. De ålade sig rakt mot Boy som desperat försökte komma på fötter. Maskarnas små käftar klickade när de knipsade med dem. Boy fick tag i en balk och kom upp på knä, en mask ringlade sig genast ut på hans hand. Med ett skrik började han vifta med handen, men masken bet sig fast med sina små käkar i handleden. Boy snavade och föll igen och ett antal maskar borrade sig genast in i det öppna skottsåret. Genom sina skrik hörde Boy en välbekant röst.*

*"Vad sägs om den där klockan? En hummer? Eller kanske en mussla? Vi säger en hummer om du slänger in den där värdelösa kompassen också. Eller vill du hellre bli middag åt mina barn?"*

#### SMÅ MASKAR, 3 decimeter

<b>Reaction:</b> -5	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> -
<b>Pain limit:</b> *	<b>Aura:</b> -	<b>Courage:</b> -
<b>Strength:</b> -5	<b>Agility:</b> 3	<b>Stealth:</b> 3
<b>Attack:</b> Bite -5 (Damage -5)		

\*Träff dödar automatiskt

#### MELLAN MASKAR, 1 meter

<b>Reaction:</b> 1	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> 10
<b>Pain limit:</b> 15	<b>Aura:</b> -	<b>Courage:</b> -
<b>Strength:</b> 5	<b>Agility:</b> 5	<b>Stealth:</b> 1
<b>Speed:</b> 1		
<b>Attack:</b> Bite +1 (Damage +1)		

#### JÄTTEMASKAR, 2 meter

<b>Reaction:</b> 1	<b>Defence:</b> 10	<b>Toughness:</b> 20
<b>Pain limit:</b> 20	<b>Aura:</b> -	<b>Courage:</b> -
<b>Strength:</b> 10	<b>Agility:</b> 1	<b>Stealth:</b> 3
<b>Speed:</b> 3		
<b>Attack:</b> Bite +1 (Damage +6)		

#### SPÖKEN

De förpuppade spökerna irrar osaligt omkring, men om det drar ihop sig till strid med ett annat skepp kan de bemanna skeppets brokiga beväpning. De har en vag uppfattning om sin roll på skeppet och har fragmentariska minnen som maskarna ärvt från deras uppättna kroppar.

*Mannen i 1700-talskläder drog sig i skepparkransen och såg tveksam ut.*

*"Det var bläsigt och vi tog in vatten. Allt hopp var ute. Då kom skeppet. En skonare. Sen minns jag inget mer. Jo, maskar också. Och en kvinna kanske, eller så var det en sjöjungfru, eller en muräna. Det var nog en muräna."*

#### VEPHARS ROLL I ÄVENTYRET

Vephar skall i princip hålla sig undan fram tills slutet av scen 4 eller i scen 5. Det är inte nödvändigt att ha med varken henne eller skeppsmaskarna om man inte känner att de tillför något. Man kan använda henne eller maskarna för att få lite fart på veliga spelare, eller som ett fördröjande moment om man tycker att det går för fort.

Om Vephar närmar sig rollpersonerna vill hon helst lura och förleda dem, oftast genom att försöka påskina att de förhandlar om något. Hon undviker alla frågor om skeppet, men man kan tänka sig att smarta rollpersoner kan luska ut lite information ur henne. Givetvis är hon ute efter kompassen främst och kan erbjuda mycket för att få den.

## ANSLAG: POKERPARTI

Inled med att dela ut rollpersonerna (hoppa över Lambode om det bara är fyra spelare). När de läst klart så låt dem gå laget runt och beskriva sina roller kort. Efter det sätter du som spelledare scenen, ungefär så här:

*Singapore 6 december 1942*

*Rykten florerade om att japanernas intåg var nära förestående. Senaste veckorna har hemliga agenter haft fullt upp med att spionera på varandra och försöka förutspå varandras nästa handlingar och framförallt vad 'gulingarna' hade i åtanke. Britterna kände sig som alltid trygga, men var det bara en fasad? De som hade haft öronen med sig hade hört rykten om ett hemligt vapen, en mystisk artefakt som var i britternas ägo och som sades kunna styra ett ostoppbart vapen. Men var det bara ett rykte?*

*Det var fortfarande rätt tidigt på Raffels bar i Singapore, men det var redan varmt och fuktigt. Och stämningen var så tät att man kunde skära den med kniv. Ett pokerparti som hållit på hela natten var i upplösning. I bakgrunden höll tjänarna Boy och Natasha försiktigt utkik på de tre som satt kvar kring bordet. Natashas 'dam', den sovjetiska kulturattachén Olga hade spelat bra och hade just skjutit en ansevärd hög med pengar till bordets mitt. Hon verkade säker på partiets utgång. Hennes motståndare Sir Winechapel hade sneglat mot sin betjänt Boy, sagt något till denne på det besynnerliga klickspråk som bara de verkade tala och skjutit in en låda på bordet. En märklig sak i trä som han sa var ovärderlig. Allas blickar*

*vändes nu till äventyren Lambode som har lagt det mesta på bordet, ska han våga satsa sin luftballong för att vara kvar i spelet?*

Om Lambode är en slp så spela ut all franskanadensisk stolthet du kan och satsa din luftballong.

Om Lambode är en spelare så titta på den personen och lämna över ordet. Undrar de hur det är med spelet så låt dem slå ett Gambling. Det är inte viktigt vem som vinner. Lådan är mystisk och kommer senare alltid kunna återhittas på Sir Winechapel oavsett vad som hänt med den. Det är inte heller viktigt vem som egentligen äger luftballongen efter scenen.

Utöver rollpersonerna är det tomt i baren, förmodligen finns det någon bakom bardisken som de kan interagera med. Om Lambode är en slp så behöver han inte finnas med mer i handlingen, så antingen kan du låta honom stanna i baren, alternativt kan man spara honom och låta honom bli skjuten av japaner så fort läge ges. Viktigast med scenen är att låta spelarna komma in i rollpersoner och lyfta fram lådan och luftballongen så att spelarna lägger dem på minnet.

Det här är en snabb kort scen, när du vill avsluta den så låt det japanska hotet pocka på. Om du behöver så skicka in en pojke från gatan som tjallar för Boy att General Percival kommer att kapitulera och att japanska trupper förbereder sig att marschera in i staden. Pojken kommer sedan stå kvar med en hand utsträckt och en förväntan om att någon ska betala honom. Kom ihåg att det som sägs är på lokalt språk så att även Olga uppfattar det. Ryktet på gatan sprider sig snabbare än vad säkerhetstjänsterna kan föreställa sig.



## SCEN 1: FLYKTEN från SINGAPORE

### VAD HÄNDER

*General Percival är på väg för att kapitulera officiellt inför japanerna klockan 16:00. General Percival har även utfärdat en order om att militär utrustning och hemliga dokument skall förstöras innan dess, och likaså att de flygplan och fartyg som kan skall fly från Singapore.*

Singapore är på väg att kapitulera för japanerna. Rollpersonerna skall inse att det är ödesdigert för dem själva att bli tillfångatagna. Japanerna vet alldeles säkert att de är spioner, men framförallt så kommer träskrinet att falla i japanernas händer. Det är något som absolut inte får inträffa. Det är nu eller aldrig de har möjligheten att fly.

*På gatan strax utanför baren ser de en motorcykelordonnans som har tagit av sig hjälmen och uppgivet skakar på huvudet. Gatorna i centrala Singapore myllrar av människor. Militärer som mer eller mindre planlöst skyndar till eller från fronten, men även civila som vågar sig fram i stillheten efter nattens bombardemang. Flertalet inser innerst inne att de allierade styrkorna inte kan hålla ut mycket länge till, men få är medvetna om att kapituleringen sker i samma stund.*

Gatorna utanför är fulla med både militärer och civilister. De verkar antingen planlöst irra omkring eller målmedvetet vara på väg någonstans. De flesta är uppenbart lättade över att japanernas bombardemang av stadens ytterkanter upphört, men samtidigt aningen oroliga vad det egentligen betyder.

Rollpersonerna skall snabbt inse att det är meningslöst att försöka ta en taxi, gatorna är för igenkorkade. Alternativa färdmedel de stöter på längst vägen kan vara en motorcykel med sidovagn som några trötta soldater håller för dålig koll på, en Rickshaw utanför ett nudelstånd eller en tandemcykel med reklam för Barberare Wong.

Utanför hotellet eller någon gång på väg mot hamnen ser Boy plötsligt en japansk herre han känner igen. Det är Överste Ishigawa, som nu är klädd i uniform och bär sitt svärd. Han åtföljs av sex japanska soldater beväpnade med gevär. Överste Ishigawa är ute efter skrinet och kommer inte sky några medel för att komma över det. Han bör beordra soldaterna att urskillningslöst skjuta mot rollpersonerna för att det skall framgå att Boys liv väger lätt för honom. Rollpersonerna kan konfrontera Överste Ishigawa, som inte kan använda sitt svärd så väl som han önskar. De kan även skaka av sig de förföljande japanska soldaterna på något listigt sätt.

### ÖVERSTE ISHIGAWA

Hänsynslös, Vill använda sitt svärd

<b>Reaction:</b> 1	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> 8
--------------------	--------------------	---------------------

<b>Pain limit:</b> 20	<b>Aura:</b> 7	<b>Courage:</b> 15
-----------------------	----------------	--------------------

<b>Strength:</b> 4	<b>Agility:</b> 3	<b>Stealth:</b> 2
--------------------	-------------------	-------------------

**Speed:** 3

**English:** 5

**All Perceptive:** 5

**All Interactive:** 3

**All Aiming:** 3

**Sword:** -5

**JAPANSKA SOLDATER**

<b>Reaction:</b> 3	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> 8
<b>Pain limit:</b> 14	<b>Aura:</b> -5	<b>Courage:</b> 10
<b>Strength:</b> 3	<b>Agility:</b> 5	<b>Stealth:</b> 3
<b>Speed:</b> 5		
<b>English:</b> 1		
<b>All Perceptive:</b> 3		
<b>All Interactive:</b> -5		
<b>All Aiming:</b> 5		
<b>All Melee:</b> 3		

**TYPE 99 RIFLE**

Mag	Range	Dam	Recoil
3	10	7	-8

*Två japanska plan flyger över staden bort mot hamnen, men ser inte ut att släppa några bomber. Det är nog bara en tidsfråga innan hamnen faller helt. De brittiska soldaterna vid grinden är fortfarande kvar, och gör sin plikt in i det sista.*

Luftballongen finns bara några kvarter bort på ett fält nere vid hamnen. Hamnen är svårt bombad, och alla fartyg av någorlunda storlek har redan flyt om de inte sänkts. De delar av hamnen som är någorlunda hela är alla hårt bevakade av utmattade och irriterade brittiska soldater. Det lilla fält, bakom en halvbombad hangar, där luftballongen finns, bevakas av Kapten Barthlow och några indiska soldater.

Väl framme vid luftballongen så skall rollpersonerna inse att ballongens korg är väldigt liten i förhållande till deras antal och all packning de bär på. De måste enas om vad de kan få med sig eller inte. Mitt i allt detta så rycker ju japanerna allt närmare och japanska jaktplan börjar få intresse för vad de håller på med därnere på marken. Överste Ishigawa och en tropp soldater kan göra ett återseende även om rollpersonerna tror att de gjort sig av med honom, så att de får fly i vild panik med japaner hängande från korgen eller i dess ballast.

**SLP:ER****Kapten Barthlow**

Kapten Barthlow är en brittisk militär av den gamla stammen. Följer order till varje pris, men är trogen det gamla klassamhället och är inte omöjlig att övertyga om att en adelsman av fin familj vet bättre än honom själv.

**KAPTEN BARTHLOW**

Följer order, gillar adel

<b>Reaction:</b> -5	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> 1
<b>Pain limit:</b> 11	<b>Aura:</b> 2	<b>Courage:</b> 5
<b>Strength:</b> 2	<b>Agility:</b> 1	
<b>All Perceptive:</b> 3		
<b>All Interactive:</b> 5		
<b>All Aiming:</b> 3		

**Utrustning:** Revolver

**Överste Ishigawa**

Tillhör den japanska kejserliga arméns underrättelsetjänst, och är ansvarig för operationerna i Singapore. Han är Boys kontaktman inom japanska underrättelsetjänsten och den som köper dennes rapporter.

Överste Ishigawa är segerviss, arrogant, överlägsen, och ser ned på alla vita, som han betraktar som illaluktande inkompetenta kolonisatörer. Han är övertygad om att Winechapels låda är svaret på hur japanerna skall vinna kriget, och att med den i sin ägo kommer han att gå långt.

**INDISKA SOLDATER**

<b>Reaction:</b> 2	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> 2
<b>Pain limit:</b> 11	<b>Aura:</b> -5	<b>Courage:</b> 3
<b>Strength:</b> 2	<b>Agility:</b> 2	<b>Speed:</b> 3
<b>English:</b> 3		
<b>All Perceptive:</b> 3		
<b>All Interactive:</b> 1		
<b>All Aiming:</b> 3		
<b>All Melee:</b> 3		

## SCEN 2: LUFTBALLONGEN

*Det är skönt att lämna kaoset i Singapore bakom sig, samtidigt som luftballongens begränsade navigationsmöjligheter är en viss källa till oro. Ni rör er med god fart iväg från Singapore, en ljummen bris är precis så där lagom svalkande. Att flyga ballong är en mycket mer harmonisk upplevelse än att skramla omkring i ett bullrigt flygplan. Konstigt att man inte har öppnat ballonglinjer på sträckor med konstant vindriktning. Lite trångt ombord kanske, men det är ju trevligt om man är på humör för en liten flirt.*

Rollpersonerna flyger iväg med luftballongen, mot okända äventyr. Driftige spelledare kan bygga en provisorisk ”luftballongskorg” med bänkar eller stolar för att få lite känsla. Inte så trång att spelarna inte kan röra sig dock, ge lite utrymme till handling.

*Den brittiska flottan styr ju världshaven så snart borde ju något av samväldets vackra skepp dyka upp i horisonten. Frågan är vad som händer om ett japanskt skepp dyker upp? Kommer de att bry sig? Syns en luftballong på radar? Efter några timmar ombord är resan inte lika rolig längre. Det börjar bli trångt och hungrigt.*

### VAD HÄNDER

Luftballongen driver iväg åt sydost rakt ut i havet för den som är lite slängd i orientering. Med hjälp av en hopplöst liten karta kan rollpersonerna fantisera lite om vart de kan tänkas ta vägen.

Luftballongen är av klassiskt snitt. Det är en stor vit varmluftsballong med röda lodräta revärer, med ett stormmaskigt nät i rep på ovasidan. Under ballongen

i rep från nätet hänger en klassisk flätad korg som är knappt 2x2 meter stor, eller liten om man så vill.

### Luftballongen innehåller följande:

- En lång lina som hänger ner samt ytterligare tre linor finns i reserv.
- Brännare med två extra gasolflaskor. (De två extra gasolflaskorna är dock tomma. Det skall dock rollpersonerna inte få reda på med en gång. Personalen som hyrdes att se över ballongen har glömt byta den. Kanske med vilje, kanske inte, någon av dem kanske var en japansk förrädare.)
- Tio sandsäckar som barlast, som hänger knutna på utsidan av korgen.
- En kompass som efter en stund visar sig trasig.
- En full tre liters vattendunk.
- En liten spritbrännare.
- Cirka en halv liter etanolsprit till brännaren. (Som även går utmärkt att dricka om man vet vad det är.)
- En påse med ca ett hekto the.
- En stor ostmacka.
- En ungefär halvfull enliters butelj amerikansk bourbonwhiskey. (Till Sir Harrys förfaran)
- En mindre verktygssats inlindad i ett kanvasfodral. Innehållande bland annat en skruvmejsel, en aningen rostig och halvslo kniv och lite andra verktyg.
- En gammal kokosnöt.
- En potta och en rulle toapapper.
- En kanadensisk och en brittisk flagga.
- Ett exemplar ”Jorden runt på 80 dagar”.
- En badhandduk.
- En signalpistol med tre gröna och tre röda raketer.

Luftballongen driver i den friska vinden rakt förbi öarna runt omkring Singapore och ut mot havet. Det är trångt i korgen och rollpersonerna ställs plötsligt inför sitt första stora dilemma - Gasolflaskan är på upphällning och någon av rollpersonerna upptäcker då att de två reservgasolflaskorna är tomma.

Om inte dispyter utbryter bland rollpersonerna så kan spelledaren försiktigt hinta om följande frågeställningar för att få bråk och tjabbel att bryta ut.

- Vem ska styra ballongen?
- Vart kommer man att hamna?
- Vem vann kortpartiet?
- Vem äger lådan?
- Någon kan bli kissnödig, hungrig, törstig.

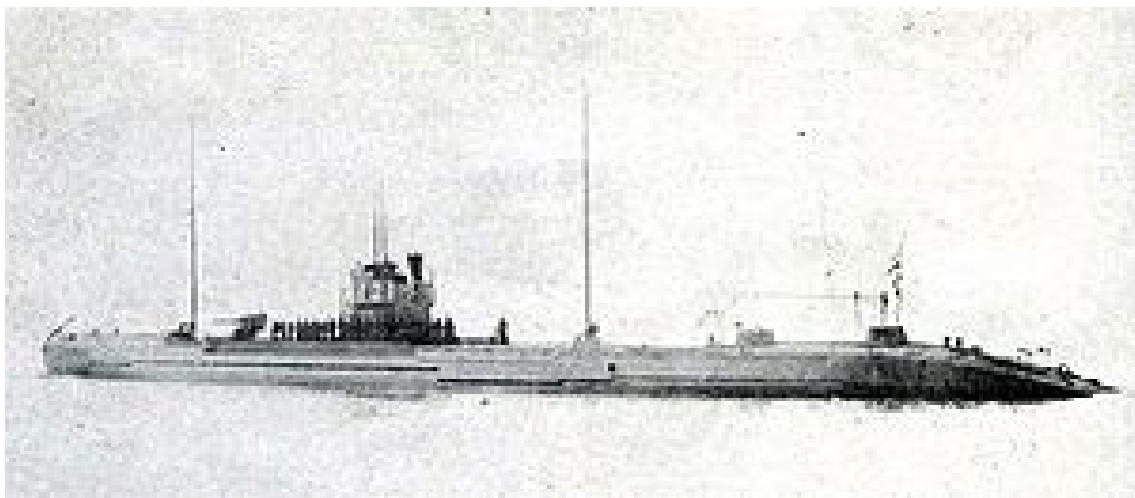
*Resan är inte alls behaglig längre. Havet kommer snabbt närmare och det ser inte inbjudande ut. Det går till och med att urskilja hajar där nere. Allt handlar om tyngd. Vad kan offras? Vem kan offras?*

Utbryter eldstrid kommer troligtvis ballongen att skadas och förlora höjd. Även om ballongen inte skadas i striden kommer den efter ett tag att få slut på bränslet och börja sjunka. Den stora frågan blir då:

Vad eller vem ska slängas överbord och vad eller vem ska behållas?

*Just när allt ser som mest hopplöst ut dyker en ubåt upp och förvärrar situationen ytterligare. Om det finns något som är värre än att drunkna så är det att först bli skjuten och sedan drunkna.*

När luftballongen börjar närma sig vatten ytan dyker en ubåt upp. Först kanske spelarna tror den är vänligt sinnad, men sedan visar den sig vara japansk. Det är en typ B1 ubåt med namnet I23. Ubåten börjar genast skjuta med sin luftvärnskulspruta.



## SCEN 3: RÄDDNINGEN

### VAD HAR HÄNT

Den flygande holländaren hade tidigare anfallit och sänkt den brittiska jagaren HMS Electra. Den flygande holländaren antog sedan örlogsfartygets skepnad. Sjalarna efter flera döda besättningsmän på HMS Electra fångades i den del av holländaren som för alltid kommer att vara HMS Electra.

Samtidigt dras flygande holländaren mot luftballongen. Vephar har fått vittring på något hon inte känt på många hundra år, träskrinet med kapten Van der Deckens kompass. Vephar blir med ens misstänksam, kan det vara slumpen som fört en ovetande bärare av kompassen till denna del av världen, eller är det någon som söker efter skeppet för att ta kontrollen över henne. Hon fruktar givetvis det senare, men lockelsen att själv få total kontroll över den flygande holländaren är i det närmaste oemotståndlig. Vephar beslutar sig för att försöka få ombord kompassen och förhandla med eller lura den rollperson som har kompassen i sin ägo att ge henne kontakten.

### VAD HÄNDER

*Luftballongen kraschar i havet, och den japanska ubåten börjar stäva mot den. De överlevande från kraschen kan bara hopplöst se på när den närmar sig. När så tystnaden plötsligt bryts av kanonsalvor och flera vattenkaskader som slår upp bakom ubåten. En jagare närmar sig snabbt platsen och ubåtsbesättningen inser att de inte har en chans i ytläge och gör en blixtnabb dykning och försvinner i djupet. Jagaren HMS Electra glider upp långsides med personerna där de ligger i vattnet, och utan någon synlig ansträngning saktar hon in och lägger sig stilla jämte dem.*

När HMS Electra beskjutit den japanska ubåten så jagar den inte efter den, utan glider ljudlöst upp bredvid rollpersonen. Utmed fartygets sida hänger lägligt ett nät av rep, tydligt avsedd för att personer i vattnet skall kunna klättra ombord. När rollpersonerna klamrat sig ombord så inser de snart att skeppet är helt öde. De kan inte hitta några besättningsmän på däck, inte heller vid vapnen eller på bryggan. Allt är helt öde och tyst.

*Med ett ryck vaknar han till och undrar förvirrat var han är. Han ser sig omkring och inser att han ligger på däcket på ett örlogsfartyg av något slag, men ser inga besättningsmän någonstans. Kläderna han har på sig är blöta, och vid närmare eftertanke så är det sista han minns hur han faller i havet från luftballongen. Ja, just det, var är luftballongen, och var är de andra.*

Har någon ur gruppen fallit eller kastats överbord från luftballongen tidigare så finns denne redan ombord. Den personen ”vaknar till” plötsligt av mullret när HMS Electra kanon på fördäck beskjuter den japanska ubåten. Personen är dyblöt och kall, men vet inte var den är eller hur den hamnade på HMS Electra, eller vad det är. När personen kvicknar till och tittar ut över relingen ser den ubåten som dyker och resten av gruppen som plaskar i vattnet kring den kraschade och sjunkande luftballongen. För att sen bevittna hur resten av gruppen klättrar ombord.

*Man har kravlat och hjälpt varandra ombord på HMS Electra, och inser när man väl är ombord att inga besättningsmän hjälp dem ombord eller möter dem vid relingen. Vid närmare eftertanke så syns det inte till några som helst individer på*

*däck. Inte heller syns någon till i utkiken, vid luftvärnspjäserna eller de större däckskanonerna. Hela skeppet är nu helt öde och spökligt tyst. Det enda som hörs är vattnet som droppar från deras dyblöta kläder.*

Rollpersonerna är fria att utforska fartyget, förmodligen för att försöka hitta besättningen eller någon annan levande själ på fartyget. När de tittar sig omkring på däck så är fartyget vid en första anblick öde och tomt, och de ser inga spår efter några människor. De noterar dock att ingenting ombord är skadat eller förstört, inga strider har utkämpats där, och inte heller är några dörrar låsta. Till en början är HMS Electra ett vanligt örlogsfartyg.

De inser dock snart en sak som är mystisk. Försöker de ta sig till bryggan så hittar de inga lejdare upp dit på utsidan av däckshuset. De allra flesta av splitterskydden är uppsatta på styrhuset och övre bryggan är helt tomt. De hittar inte heller någon lejdare upp till bryggan inne i däckshuset, det finns helt enkelt inte någon där.

*Winechapel drar sig till minnes att han för något år sedan var ombord på ett systerfartyg till HMS Electra och är helt säker på att det skall finnas. Han blir väldigt förvirrad när han inte alls känner igen sig. Något är helt enkelt väldigt fel.*

Där Winechapel till sist tycker sig minnas att det borde finnas en uppgång till bryggan hittar rollpersonerna istället en kajutadörr. Bakom den finner man en mycket fin salong, som de kanske tycker borde vara officersmässen, men än en gång på fel ställe. Allt är väldigt malplacerat, med påkostade gardiner, praktfulla damastdukar på borden, utsökta konstverk på väggarna och ett fantastiskt barskåp i teak och med glasdörrar. Vilket HMS Electras systerfartyg verkligen inte hade någon motsvarighet till. Rollpersonerna inser plötsligt att porslinet som det eleganta matbordet är dukat med bär det symbolen för det tyska kejsardömets flotta, en flotta som inte funnits på över 20 år, sedan slutet på första världskriget. På ena väggen ser de också porträttet på den valrossmustaschprydda tyske före detta rikskanslern Otto Von Bismarck





## SCEN 4: HISTORIEN *dold i* SKEPPETS INRE

*Demonen Vephar känner sig nu nära nog säker på att de personer som kommit ombord på den flygande holländaren med kompassen i sin ägo inte inser dess värde och betydelse. Hon ler stort inombord och en plan börjar ta form i hennes tankar. Att lura in dom dumma dödliga bland de platser och tider som fastnat i skeppet. Och när de väl blivit förvirrade så kan hon lura in dom i kapten Van der Deckens kajuta så de kan ge henne full kontroll över skeppet.*

### VAD HÄNDER

*När de går förbi lejderen som leder nedåt i skeppet så kan de ana fladdrande ljus där nere. Är det något fel må tro? Kortslutning på den elektriska belysningen eller möjligen en mindre brand, som riskerar att sprida sig? Definitivt något som behöver undersökas.*

Vid den där här punkten i äventyret har vi precis innan presenterat att någonting är konstigt med skeppet. När de varit i den tyska officersmässen är tanken att de skall fortsätta sin undersökning av skeppet och då träffa på fler utrymmen som definitivt inte hör hemma på ett brittiskt örlogsfartyg.

I första hand tycker vi dock att rollpersonerna skall få fria tyglar att utforska skeppet efter eget huvud. Kanske vill de leta efter radiohytten för att skicka nödrop eller att leta efter besättningen från HMS Electra. För att få lite fart på rollpersonerna kan man låta dem ana någon långt bort i en korridor eller tycka sig höra steg i en trappa om dem är inaktiva.

Demonen Vephar sätter sin plan i verket och gör sitt

bästa för att först förvirra rollpersonerna, genom att utsätta dem för platser som i allra högsta grad avviker från det de förväntar sig. För att sedan utsätta dem för kapten Van der Deckens akterkajuta. På slutet om rollpersonerna är tveksamma till vad de skall göra kan hon visa sig och försöka övertala eller förhandla med dem att lämna skrinet där. Rollpersonerna skall dock gå runt ett bra tag själva, för att inte förta känslan av ovisshet och krypande skräck, som hoppas skall infinna sig.

Inte alla andarna efter sjömännen som omkommit på grund av den flygande holländaren och sedan fastnat ombord på skeppet är galna eller förvirrade. Några av dem har förstått hur det hänger ihop med demon Vephar, den flygande holländaren och kompassen. Och de vill definitivt hindra Vephar från att total ta kontroll över den flygande holländaren. De spelledarpersoner som primärt är tänkta att ge rollpersonerna ledtrådar är Kapten Van der Deckens ande, som de hittar i kölsvinet, och förste styrman Adam Klintsberg, på akterdäck. De båda skall vara de som primärt känner till kompassens betydelse, och kan leda rollpersonerna i rätt riktning.

Rollpersonerna behöver inte stöta på Vephar eller skeppsmaskarna förrän mot slutet, då de gått runt en hel del och är fel ute. De kan få se några små maskar i hörnen, men maskarna skall inte anfalla förrän mot slutet. Vephars manifestation och skeppsmaskar kan användas för att få fart på rollpersonerna och få dem att känna sig jagade.

Har rollpersonerna varit inne hos skeppsläkaren Richard Talbot så kan de möta honom i korridoren mot slutet. Då han kan användas för att stressa rollpersonerna en aning, eller för att ge skenet att försöker hindra rollpersonerna

från att frigöra Vephar.

Beroende på hur lång tid äventyret tagit i tidigare scener så kan spelledaren lägga in fler eller färre av scenerna, eller använda sig av egna exempel som ligger i samma stil.

#### **AKTERKAJUTAN (OBS: Detta rum skall återkomma åtminstone två gånger)**

Bakom den anspråkslösa stäldörren i skottet så kliver ni plötsligt in i en större kajuta av sjuttonhundredalssnitt. Ni skådar in i ett mäktigt rum. De stora fönstren visar upp utsikten från aktern och hur vågorna svallar bakom skeppet. Rummet är en kaptens akterkajuta från sjuttonhundredatalet, med väggarna klädda med finaste träpanel. Ett porträtt på en medelålders man med grånande skägg pryder ena väggen, medan den andra pryds av ett mindre bibliotek med glasörrar. Mitt i rummet står ett stort skrivbord fyllt av sniderier och på det ligger lite kartor.

**Akterkajutan skall läggas in åtminstone två gånger, någon gång i början och sen mot slutet när Vephar försöker locka rollpersonerna att sätta tillbaks skrinet. Se slutet av Akterkajutan för mer beskrivning av de två besöken.**

Detta är kaptan Van der Deckens akterkajuta, där han också utförde ritualen som band Vephar till skeppet. Rummet är tomt på personer, men är i övrigt möblerat så som om det lämnats bara fem minuter innan. På ena väggen hänger ett porträtt på Van der Decken själv. Den andra pryds av en väggfast hylla med böcker på holländska och latin bland annat.

Mitt i rummet står ett stort skrivbord i ek, och på det ligger en del kartor och sjökort över farvattnen utanför Afrika och även Sydostasien. Det står en flaska med lite finare likör i ett ställ med två glas, och en pung med lite tobak ligger där bredvid. På skrivbordet under kartorna så kan de även ana att någon ritat något med krita. Det är spåren efter ritualen som Van der Decken utförde där.

**Första gången rollpersonerna är i kajutan så behöver SL inte påpeka spåren efter ritualen, för att vi vill att de skall få gå runt lite först innan de ställs inför möjligheten att avsluta scenariot. De kan lockas ut ur kajutan av exempelvis ett ljud i korridoren utanför och en skepnad som försvinner**

runt ett hörn.

**Andra gången rollpersonerna är kajutan så har någon varit där och flyttat undan kartor och sjökort så att det nu tydligt framgår att någon med krita tidigare ritat ett pentagram med konstiga tecken, som om det utfört en ritual där. Mitt i pentagrammet och tecknen verkar det vara ett utrymme lämnat fritt, ungefär så stort som asken är. Läs dock nästa kapitel innan du berättar detta för spelarna, för att bättre förstå de olika möjliga sluten.**

#### **EN BALSAL? DETTA ÄR MISSTÄNKT LIKT ÅNGAREN...?**

*En gigantisk balsal av det snitt som de riktigt stora atlantångarna hade under sin storhetsperiod på tjugo- och trettioatalen. Det hänger väldiga ljuskronor i det rikligt dekorerade taket. På väggarna hänger tavlor och ett flertal stora speglar med ett överskott av gulddetaljer. I ena hörnet, på ett litet podium, står en oktett och trött spelar en melodi man vagt tycker sig känna igen.*

Detta är en väldig balsal, full med stora speglar, gulddetaljer, överdådiga ljuskronor och en otroligt välpolerad ekparkett. En lyx bortom mångas vildaste fantasi. Den skulle mycket väl kunna höra hemma i ett av White Star Line fartyg från tioalet, som exempelvis Titanic, men kan de vara riktigt säkra på det?

Orkestern, en oktett ikläda liknande fracklika kavajer, spelar väldigt trött och uppgivet. De blir irriterade när någon försöker störa dem, och fortsätter spela i det längsta. De är ju inte klara med sin spellista. De är så mentalt fast att de om och om igen spelar samma melodi, psalmen "Nearer, My God, to Thee".

#### **KAN DET VARA MASKINRUMMET?**

*De känner dunket från vad de tror är riktigt stora dieselmotorer redan innan de öppnat dörren. Men till allas förvåning så möts de av synen av en stor vit skallig man med piska som vankar fram och tillbaks på en träbrygga en styv halv manslängd över ett hav av svarthåriga huvuden.*

Rollpersonerna tycker sig höra ett rytmiskt dunkande.

Det kan vara ett par stora dieselmotorer, även om Winechapel är säker på att HMS Electra har ångpannor. Ljudet lokaliseras efter en del irrande i långa enformiga korridorer, det finns bakom en ståldörr. Det är dock något som inte känns rätt. De kommer in i ett rum fyllt av roddare, maskinljudet var ofta likt en trumma som höll takten åt roddarna. Fastkedjat i golvet sitter rader av kedjade män och ror. Fram och tillbaka patrullerar en vit man med piska. Han är rätt blasé över att folk stövlar in och ignorerar dem så länge de inte försöker tala med roddarna eller honom. Pratar det med honom så säger han åt dem att de inte har något där att göra och att de som nykomlingar bara ska lämna dem i fred. Försöker de prata med någon annan låter han dem smaka på piskan. Och trots att våld mot honom har en tendens att bli obemärkt och inte ens känns i knogar, så känner man rippet av hans piska.

#### GALLÄR SLAVDRIVARE

**Reaction:** 3    **Defence:** 15    **Toughness:** Spöke

**Pain limit:** Spöke    **Aura:** -    **Courage:** -

**Strength:** -    **Agility:** -    **Stealth:** 3

**English:** 1

**All Perceptive:** 3

**All Interactive:** -5

**All Melee:** 3

**Utrustning:** Piska (Damage +0)

#### HÄR VAR VISST MASKINRUMMET?

*Oljudet slår mot en som ett knytnävsslag när man öppnar dörren. Där innanför ser man ett stort maskinrum, och den stickande lukten av eldningsolja är något man sent glömmer. Väl inne i maskinrummet så möts de av synen av två gigantiska maskiner som rytmiskt dunkar. Så pass att det till och med känns vibrationerna i bröstskorgen.*

Det är ett maskinrum från en italiensk lastbåt som blev den flygande holländarens offer för ett par år sedan. Inne bland de väldiga motorerna möts rollpersonerna av en sydeuropeisk man i trettio årsåldern. Med uppknäppt blå overall och ett smutsigt oljetrassel i bakfickan. Det är den smått galne italienske maskinisten Luigi, som kan några få engelska fraser han återupprepar gång på

gång. Han är väldigt mån om att försöka förklara att motorn krånglar och att han har ropat på kaptenen om det men inte fått någon hjälp. Kan de något om motorer så får de gärna assistera honom. Han är också pigg på att flörta med damerna och kanske till och med försöka ta sig lite friheter med dem, eller bjuda dem på grappa från en liten fickplunta. Dock så pratar han italienska, till skillnad från alla rollpersoner. Så det är mycket ord och gester och lite kommunikation.

#### ÄNTLIGEN EN RADIOHYTT,

#### VI KAN KALLA PÅ HJÄLP!

*Rummet de kommer in i är trångt och framför dem på ett skrivbord, utmed skottet, finns en aningen gammalmodig telegrafistutrustning, samt en aning modernare kortvågsradio. I det välfyllda askfatet bredvid mikrofonen ligger en handrullad cigarrett och pyr. Vid sidan av skrivbordet hänger en japansk flagga på väggen, och i hyllan där ovanför ser de japanska skrivtecken på böckernas rygg.*

En liten kajuta som nästan helt upptas av en radioutrustning. Den är lite gammal och det som kan förvåna är att det även står kvar en gammaldags telegraf i ett hörn. Väggen i rummet pryds av en japansk flagga och alla instruktioner som man hittar är skrivna med japanska skrivtecken.

När man försöker använda radion hoppar den igång och genast börjar den spela 'An der schönen Donau' i glad orkesterad valstakt. Den fortsätter med samma musik vad än man försöker ändra på för inställningar. Man kan inte heller sänka eller ändra volymen och tittar man noggrant så är radion inte ens ansluten till någon ström. (Det är däremot så att demonen har lärt sig att uppskatta vals under sin vistelse i vår värld och gärna lyssnar till det).

#### VAA! SYDSTATARE HÄR!

*Det doftar plötsligt svett och unket. När ni öppnar dörren stirrar ni rakt in i ett tiotal man klädda i den amerikanska söderns gamla uniformer. De verkar oerhört förvånade över att se er, men slänger sig ned över sina vapen. De drar upp dem och osäkrar dem, vad gör ni?*

Dessa soldater togs av Holländaren när det var på ett spanningsuppdrag längs med Mississippi och de har till skillnad från de flesta andra på skeppet inte anpassat

sig på dryga åttio år. De har barrikerat sig i sin hytt och väntar på ett understöd som självaste General Lee en gång lovat dem. De är fast beslutna att försvara sig och brukar först skrämna folk och skjuta, men även jaga efter dem en bit över skeppet. De har redan mött motstånd en hel del gånger och vant sig vid att de blir beskjutna och även till synes dör. Men förbannelsen/demonen gör att de alltid kan återvända till sin hytt. Förr brukade de jaga efter folk tills de var döda, men nu för tiden har de inte samma engagemang. Gör man motstånd så kommer rollpersoner att dö. De kommer dock kunna hittas till synes oskadda senare i andra delar av skeppet. Och om man väljer och hittar en trolig taktik för att nedgöra alla sydstatarna är belöningen skral. Allt som finns i deras hytt är deras personliga utrustning, lite kartor över trakterna kring New Orleans och en låda med dynamit.

#### SYDSTATARE

<b>Reaction:</b> 5	<b>Defence:</b> 13	<b>Toughness:</b> Spöke*
<b>Pain limit:</b> -	<b>Aura:</b> -	<b>Courage:</b> 10
<b>Strength:</b> -	<b>Agility:</b> -	<b>Stealth:</b> -

**All Perceptive:** 5

**All Interactive:** 2

**All Aiming:** 5

\* Men faller om de blir träffade

**Utrustning:** Revolver och gevär (Damage +5)

#### UNDERYTAN

*En trycksäker dörr öppnas in till ett rum där det är instrument över allt, djupmätare, ekolod, sonar, och mitt i rummet tronar ett nedfällt periskop. Kartorna på kartbordet där bredvid är på ryska och verkar visa norra Japan, sydöstra Sibirien och Beringssund.*

Rollpersonerna har kommit in i kommandocentralen på en rysk ubåt, det är möjligt att Natascha eller Olga kan känna igen sig. Alla instrument är märkta på ryska. Av vad man kan uttyda av instrumenten skulle de nu befinna sig på tjugo meters djup. Tittar man i periskopet ser man ett lugnt hav, och en liten söderhavso.

#### ETT LITET KRYPIN

*När dörren öppnas visar sig två britsar ovanpå varandra, de är prydligt bäddade och överkasterna inbjudande nedvikta. Ett draperi hänger framför en liten alkov bredvid dörren.*

I alkoven finns ett litet handfat, en spegel och en potta. Men även två franska turister som vettskrämt försöker gömma sig för allt läskigt på skeppet. Deras packning finns under sängarna. De är hyfsat modernt klädda, men vid en kort konversation, via deras parlör, så inser man att de är lite förvirrade i tiden. De har ingen uppfattning om vad som hänt sedan 1936 då de begavs sig ut på resa. Deras största nyfikenhet är på vilka som tog medaljer i löpgrenarna i Olympiaden i Berlin 1936. Att tyskar skulle ha kunnat invadera Frankrike kommer de inte för en minut att tro på.

#### HERREGUD! ETT KANONDÄCK FRÅN ETT LINJESKEPP!

*Man känner en svag lukt av svavel från lejdaren ned, och kan ana rök där nerifrån. En lejdare leder nedåt i fartygets inre. Det är mörkt och det är som om det vore dimmigt.*

Någon av rollpersonerna inser dock snart att det är krutrök, och plötsligt känner de alla den stickande lukten av krut. De befinner sig på ett kanondäck från ett äldre seglande örlogsfartyg, av kanonerna att döma förmodligen från tidigt 1800-tal. Sand är utströdd på däck, och det finns flera mörka fläckar i sanden, som de snart inser är blodpölar. Det finns skador i ytterskottet som tyder på att hon tagit flera direkträffar, och splitter farit genom kanondäcket. Vid flera av pjäserna ser de spår efter människolik. I bakom en av de bortre pjäserna sitter en medelålders man ihopsjunken. Han vaggas fram och tillbaks mumlande något ohörbart, och håller krampaktigt om den blodiga stump som en gång var hans höger hand och överarm. Sjömannen är osammanhängande, men kan fås att prata om den onda kvinnan. Det kan helt klart vara möjligt att ta honom till skeppsläkaren, som då kommer att vara fullt upptagen med amputera stumpen.

Öppnar någon av rollpersonerna någon av kanonluckorna så ser de att det är natt utanför och att någon typ av tjock dimma eller rök som virvlar omkring där utanför på ett närmast naturligt sätt, nästan som levande .

#### SKEPPSLÄKARENS HYTT

*Man kliver in i ett mörkt rum, upplyst av endast en liten fladdrande lykta. Vid ett första ögonkast så kan man tro att man hamnat i ett slakthus, överallt är det blodstänk och på golvet har man spridit sand som även den är mörkfläckad av blod. Mitt i rummet står ett kraftigt bord, som i princip är helt täckt av blod. Bakom det sitter en äldre flintskallig man och stirrar tomt in i väggen*

Mitt i rummet sitter skeppsläkaren Richard Talbot, och stirrar tomt in i väggen. När han märker att någon kommer in i rummet tar han sin bensåg och tittar sig förvirrat omkring och undrar vem som skall amputeras. Om ingen lägger sig på bordet eller anmäler sig frivilligt blir han snabbt irriterad och arg. Att de kommer in och stör honom i hans viktiga arbete.

Tittar man sig noga omkring i rummet kan man se amputerade sargade armar och ben här och var, i en hink vid väggen eller i en liten hög i ett hörn. Bland dessa kan rollpersonerna även för första gången se en större skeppsmask som ligger där och mumsar.

Om inte skeppsläkaren Talbot får någon att amputera blir han rosenrasande och jagar efter rollpersonen. Det kan sedan användas ibland för att stressa rollpersonerna, att de möter på den blodige Talbot i någon korridor.

#### SKEPPSLÄKARE TALBOT

<b>Reaction:</b> 1	<b>Defence:</b> 12	<b>Toughness:</b> Spöke*
<b>Pain limit:</b> Spöke	<b>Aura:</b> -	<b>Courage:</b> 10
<b>Strength:</b> -	<b>Agility:</b> -	<b>Stealth:</b> -
<b>All Perceptive:</b> 5		
<b>All Interactive:</b> 3		
<b>All Melee:</b> 1		

\* Kan ej skadas

**Utrustning:** Skalpell (Damage +1)

#### AFTONVARD PÅ SPANSKA!

*I dörren möts man av den ljuvliga doften av nylagad man. Ett väl doftande potpurri av kryddor formligen hänger i rummet. Mitt i rummet står ett väldigt bord fyllt med mängder av fat med överdådiga rätter, och mitt i det står*

*två stora kandelabrar med levande ljus. Bakom bordet sitter en dam klädd i klänning som andas sjuttonhundredatal.*

Salen är även det en akterkajuta, med en bedårande utsikt genom fönstren i aktern. Det överdådiga bordet har ett tiotal sittplatser och vid närmare undersökning så är maten helt nylagad och färsk, men då rollpersonerna äter så har den ingen smak och är väldigt torr och tråkig. Kvinnan bakom bordet är den spanska grevinnan Florencena, men hon talar väldigt lite engelska och är övertygad om att de är protestantiska pirater som kommer döda henne, och har dödat hennes make, Greve Alfonso. Hon kommer mest vara kall och förolämpa rollpersonerna.

#### VARFÖR DESSA TUNNOR MED FISK?

*När dörren öppnades slås ni av en doft av fisk och tång. Det blåser vindpinat utanför. Dörren verkar leda till en annan del av däckets, mitt på finns ett stort utrymme med fisk, fisk och åter fisk. Två vindpinade män står i vadvästar mitt i havet av fisk och försöker sortera dem. För att undvika doften röker båda pipa och de har sina sydväster djup neddragna.*

Männen är smugglare som frenetiskt försöker dölja att det under fiskarna är tunnorna fyllda med flaskor smuggel sprit, som det försökt föra in i förbudstidens USA. De talar irländska med varandra och låtsas inte förstå ett ord engelska. De tror till en början att rollpersonerna är federala poliser eller något liknande, och tar det säkra för det osäkra. Männen är även väldigt avig mot engelsmän, och kan fatta agg mot en engelsk lord om denne försöker sätta sig på dem. Mot andra kan de däremot vara vänliga och man kan få dem att bjuda på lite smuggelsprit och vill det sig väl kan de även dra fram en fiol och ett dragspel och sjunga några visor.

#### VILKEN STANK!

##### DET MÅSTE VARA KÖLSVINET.

*I en nisch i en korridor långt ned i skeppet ser de en stor vattentät lucka med flera beslag. Redan då de öppnar luckan och stirrar ned i mörkret så känner de stanken som slår emot dem. På andra sidan luckan leder en lejdare ned i mörkeret, ned till det kolmörka kölsvinet. Kölsvinet är en del av skeppet som förmodligen fortfarande är den*

*ursprungliga flygande holländaren. I kölsvinet får de vada fram i midjehögt unket gammalt vatten, bland gamla döda råttor, ruttna gamla matvaror, tygsjok och gammal säckväv.*

Då rollpersonerna går ned för lejdaren till kölsvinet kan de tycka sig ana någon som mumlar någonstans i mörkret. In bakom några murkna tunnor och korgar hittar de en medelåldersman med grånande skägg som sitter där på huk. Mumlande för sig själv och vaggande fram och tillbaks. Han sitter och tittar på något stort och oförmligt som ligger och guppar i vattnet framför honom.

Den medelåldersmannen är den halvgalne kapten van der Decken, som sitter där och stirrar på sitt eget uppblåsta lik som ligger framför honom i vattnet. Har rollpersonerna varit i akterkajutan och sett Van der Deckens tavla så kan de känna igen kaptenen. Försöker de prata med honom så skall de efter lite lirkande kunna få ur honom tillräckligt mycket osammanhängande information om att han en gång gjort en ritual där djävulen i form av en ormlik kvinna uppenbara sig och motvilligt erbjöd sina tjänster. Det gav hans skepp goda vindar enda tills en dag en brittisk kapare lade sig i bakhåll och med list överrumplade honom. Kaparen stal kompassen, som han använt i ritualen och som gav honom makt över djävulen, från dess plats bryggan. Enda sedan den dagen så är han fånge på sitt skepp, tills någon tar kontroll på bryggan.

**Vephar är dock medveten om att en levande individ med kompassen kan ta kontroll över skeppet. Det är därför som hon försöker hålla dem från att hitta bryggan.**

### STYRHYTEN/BRYGGAN

*Äntligen något som ser ut som kommandobryggan på ett fartyg. Den ligger inte alls på rättplats i skeppet, men ser i all väsentlighet ut som bryggan på HMS Electra. Det är en kommandobrygga av senaste snitt, med ratt snarare än ett roder, massa instrument att läsa av, en radar som visar ett lugnt tomt hav och en utsikt över HMS Electras fördäck.*

Den äkta bryggan från HMS Electra, kan vara rätt plats att stå med kompassen i handen och ta befälet över

skeppet, och kontrollera Vephar.

Det här är ett rum som alltid är svårt att orientera sig till. Men det ska vara just svårt och inte omöjligt. Ingen av rollpersonerna förutom Winechapel är egentligen så hemma i den här typen av fartyg, så vid första anblick bör det vara mest förbryllande för dem.

### AKTERDÄCK (BÖR KOMMA SENT)

*Bakom en anspråklös hytt dörr så kliver man rakt ut på akterdäcket från en skonare från senare hälften av artonhundratalet. Där finns en stor fartygsratt och omkring dem så ser de ett skummande och vildsint hav. Bakom fartygsratten står en kraftfull blond man och stirrar stint på dem när de kliver ut.*

På akterdäck hittar rollpersonerna förstestyрман Adam Klintsberg från skonaren Alberta av Bremerhaven. Han är medveten om han inte längre är ombord på Alberta egentligen, men är först ovillig att tala om det. Om rollpersonerna visar att de inte är ondsinta eller är i maskopi med demonen Vephar så öppnar han sig dock mer och mer. Han är medveten om att om rollpersonerna eller någon annan levande individ ställer sig på kommandobryggan med kompassen så. Han säger även att det är dåligt om Vephar får kompassen, men är osäker på om det är bra eller dåligt om de förstör den.

De båda är de som primärt känner till kompassens betydelse.

### I KORTHET



## SCEN 5: SLUTET

Det finns tre potentiella slut som beskrivs här nedan:

1. Rollpersonerna förstör skrinet och kompassen så att demonen för alltid fördrivs.
2. Någon av rollpersonerna tar kontroll över flygande holländaren, genom att med skrinet i sin ägo fatta rodret och styra eller önska sig vart skeppet skall befinna sig.
3. Rollpersonerna placerar skrinet på Van der Deckens skrivbord och demonen får kontroll över flygande holländaren.

### SLUT 1: KOMPASSEN FÖRSTÖRS

Om rollpersonerna förstör träskrinet och kompassen så fördrivs demonen från jorden för alltid. För spänningens skull så bör den dock inte kunna förstöras förrän rollpersonerna kommit in i Flygande holländaren och upplevt åtminstone ett par underliga rum och Van der Deckens kajuta två gånger.

För att kunna förstöra träskrinet och kompassen så behövs dock ett visst mått av våld. De förstörs inte om skrinet bara tappas eller kastas i däck. Kom dock ihåg att bäraren av träskrinet känner en otroligt stark instinktiv olust till att kasta det i havet eller i däck. Det som krävs är kraftigt våld, som att exempelvis slå på det med brandyxa eller spränga den med krut eller sprängämnen. Det är här upp till spelledaren vad som är tillräckligt våld, eller vad rollpersonerna kan hitta för vapen eller verktyg på båten. De kan exempelvis tänkas hitta brandyxor i HMS Electras korridorer, huggare på kanondäck, slägga i maskinrum eller verkstad, eller sprängämnen i ett vapenförråd från lämplig tidsålder.

När demonen fördrivs så kollapsar alla alternativa skeppsutseenden och försvinner. Kvar blir bara det ursprungliga multna och sjunkande sjuttonhundredatalsskeppet. Stanken av svavel ligger tung över däck. Genom den trasiga dörren in till akterkajutan kan rollpersonerna skymta en mörkgestalt

som kämpande verkar dras ned i ett hål i däck där inne. Demonen tittar på dem och skriker något på ett språk de inte förstår. När demonen försvunnit så ligger bara stanken av svavel kvar och skeppet sjunker allt snabbare. De rollpersoner som tidigare dött och är spöken är plötsligt borta. Spelledaren kan be de spelarna lämna rummet.

Hela äventyret slutar sen med att resten av rollpersonerna ligger i havet i solnedgången och klamrar sig fast på vrakgods. I fjärran ser de en rökpelare närma sig.

### SLUT 2: EN ROLLPERSON FÅR KONTROLL ÖVER FLYGANDE HOLLÄNDAREN

Då någon av de levande rollpersonerna, med träskrinet i sin ägo, aktivt ställer sig vid Flygande holländarens roder med intentionen att styra skeppet så tar denne kontrollen över demonen, och således även Flygande holländaren. Vare sig det var dess intention eller inte.

Rodret befinner sig alltid på den plats på skeppet där det logiskt borde befinna sig på den aktuella skepnaden skeppet har. I HMS Electras skepnad så finns det i styrhuset direkt under kommandobryggan. Demonen är ju dock medveten om att en levande individ med kompassen kan ta kontroll över skeppet. Det är därför som demonen inte låter dem hitta bryggan då rollpersonerna först kommer ombord. När rollpersonerna befunnit sig på skeppet en stund så börjar dock de andra andarna som är fast på flygande holländaren att påverka och distrahera demonen, så att de kan komma till bryggan.

När en levande rollperson får kontroll över skeppet så känner den skeppets, eller rättare sagt demonens, närvaro. Rollpersonen uppfattar en mörk onaturlig röst inom sig som undrar vart personen önskar färdas och vad den vill utföra för dåd. Rollpersonen med kontrollen kan mentalt ge kommandon till demonen. Önskar man att resa till ett annat världshav så omges skeppet av en mystisk dimma under kanske en minut och sen

är skeppet där. Flygande holländaren är även nära nog oövervinnlig och kan givetvis användas som vapen om man vill.

Exempelvis Winechapel är fri att återupprätta den brittiska dominansen till havs. Boy kan bli pirat och de sju havens stora skräck, medan Curtis kan segla jorden runt å mycket han orkar. Eller de kan angripa japanerna eller tyskarna om de så önskar, eller Leningrad om så skulle vara fallet. Dock så bör äventyret sluta med att spelledaren berättar vad som blir resultatet av rollpersonens handlingar.

### SLUT 3: KOMPASSEN FALLER I DEMONENS ÄGO

Om någon av rollpersonerna placerar träskrinet på kapten Van der Deckens stora ekskrivbord så får demonen kontroll över flygande holländaren och dess krafter.

Rollpersonerna har flera gånger i tidigare scen stött på kapten Van der Deckens kajuta, som borde vara i akterhuset. Mitt i den stora kajutan så står ett stort

skrivbord. Det är belamrat med skrivpapper, kartor och böcker, men så småningom så ser rollpersonerna brännmärken i bordsskivan. Märken som verkar ha ungefär samma mått som träskrinet. Runt märkena så syns vaga bokstäver och tecken, som om någon skrivit och ritat runt objektet som gjort brännmärkena. Ställer de skrinet på märkena och öppnar locket så ser de att kompassen plötsligt är hel och verkar visa någon form av kurs. Drar de genast efter det bort skrinet från skrivbordet så hinner demonen inte ta kontroll. I annat fall så tar demonen kontroll över den flygande holländaren.

Tar demonen kontroll över skeppet så hörs ett hänfullt dånande skratt, medan kompassen snurrar våldsamt och svavelosande rök stiger från lådan. Rollpersonerna hör något ovanför sig, och rusar de ut på däck kan de se demonen i sin egen omänskliga och otäcka skepnad stå vid rodret. Framför skeppet öppnar sig en väldig skimrande portal som demonen styr rakt mot. Här slutar äventyret med att spelledaren beskriver hur demonen fri och med Flygande holländaren seglar ut på haven för att skapa ond bråd död.

