

102

# Home

Chock & Chill

KUEN

Empire Bar

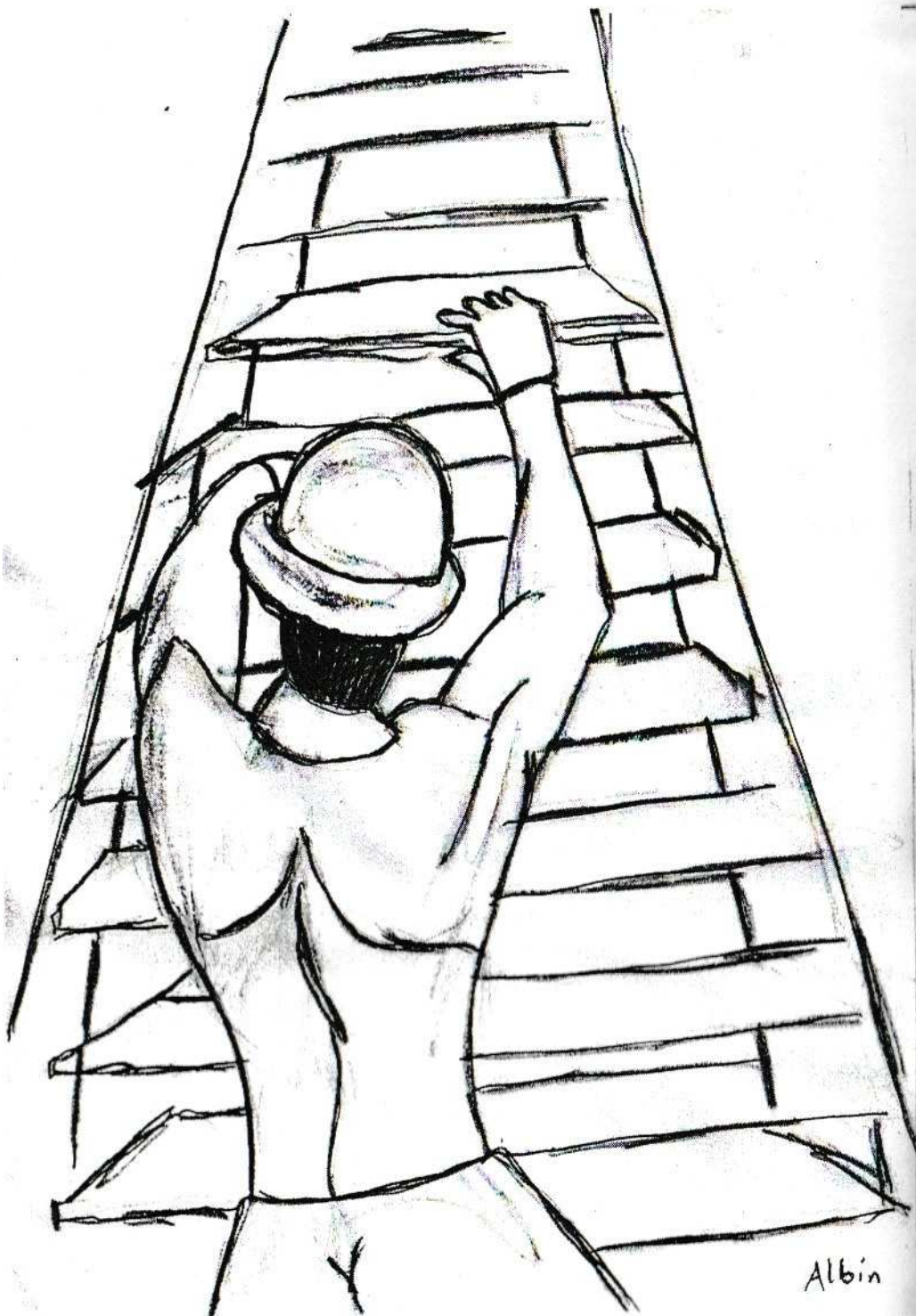
ages

## Förordet

Skräcken känns på något sätt långt borta nu. Annorlunda. Besten tog henne till sist, efter en lång kamp så kunde jag inte skydda henne längre. Bestens styrka var mig övermäktig. Jag försökte vinna kampen men förgäves. Jag minns...klorna som slet och rev...käftarna som tuggade...slukade...drack... Sen allt svart, den han undan. Besten. Se...mina händer...röda som kärleken...

Huga... Välkomna skall Ni vara kära läsare och älskare av skräck till nr 6 av HorrUm. Detta nummer är späckat till uppsprättningsgränsen med bl a följande: äventyr till KULT och fortsättningar på CHOCK-äventyren Iverness och Det gamla fängelset. Dessutom nya besvärjelser till CHOCK och CHILL och nya Vägen till CHOCK. Material till Vampire, dark ages och mycket annat bisarrt.

HorrUm 6  
Kristian Widell  
Andreas Arwidson  
Robert Jönsson  
Pan



### INVERNESS Fortsättning.

Möbler är inställda i S.a.v.e. Nya kontor. Allt är i sin ordning då spelarna får ett brev från S.A.V.E. Dublin, det står att spelarna ska till hamnen till ett litet torn, där skall finnas zombies.

### TORNET

Ni kommer till hamnen till tornet och dörren står öppen, en trapp leder upp och stegen verkar murken. Ni klättrar upp och när ni kommer högst upp så flyger duvor omkring och gömmer sig i taket. Där uppe står en man med regnrock och sylvesterhatt, han har ruttnat ansikte och luktar lik. Han slår spelaren som står i trappen och spelaren faller ner med de andra spelarna ner till botten våningen. Skadan är skrubbsår för de alla. Zombien går ner för trappen och då kan spelarna skjuta. Fråga spelarna vart de siktar om träffen är i huvudet så förblir zombien död.

Det är dimma utanför och man ser bara några meter runt om sig. Tillbaka till S.a.v.e. Kontoret.

### SYNSK DRÖM

Du drömmer om tornet i hamnen, du håller på att vandra därifrån i dimman då du ser en varulv som kommer ut ur dimman hans klor klöser dig över kroppen och du hör ett ylande. Du vaknar upp i din säng.

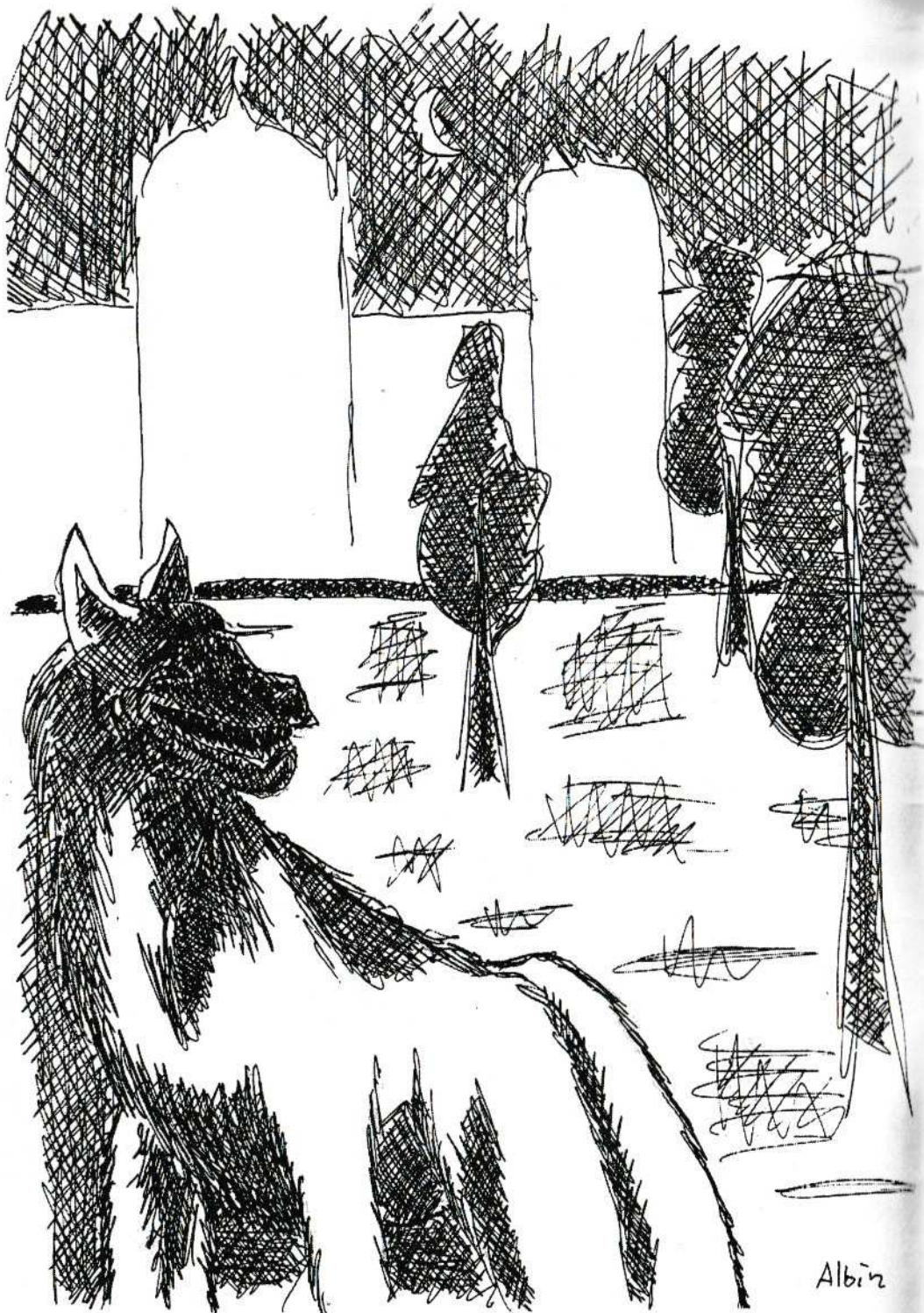
Du hittar hår alldeles vid sängkanten, brunt tjockt varulvs hår. Det okända har varit här.

### SYNSK DRÖM 2

Du drömmer om att du ligger en kista djupt under marken, det börjar rinna blod på kistväggarna. Du vaknar upp kallsvettig i din säng.

### SYNSK DRÖM 3

Du drömmer om att du gräver en grop på en kyrkogård, du gräver och gräver till du hittar



Albin

kistan du öppnar kistan och en död varg ligger där, vargen vaknar till liv och biter dig i armen, du vaknar upp i din säng.

#### KYRKOGÅRDEN

Ni möter en gravgrävare och han tittar upp och säger.

- Hej.

Han berättar om vargen att de ska ta det försiktigt här på kyrkogården. Vargen stryker omkring här på nätterna.

Han kan vara farlig.

Dögrävaren är varulven men berätta inte det för spelarna.

#### PÅ NATTEN

Rollpersonerna går ensamma på kyrkogården och ni hör ett ylande. Där vid en gravsten ser ni vargen eller varulven. Silverkulor biter på besten. Om varulven blir skjuten med silverkula så förvandlas vargen till en naken man, ni ser att det är dögrävaren. Han är död vad gör spelarna av kroppen. Kanske gräver spelarna ned varulven. Han har en nyckel runt halsen.

Nyckeln leder till kyrkokapellet.

#### KYRKOKAPELLET

Här inne finns en stor kista öppen och i kistan ligger en man i vita kläder han andas inte utan värkar vara död, helt plötsligt vaknar mannen till liv och han tittar på spelarna och sätter sig upp.

- Jag har hållits fast här i kistan men nu är jag fri, tack.

- Mitt namn är Rudolf Mullen.

- Jag ska visa er till varulvsnästet.

#### VARULVSNÄSTET

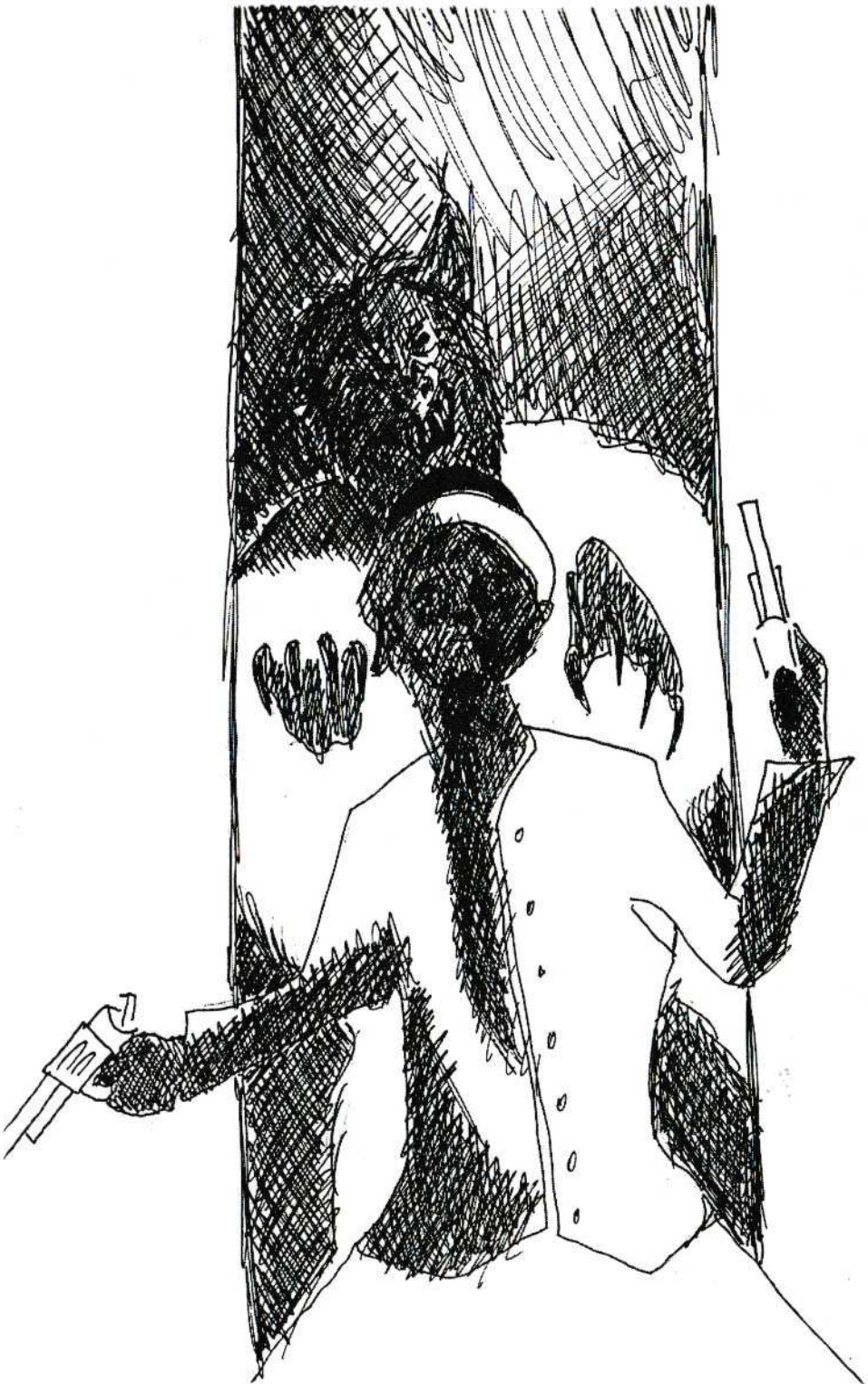
Rudolf visar spelarna till Hamnen till tornet och han berättar att nästet är tornet. Det är fullmåne och ni tycks höra ylande en bit bort.

- De är på väg hit.

Dimman smyger omkring er.

Ni ser tre varulvsliknande vargar komma mot tornet. Slå insiativ för här blir strid. Om alla tre varulvarna dör så ser de 15 vargar till. Slå viljestyrka. De blir rädda och flyr.

#### FLYKTEN



Rollpersonerna flyr en bit bort och vågar inte tillbaka till tornet. Bilen som är en grön Saab står där parkerad vid hamnen. Flykten sker med bil och när ni kommit en bit så ser man nästan ingenting i dimman. Pang de råkar köra på en man som flyger åt sidan. Bilen saktar ned och stannar rollpersonerna går ut och ser efter, där ligger en man. Han sätter sig upp och tittar mot spelarna.

- Jag har kommit för er skull. Du häpnas när du ser att det är Malkor Skrath. Han ställer sig upp och springer sin väg in i dimmorna.

S.A.V.E.

Ni kommer till kontoret och Rudolf följer med. Rudolf hittar ett brev och läser högt. ( Hejsan det är Malkor och jag kommer med ett råd jo varulvarna kommer till en om man ropar en besvärjelse som kallas Tillkalla. Säg bara mitt namn så ska varuvarna lyda och framträda. )

Om rollpersonerna ropar så efter en stund krafsar det på dörren. Dörren öppnas och där står 15 små vargar en varg har en tyg docka i munnen.

Om rollpersonerna tar dockan så upplöses vargarna till jord och förmultnar bort.

#### DOCKMÄSTARE

Dockan är en varelse från det okända.

#### SYNSK DRÖM 4

Du drömmer om att du står på kyrkogården och håller dockan i hand, en jordgrop finns alldeles framför dig, du kastar dockan i gropen och du vaknar i din säng.

#### DROMSÄNDNING

Dockan besvärjar dig och du drömmer om att dockan står med en kniv i de små dockhänderna och är redo för att dräpa dig, du vaknar upp kallsvettig och då ser du dockan vid liv med en kniv i all högsta

hugg ock skär dig i halsen, slå skada på tabellen.

Efter denna händelse blir dockan vanlig igen.

#### DOCK GRAVEN

På kyrkogården finns Malkor Skrath sittande vid en gravsten han berättar att han vet vart dockgraven finns, Malkor visar spelarna en liten grav som just är uppgrävd. Om rollpersonerna kastar dockan i gropen så är dockmästaren besegrad.

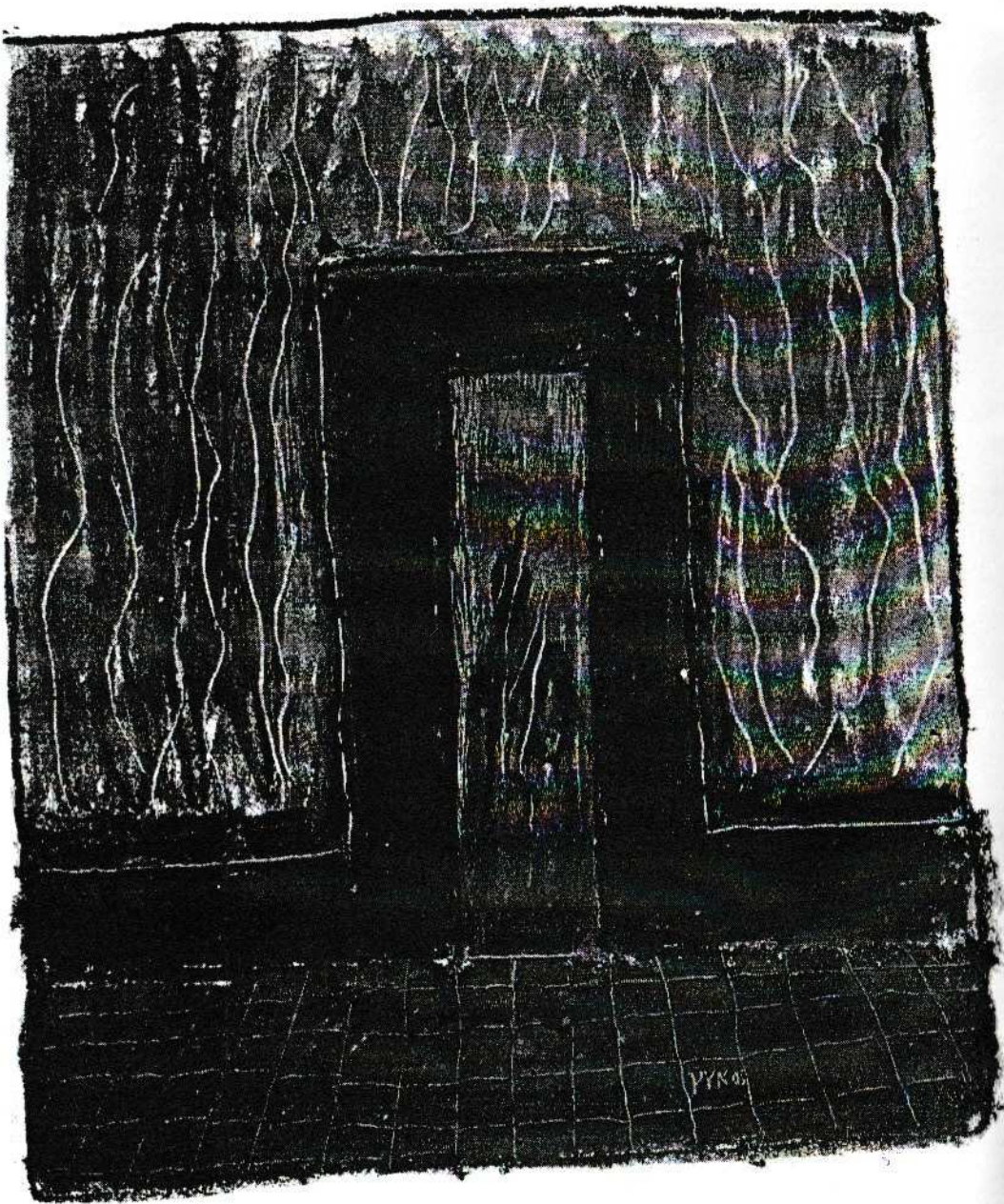
Äventyret slutar med att alla av oss sitter och äter kvällsmat på S.a.v.e.s Kontor.

Fortsättning på resan till Metropolis.

Den röd dimmiga figuren ser spelarna först när de ser genom illusionen. Några duvor flyger i taket och ni ser en person som sprängs, blodet sprutar. Den röd dimmiga figuren utvidgar sitt område den röda auran sprider sig över hela lokalen. Då helt plötsligt grips folket till panik och alla börjar springa mot utgången, några till personer sprängs. Ni trycks ut mot dörren och kommer ut på gatan där folk springer. Ni väntar tills slottet blivit tomt. Ska ni gå in till maskerad hallen ensam. Där inne ser ni en vit duva sittande mitt i salen. En rädd präst ligger på marken i salen gråtande. Han heter Paul Fredson. Han har svart hår bruna ögon, svarta präst kläder. Han berättar att anden går att fördriva men för det måste man till Metropolis för att hämta en ockult bok. Han berättar att man kan ta sig till Metropolis genom en svart spegel i hans

kyrka.  
Rollpersonerna tar sig till kyrkan

Sankt Lusius.  
Ni kommer in i kyrkan och prästen visar spelarna in i sakristian. Mitt i rummet finns en svart spegel, prästen tänder några svarta ljus och börjar prata i gåtor han har vissa rörelser för sig. Mumlandet blir högre och högre och tillslut spricker spegeln och en spegel port syns tydligt.  
- Det är bara att krypa igenom. Efter allt krypande kommer ni till en svart liten gata med svart oljade oljor på trottoaren.  
- Jag kan visa er vägen.  
Ni går genom gränder och hus och tillslut kommer ni till ett litet svart målat kloster. Dörren öppnas och där inne finns ett bibliotek med böcker. Efter en stund hittar ni boken som heter Ande utdrivning. Den vit blåa månen lyser in genom fönstret. Vägen tillbaka går bra och ni kommer till spegel tunneln och tillbaka till sakristian. Spelarna



har boken och det står konstiga  
ord och ramsor i den.

#### Slottet

Tillbaka till maskerad hallen där  
inne finns anden ett röd gestalt  
syns, ni är ensamma.

Ni börjar att rabbla ramsor som  
står i boken. Efter riten så ser ni  
att duvorna flyger in i anden  
och anden sugts in i boken och  
som sen är försvunnen.

#### Resan hem

Ni tar tåget hem till er hemvist  
och inget har rämnat sen senast.  
Slut på äventyret.

## KULT

Den dödes begravning  
Berlin

På tunnelbanan är spelarna samlade och en spelare får ett telefonsamtal att hans bror är död, han heter Ansor. Spelarna bor i ett litet hus och alla är där. Det blir begravning i kyrkan och kistan är full med röda och vita rosor. När kistan sänks ner i jorden så ser spelarna eftersom att de är bjudna på begravningen att kistlocket öppnas och ett lik alltså ena spelarens bror stående i kistan och sedan faller han ned i djupet och spelarna sugts ner i graven till metropolis. Allt blir svart och spelarna landar på marken och allt spelarna ser är upp ur graven där folk tittar ned på dem. Sedan vaknar spelarna upp vid gravstenen klädda i svarta kläder

spelarna blir rädda och förlorar 5 i mentalbalans. Kyrkklockorna ringer och folk börjar gå därifrån, runt omkring är det stora svarta byggnader och gator. Spelarna träffar prästen som helt plötsligt räcker ut tungan ur munnen en lång tunga, det är liktoren. Rollpersonerna vaknar upp i huset där de bor. Ett begravnings brev ligger på bordet så begravningen har varit i brevet står det om spelarens döda bror, vänliga hälsningar Isor Vangog. Det står också om att han vill träffa dem i kyrkan.

## KYRKAN

Spelarna kommer till kyrkan och där inne sitter Isor med ryggen bak på en bänk. När spelarna kommer fram till Isor så ser spelarna att han saknar ögon, bara Två blodiga ögonhål i

ansiktet. Isor ställer sig upp och han blir till kackerlackor som faller ned som en hög på golvet och kackerlackorna sprider sig på golvet. Rollpersonerna förlorar 10 i mentalbalans, spelarna börjar må dåligt och har panik känslor och ångest. Kyrkväggarna blir svarta och det är i metropolis igen. På altaret står en vit ängel med stål klor som naglar och gråter stål tårar.  
- välkommen till lagens väg.  
- Lagens änglar.  
Spelarna kan inte stå emot utan går fram till ängeln. Han öppnar en korridor i väggen och går in dit. Spelarna kan inte stå emot utan följer efter. Det finns silver speglar i korridoren, spelarna ser sig själva som utan ögon med bara ögon hål i ansiktet. Ni kommer till en dörr och den öppnas och ni sugts in, där inne är ett infernaliskt helvete eldar med människor plågade och i mitten hänger en man med skägg fast spikad på ett kors.

Han säger.

- jag är Alteroth Atoch, sedan skriker han i en plågsam eld, rollpersonerna står inte ut utan hoppar i elden och de blir pinade rollpersonerna förlorar 60 poäng i mentalbalans, då har spelarna - 75 i mentalbalans. En spelare förlorar ytterligare 15 i mentalbalans. Den spelaren har - 90 i mentalbalans och han ser en vit skugga som simmar i elden. Nu kan alla spelare se genom illusionen och se auror. Spelarna vaknar i huset men en spelare är död. Och det är han med - 90 i balas.

## BEGRAVNING

Spelarna står vid graven och lämnar troget deras vän till gud.

*Dagen efter vaknar den döda spelaren i en manlig kropp, detta är kroppsbyte och spelaren tar över detta liv. Vaknar i sängen och en enorm smärta fyller din själ och du kan kropp kontrollera kroppen. Du tar dig upp ur sängen och du ser två blodiga hål i dina händer,*





Albin

blodet rinner ned för armarna  
och du provar prata, ut  
kommer ordet blod. Du går till  
fönstret och tittar ut över  
Berlin. Du står naken brevid  
sängen vid fönstret och du tar  
på dig kläderna, du tittar in i en  
spiegel och du ser en man med  
långt grått skägg och blå ögon.  
Du tar dig ut ur huset ut på  
gatan och du går längst  
trottoaren in mot staden.

Låt spelarna lyssna på detta slut  
trots att de inte är med i spel!

Ny förmåga till KULT.

### GLORIA

+ 125 i ljusa vägen så kan man köpa denna förmåga, den fungerar så att alla med - 100 i mental balans eller mer flyr från personen. Spelaren har krafter som ett helgon.

Rollpersonens aura har en gyllene gloria kring huvudet. Om man har gloria så kan man fångsla andar och demoner, man kan också fördriva dem. Den som har gloria är syndfri. Personen i fråga kan frälsa och den som blir frälst ska skriva ned det på rollformuläret, frälst.

### FRÄLST

Den som är frälst får + 5 i mental balans.

Hermanstadt

Bägaren och barnet, det är ett värdshus för kinfolk Varulvar brukar träffas på bägaren och barnet.

### Persongalleri

Thorulf Wärdshusvärd kinfolk

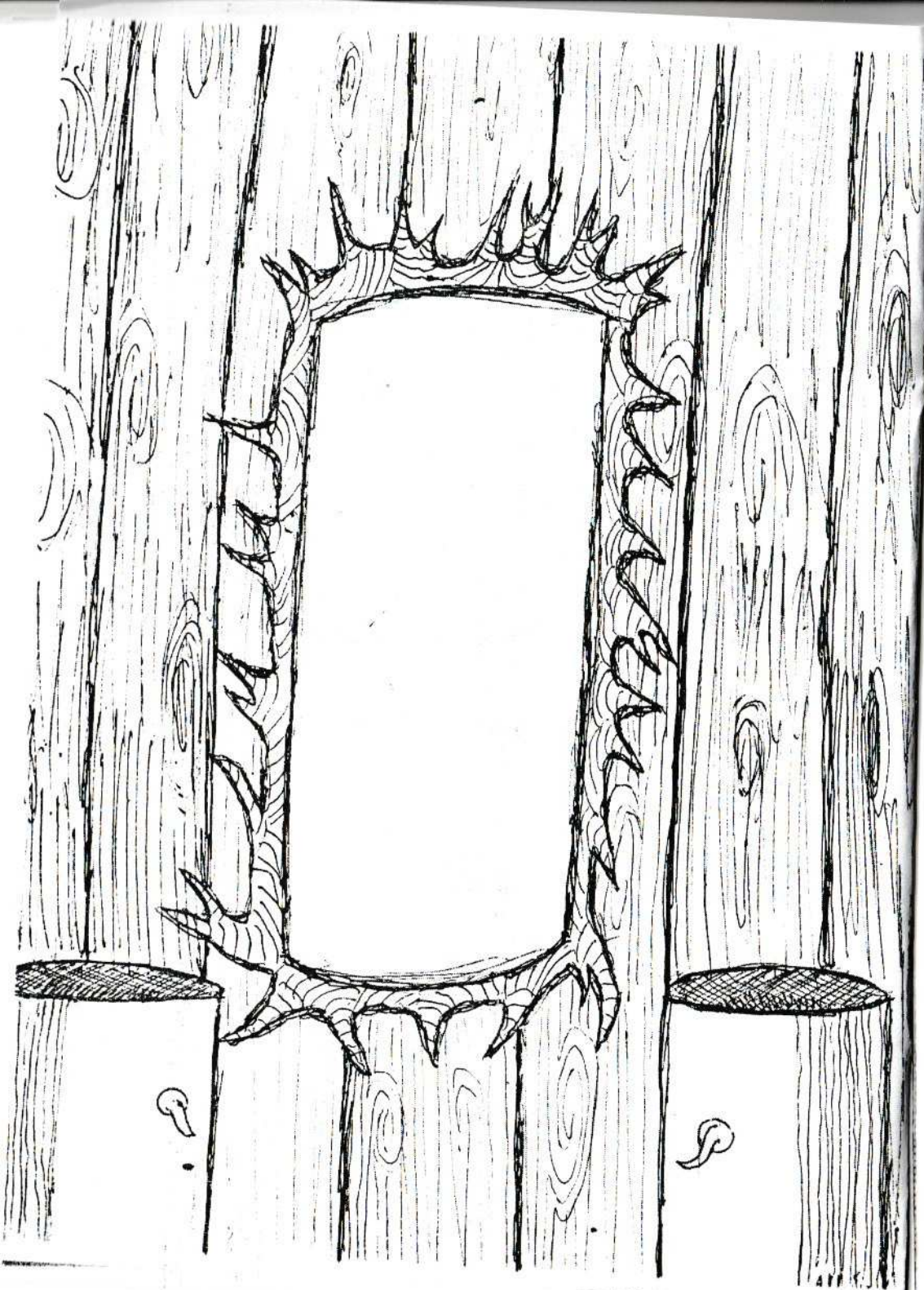
En flock som brukar besöka Bägaren och barnet kallar sig de vita dansarna som dyrkar fursten kupala. Kupula. Kupula är motståndare till mänskligheten. Kupulas andar är en arme knektar i ett syfte att förstöra civilisationen. Detta slutmål uppfattas av de människor känner till Kupulas mål som ett helvete.

Kupula är en umbrood som kan ta många olika skepnader, för varulvar visar han sig som varg för att manipulera dem efter sina egna syften.

Kupula bor i en infernalisk vildmark där hans egna arter ängnar sig åt att jaga villebråd

och där offren känner rädsla och skräck inför det. Att färdas genom kupulas vildmark i ande värden är en farlig resa, få klarar sig igenom.

I källaren finns en sten spegel till umbran. Denna spegel brukar varulvar använda på Bägaren och barnet.



Nya backgrounds från Vampires dark ages till nutida Vampire.

#### THE HANGED MAN

Med denna backgrounds kan man och har nakna kroppar i olika ockulta ställningar, kropparna hänger i rep eller kedjor. Har man 4 prickar i the hanged man så får man plus i ockult. Det går också att dricka blod ur offren.

1

Du kan hänga dig i rep eller kedjor för att offra BloodPool, du får offra en prick mer.

2

Du har 4 till 6 stycken offer att hänga. Du kan dricka blod ur dem.

3

Du har 7 till 9 stycken att hänga och du kan offra två BloodPool. Du kan också dricka blod ur dem.

4

Du har 10 till 12 stycken att hänga, du kan offra ett T10 i BloodPool och har plus en prick i ockult. Du kan också dricka deras blod.

5

Du kan få en hel kyrko församling att hänga i kedjor. De som hänger i the hanged man av dem sover sedan i kistor. Varje gång du vill att de ska vara i ockulta ställningar för att få mer i ockult lyder de.

Medeltiden

Det kan vara lepra sjuka eller vampyrer.

Nutiden

Obcena sexuella ockulta offer.

Det är bara klanen nosferatu som kan the hanged man.

Ny varelse till Chock & Chill

JÄTTE

STY 350 (390)

PCN 55 (78)

VIGH 89 (103)

VJST 110 (120)

PER 28 (42)

ITF 85 (96)

TÅL 330 (350)

OVV 167

SKRÄCK 8

ATT 2/100%

Förflyttning: Jätten tar stora kliv och går snabbt.

Besvärjelser: Halt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, svärm, förbränning, tidstopp.

IP: 2000

Denna varelse lever i ur skogarnas urskog på vinter tid, på sommaren går jätten ner i underjorden man kan kalla det för Hades men där stannar inte jätten länge till utan beger sig djupare ned till Nifelheim, jättarnas hemvist. Ett vanligt namn på en jätte är Goliat, i frost heims dunkel lever jättarna tills vår värds sommar

är förbi. Bara shamanen kan träda jättarnas värld genom trumma resor i shaman världen. Det ända sättet att döda en jätte är att kasta eller bula iväg en sten i pannan på jätten där är jätten känslig och går att skada. Då är jätten om tumlad och går att dräpa med svärd. Oftas måste det vara jättens eget svärd. En jätte är emellan 5 till 8 meter hög.

Djur till chock och chill.

	STY	PCN	VIGH	VJST	ITF	TÅL	SKRÄCK	ATT	Förflyttning
• Uggla	31	-	80	30	95	45	5	1/53% g	f300
• Mullvad	16	-	60	10	70	25	1	1/53%	L70
• Hermelin	12	-	80	10	67	23	2	1/53%	L75
• Huggorm	20	-	100	10	67	20	4	1/53%	L63
• Får	45	-	60	24	70	55	3	1/53%	L66
• Get	46	-	60	30	70	60	3	1/53%	L66
• Bäver	44	-	58	26	65	57	2	1/53%	S10
• Utter	44	-	58	26	65	58	2	1/53%	S10
• Häst	77	-	55	30	55	77	2	1/53%	L70
• Hackspätt	30	-	80	30	44	43	5	1/53%	f300
• Hare	40	-	80	34	66	55	2	1/53%	L70

### UGGLA

Fjälluggla  
Lever på den skoglösa tundran i Europa, Asien och Nordamerika. Detta djur ser ut som en stor vit uggla.

### Berguv

Lever i stora, ostörda skogar, på skogklädda bergstup och i klippiga skärgårdar; både i låglandet och i bergen.

### Hornuggla

Vanlig i skogsdungar och parker. Bygger bo i gamla kråk och hägerbon.

### Minervauggla

Sitter gärna på tak bakom skorstenar. Flyger nattetid.

### Kattuggla

Går på jakt efter mörkrets mörkrets inbrott.

### Tornuggla

Förutom möss och sorkar jagar den mullvadlar, näbbmöss, sparvar och insekter.

### MULLVAD

Finns i Alperna upp till 2400m höjd. Gräver ett vittförgrenat gångsystem med bohålor och lövgångar. Sover inte vintersömn.

### HERMELIN

I Alperna upp till 3000m ö.h. Bygger bo i jordhålor, murar, under golv i stall och liknande. Klättrar bra och kan simma.

### HUGGORM

Färgen är variabel; på svarta exemplar kan man inte skönja det bekanta sicksackbandet. Tycker om att sola sig. Dödligt giftig.

### FÅR

### GET

### BÄVER

Lever vid stillastående och långsamt rinnande vatten. Gräver sitt bo vid strandkanten. Det har ingång under vattnet. Bygger också hyddor. Simmar och dyker

utomordentligt bra.

### UTTER

Gräver sitt bo i stranden eller utnyttjar naturliga hålor. Uttern simmar och dyker mycket bra.

### HÄST

### HACKSPETT

Gröngöling  
Bebor öppna lövskogar, parker och fruktodlingar. Bor i murkna träd.

### HARE

Skogshare  
Gömmar sig i vintertid i snö hålor. Lever också i Alperna.

### FÄLTHARE

Bebor all slags öppen mark. Alperna går den upp till 3000m höjd. Väger upp till 8 kg.

Nya besvärjelser till Chock och Chill

- Animalism
- Besätta
- Dödsblick
- Dödsskratt
- Korsfästelse
- Jordsömn
- Häxbrygd
- Svartkonst
- Dominans
- Dold

#### ANIMALISM

Denna besvärjelse gör så att man kan tala med djur och styra djuren efter sin egen vilja.

#### BESÄTTA

Med denna besvärjelsen, så kan man besätta offret med demoner eller andar, för att bli fri från besattheten måste man genomgå en exorcism.

#### DÖDSBLICK

Med denna besvärjelse. Så om varelsen ser offret i ögonen så börjar offret att gråta blod och förlorar 2T10 i tålighet.

#### DÖDSSKRATT

Besvärjelsen fungerar så att varelsen skrattar och alla som hör drabbas av panik och förlorar 2T10 i viljestyrka.

#### KORSFÄSTELSE.

Offret får djupa sår i händer och fötter och får kritiskskada plus 2T10 i skada i tålighet.

#### JORDSÖMN

Varelsen sjunker ned i jorden och faller i sömn i 1T10 dagar.

#### HÄXBRYGD

Häxbrygd består oftast av belladonna eller bolmört. Brygden gör så att man faller i trans efter att ha använt den och då kan besvärjaren resa till ande världen. Det finns också brygder som botar sjukdomar.

#### SVARTKONST

Med svartkonst kan besvärjaren frammana demoner och andar.

#### DOMINANS

Med denna besvärjelse är besvärjaren överlägsen till övriga, styr och bestämmer helt och hållet.

#### DÅLD

Här gömmer sig varelsen sig perfekt och syns inte i 1T10 timmar.

Nya Vägen till Chock och Chill.

#### HELANDE

- Återställa TUR
- Känslighet
- Magisk flöjt
- Klättra

#### KOMMUNIKATION

- Ser in i det Okända
- Hitta in det Okända
- Använda Besvärjelse från det Okända.

#### HELANDE

##### ÅTERSTÄLLA TUR

Med denna Vägen kan man få 1T10 mer i tur, per vecka. Men bara om man offrat TUR, det går inte att få mer i TUR efter vad man hade i grunden, dessa måste alltså köpas av IP. Det kostar 2T10 i Viljestyrka att använda denna förmåga.

#### KÄNSLIGHET

Med denna Förmåga kan man öka sin Känslighet med 2T10 per gång. Det kostar 2T10 i känslighet att använda denna Vägen.

#### MAGISK FLÖJT

Äger magisk flöjt och om den spelas så somnar alla varelser från det Okända i 1T10 dagar. Kostar 2T10 viljestyrka.

#### KLÄTTRA

Med denna förmåga kan man klättra mot lodräta väggar kostar 2T10 i Viljestyrka.

#### KOMMUNIKATION

##### SER IN I DET OKÄNDA

Med denna förmåga kan man se det Okändas varelser från det Okända. En sorts spegel visar sig i luften och då kan man se in till det okända eller så känner man bara av varelsen från det Okända.

#### HITTA IN I DET OKÄNDA

Här kan man genom en port av skyddande sfär bege sig i i det Okändas okända och träffa olika fördrivna varelser. Det kostar 2T10 Viljestyrka att använda denna vägen.

#### ANDVÄNDA BESVÄRJELSER FRÅN DET OKÄNDA.

Med denna förmåga kan personen i fråga kasta tillbaka besvärjelsen mot varelsen. Det kostar 2T10 i viljestyrka att använda denna förmåga.

## GAMLAFÄNGESET fortsättning

### SYNSKDRÖM

Du drömmer om att du går omkring på en åker vid älven på Västerhiske och en räv springer ut från skogen in på åkern. Han ligger ned och slickar några sår. Du går fram och då ser räven dig och börjar att morra. Du drar din pistol men då springer räven bort in i skogen. Skottet smäller av, du vaknar i din säng alldeles svettig.

### SYNSKDRÖM 2

Du drömmer om att du sitter inlåst på fängelset, det börjar rinna blod nedför väggarna samtidigt hörs ett räv skratt.  
- hiihii kom tillbaka.

### SYNSKDRÖM 3

Du drömmer om att du ligger sårad klöst av räven blodet pulserar och då helt plötsligt slickar en illaluktande räv dig i ansiktet, du vaknar i din säng.

Parkvägen 7c

Det är morgon och solen tittar in. Alla vaknar efter vad de har drömt. Det är bara ett rum med kök, alla ligger hop krypta i var sitt hörn. Vid er fasa hittar ni räv hår på golvet i hallen, dörren står på glänt. Ni har tre dagar att döda varräven innan ni blir in låsta igen.

### ÅKERN

Ni kommer till åkern och ni ser att det finns tio korpar på åkern, nu står ni mitt på åkern och då kommer en flock med korpar tillslut är hela åkern fylld med korpar det värsta är att korparna attackerar spelarna, skrubbsår är skadan plus 1T10 i tårlighet förloras.

Ni ser att korparna är samlade runt ett kardavel ska spelarna gå fram mot detta kardavel i så fall får spelarna vifta bort korparna tillslut kommer spelarna fram, då ser de att detta kardavel är en dött djur en räv. Korparna har ätit ur huvud och kropp. Lukten är ruttet. Detta är varräven som använt

besvärjelsen förruttnelse och tillkalla korp.  
Vad nu än rollpersonerna gör av detta kardavel.

Då ser spelarna en man kommande ut på åkern med en hund i koppel. Det är en helt kritvit hund. Han håller på med att rasta hunden.

Hunden stretar emot och fått något i luktsinnet förmodligen detta kardavel. Hunden är en liten spökhund, denna varelse står i Nattens Fasor. Mannen släpper hunden och springer in i skogen, hunden springer fram och börjar att yla, mannen som sprang är varräven i mänsklig skepnad. Hunden står och ylar över den döda räven.

En dimma lyfter sig ur marken och det blir dimma bara på någon minut. Det ända sättet att döda spökhunden är att skära den över halsen med blankt vapen. Besvärjelsen dimma har spökhunden använt. Hunden attackerar spelarna genom att bita och klösa dem. Slå skadan på tabellen, varelsen har 100 % chans på att klösas

och bitas. Striden pågår tills spelarna är medvetslösa. Om spelarna inte skurit av halsen på spökhunden. Om spelarna skurit halsen flyr hunden in i skogen skadad.

Rollpersonerna vaknar på åkern alldeles rivna och bitna av hunden stora klös märken på armar och kropp. Den döda räven är borta.  
Det är bäst att bege sig hem.

### Parkvägen 7c

Det är natt och det är dags att sova.

### SYNSKDRÖM 4

Du drömmer om vita hundar.

### SYNSKDRÖM 5

Du drömmer om svarta korpar

### SYNSKDRÖM 6

Du drömmer om en död ruttet räv.

På morgonen vaknar spelarna och mitt i rummet sitter



varräven och ser en rollperson i  
ögonen och då använder  
varelsen besvärjelsen dödsblick,  
offret börjar gråta blod och  
förlorar 2T10 i TÅL. Varräven  
sitter ned i lila manchester  
kläder händerna är alldeles  
håriga. Och i ansiktet ser ni en  
rävig nos. Och då skrattar räven  
ett dödsskratt, detta är en  
besvärjelse rollpersonerna  
förlorar 2T10 i VJST och  
drabbas av panik.  
Om varräven blir skjuten med  
silverkula är varelsen besegrad  
och död.  
Slut på äventyret.

Komihåg att alla vägen som är  
skrivna i HorrUm kostar 2T10 i  
viljestyrka att använda styck i  
spelet CHOCK.

*HorrUm*

*Dödas Besvärjelser 1 & 2*

*Call of Cthulhu the book of Mythos*

*The Necronomicon* 1920

*Vi har gett ut två gratis nummer.*

*I nummer HorrUm 8 kommer ett*

*Äventyr till dödas Besvärjelser.*

Om ni vill skicka artiklar som  
T.ex. Äventyr till HorrUm så är  
adressen : Kristian Widell.  
Tel : 090 198994  
Språkgränd 15. 90733 Umeå.  
Hemsidan är :  
[http://www.geocities.com/  
Pancaudarax//](http://www.geocities.com/Pancaudarax//)