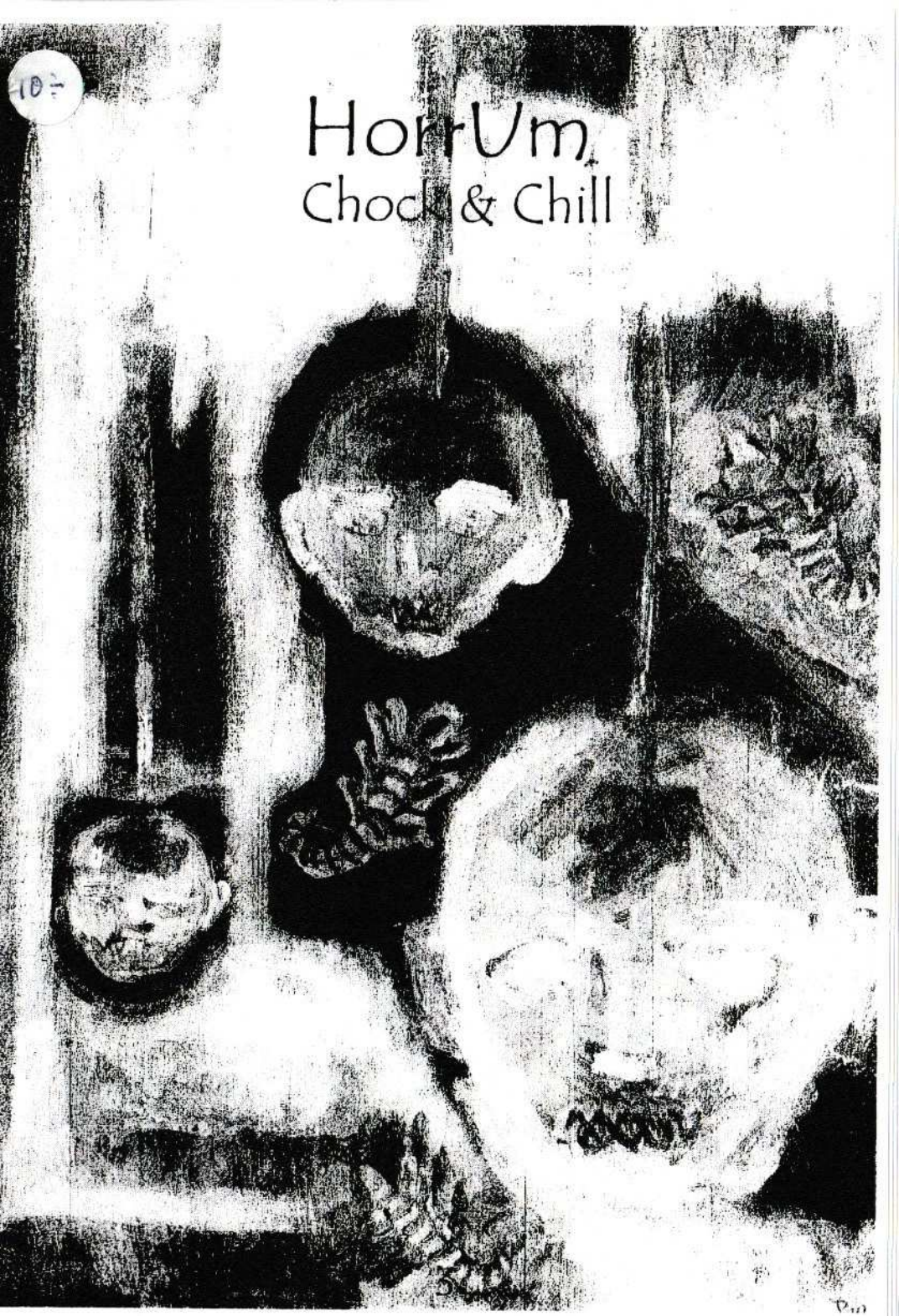


10-

# HorrorUm Chock & Chill



Om ni vill skicka brev till  
HonUm så är adressen :  
Språkgränd 15. 90733 Umeå.  
Hemsidan är :  
[http://www.geocities.com/  
Pancaudax//](http://www.geocities.com/Pancaudax/)

ZOMBIEN PÅ JULEN  
Kristian Widell  
Andreas Arwidson  
Robert Jönsson  
Peter Lindqist

P.S

Spelarna kanske inte spelar  
efter vad som står i äventyren  
då har HorrUm ett råd,  
improvisera.

### ZOMBIE PÅ JULEN

Rollpersonerna befinner sig i  
Glasgow då spelarna får ett  
telefon samtal från s.a.v.e. Som  
lyder : Vi på S.a.v.e.s kontor  
har märkt jul zombien på  
allvar. Vi har sett honom i  
staden men försvann lika fort  
som den sågs.  
I västra delen av Glasgow finns  
han eller flera av de här levande  
döda vid tivolit.

### Synsk dröm

Du drömmer om att du har en  
kofot och du bryter upp  
dörren till DOMUS allhandel.  
Du går in och går bland varu  
hyllerna  
Där bakom nästa hylla ser du  
en zombie, han går omkring  
där mellan hylla till hylla. Du  
flyr och kommer ut ur  
varuhuset. Din andedräkt far  
som vita moln för ditt ansikte.  
Du flyr och då vaknar du upp i  
sängen kallsvettig.

Skå rollpersonerna till DOMUS  
och se efter, så låt dem göra så.  
Alla på stan handlar julklappar

och ni ser en utklädd tomte  
sälja julpaket. Ni kommer till  
DOMUS och det finns allt  
möjligt att se. Det ser ut som i  
drömmen underligt nog.

På natten kanske  
rollpersonerna bryter sig in  
med kofot. Om de gör så läs  
nedan.

Dörren gör av sig ett litet brak  
då ni bryter upp porten. Där  
inne är det helt mörkt. Ni  
kommer till varu hyllerna och  
där märker ni blodspår på  
golvet som leder kors och  
tvärs.

Då får ni syn på en utklädd  
tomte med tomte mask, han  
har någonting under den röda  
rocken. Det är en yxa. Han  
försvinner runt nästa hörn  
sedan är tomten borta.

Rollpersonerna flyr ut och är  
väldigt skrämda och vågar inte  
gå tillbaka till varuhuset.

Tillbaka till lägenheten  
Rollpersonerna kommer hem



och på bordet ligger ett brev med en tomte mask alldeles brevid, på bordet. Där står det följande.

Jag var här, vågar ni komma till nässel- gatan 7b.

Nässel gatan 7b

Det är på andra våningen. Ni kommer till lägenheten och dörren är öppen. Där inne finns ett rum med kök. Ni kommer in i vardags rummet och alldeles brevid en spelare står jul zombien med tomte mask och då tar han fram yxan under rocken, han attackerar med ett hugg. Zombien hinner före och en spelare blir skadad, sedan hoppar zombien ut genom fönstret och är borta. Innan zombien attackerar och kastar sig ut genom det stängda fönstret ska du som spelledare spela en kassett med stilla natt.

Inget finns i lägenheten om de söker.

På vägen ut, så under en trattar

gång går någon emot er på andra sidan ju närmare ni kommer så ser ni att han är tomteklädd. Han bär en yxa som är ned blodad. Sedan springer han bort om ni söker honom så kommer ni till en allé . Då hör ni ett dunkande som en trumma som slår. Slagen blir kraftigare desto närmre ni kommer in i allén. Längre ni kommer in i allén så högre hör ni dunkandet. Fortare blir slagen och ni kommer fram till mitten där ser ni en vit hund som springer bort och försvinner. Hunden är borta och går inte att hitta igen.  
Hunden var Malcor Skrath.  
Slut på äventyret.

S.a.v.e. Ärade medlemmar, det är så att i Glasgow i hamnen gömmer sig flera zombies. Ni bor i närheten så ta er dit och ta kol på dem.

Vänliga hälsningar Putte Polka.

*Putte Polka*

## ZOMBIE PÅ JULEN 2

Rollpersonerna får ett brev från s.a.v.e. Där det står att i hamnen finns zombies. Om dem tar sig dit så kan äventyret börja.

1 Julgran, under den lurar tre zombies i tomte kläder & tomte mask.

2 Båthus. I båthuset finns en ångbåt uppdragen. I båten finns en zombie, med röda kläder & toppluva.

3 Båthus. Här finns tre segelbåtar.

4 Båthus. Här finns en stor Ångbåt uppdragen.

5 Här bodde Keth Sullivan. Brevlåda vid dörren. Här kan man hitta en gammal röd manchester kavaj.

6 Detta är Keth Sullivans kyffe. En stor vass silver kniv kan hittas. En toalett finns med.

7 Här inne finns fiskenät in stor fiskebod. Här inne kan rollpersonerna hitta ruttet fisk i fiskenäten.

8 Här höll Malkor Skrath till ett rum & kök. Svartmålat. Här kan RP hitta Huvud & händer

från en zombiemäsrare liten.

Här finns en toalett med.

9 Här är Malkors kyffe. Här hittas en trådrulle Med en tjock fiskenål & ettkilo fiskesalt.

10 Här är en båt verkstad. Här finns Hammare & spik med allt tillbehör.

11 Kyrkstuga. Kyrkstugan är svartmålad. En telefon finns mitt i salen.

12 Detta är en julgran & under granen som är belyst med lampor lurar tre Zombies med tomtekläder.

13 Hamnräcke för båtar.

14 Ännu en julgran som är belyst med lampor. Under den lurar tre zombies med tomtekläder & tomtemask plus en yxa.

15 Fastfrysta bojar i röd färg.

16 Fast frysta i isen, bojar i blå färg.

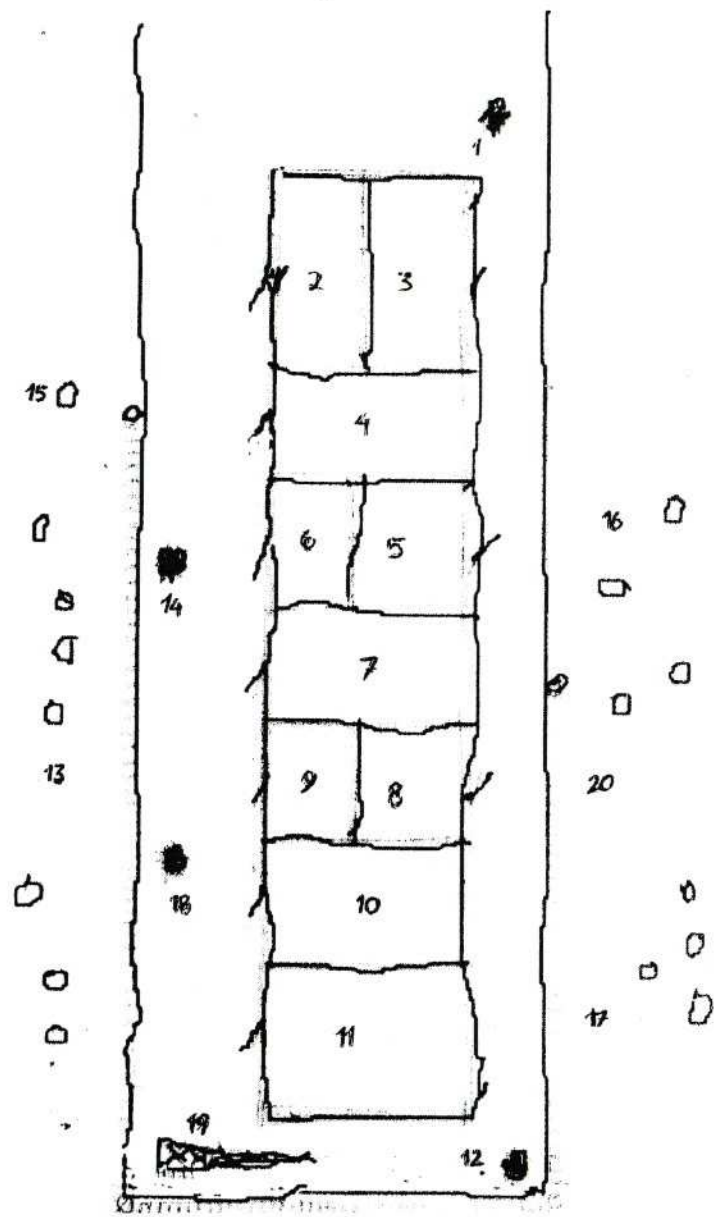
17 fastfrysta i isen ett par blåa bojar.

18 Belyst julgran.

19 Vinsch där man drar upp båtarna. Under vinschen finns zombiemästaren liten på lur

och attackerar rollpersonerna om de tar på honom.

20 Hamnräcke med 100m rep.



Ärade medlemmar ni har blivit  
 bjudna på jul bord här på  
 S.a.v.e.s kontor på söndag  
 klockan 17 i källaren.  
 Välkomna. Vi bjuder på mat.  
 Vänliga hälsningar Putte Polka.

*Putte Polka*

### ZOMBIE PÅ JULEN 3

Rollpersonerna blir inbjudna på ett julbord på S.a.v.e.s högkvarter i Glasgow. I ett enda brev står inbjudan.

Rollpersonerna tar sig till kontoret på något sätt. Dörren öppnas av Putte Polka, han är kort och har röda kläder på sig, brunt hår och bruna ögon.

- Välkommen in på S.a.v.e.s eget julbord. En trappa ner och dörren till höger, där inne står ett stort julbord framdukat.

Fyra personer till finns i rummet de heter Rob Fore, Jan Demetri, Tom Hanks, och Charls Hopkins.

- Varsågod att sitta till bords, yttrar Putte Polka.

Ni sätter er ned i dem sköna stolarna. Första korven smakar Jan på. Det finns köttbullar, slarvsyltor, sill, gris fötter, rödbetsallåd, inkokt lax, korvar, grishuvud, lammkött, skinka, dopp i gryta, öl, brännvin och glögg.

Ljusen börjar att brinna kraftigt

Och brännvinet åker i fel strupe. Korven flyger i taket, pang! Hela julbordet börjar att leva. Korvarna får som armar och stryper Putte Polka, grishuvudet börjar att grymta och skinkan springer i väg längst golvet. Om rollpersonerna skuter gris huvudet genom munnen så pang så faller korven ned på bordet och maten stillar sig, och allt är bra igen, såklart att spelarna mår illa och har ont i magen efter det här. Detta julbord blev inte vad man hade väntat sig. Julklapparna som Putte köpt delas ut till var och en. När paketen öppnas är dem tomma. Putte häpnas och vid ett kort andetag flämtar han - Jag hade ju köpt presenten.

Om rollpersonerna försöker fly så är dörren låst och det är bara Putte som har nyckeln.

Det är inte slut än gris fötterna lever och springer omkring i rummet. Det enda sättet man kan ta död på grisfötterna är

att man hugger dem med en yxa. På väggen hänger yxan. Det är alltså brand yxan. Hugg hugg grisfötterna faller till marken och blir livlösa. Putte tar upp dörrnyckeln och låser upp dörren. Ni kommer till ytterorten och kommer ut i friska luften. Allt detta var en illusion av Putte Polka som är varelsen zombiemästare liten. Slut på äventyret.



#### ZOMBIE PÅ JULEN 4

Rollpersonerna står utanför S.a.v.e.s kontor efter det levande julbordet. Det känns som om korvarna lever i magen, då ni ser en skum person gående längst gatan. Han har en stor svart rock på sig, ska spelarna följa efter. Om de följer efter så kommer spelarna till hamnen till kyrkstugan. Dörren står öppen men ingen är där. Mitt i rummet står ett julbord fullt med mat. Alldeles för mycket mat för några personer. En stor hög med korv och grisfötter står på bordet framför er. Om rollpersonerna rör vid bordet så börjar julmaten att leva. Efter en stund stillar julbordet sig och korvarna blir livlösa.

Tillbaka till lägenheten. Här inne på köksbordet står vid förskräckelse ett julbord till. Om Rollpersonerna rör vid maten börjar den att leva. Den slutar att leva efter en stund.

Synsk dröm

Du drömmer att du står framför Malkor Skrath gamla boning, du går ned för trappen och in i lägenheten, svarta tapeter och ett svart runt bord. På bordet står ett julbord. Du går fram till julbordet och rör vid maten, då börjar maten att röra sig och det blir ett levande julbord. Korven och grisfötterna springer omkring på bordet. Du vaknar upp kallsvettig.

Ska rollpersonerna till Malkor Skrath. De kommer till Hammare gatan och ner för trappan. Dörren är olåst och rollpersonerna kommer in i rummet. På det svarta bordet står julmaten. Då helt plötsligt börjar maten att leva. Efter en stund slutar maten att leva och allt blir stilla och tyst.

Allt detta är en illusion av Putte Polka som är i närheten.

Då hittar RP Ett brev post lådan i brevet står det : är i parken och jagar ett tängt offer.

Parken

I parken går några personer med julklappar till aftonen. Efter en vandring i parken hittar rollpersonerna en grisfot och ett grishuvud i gräset som någon har ätit ur. Någon har tuggat på grisfoten. Det är liktaren Malkor Skrath som har ätit av grisfoten.

Synsk dröm

Du drömmer om att du kliver upp på natten men det är något i sängen något kallt du känner efter och du får tag på två par kalla grisfötter. Du vaknar upp kallsvettig. Och vid fasans alla fasor så ligger det en grisfot i sängen.

Slakteriet

Om rollpersonerna beger sig till slakteriet så öppnas dörren av en rund man i blont hår och blå ögon han presenterar sig självt som Kaj Ollson. Här inne finns kartonger med kött stekar, korvar mm. Han tror inte på levande julbord.

Om rollpersonerna tar med sig grisfoten och frågar vilket slakteri foten tillhör. Så svarar han att det är hand styckat i privat ägo.

S.a.v.e.

Om rollpersonerna beger sig till s.a.v.e. Så öppnas dörren av Putte Polka.

Han som har styckat grisen heter Kurt Domeski och bor vid kyrkogården. Mellan tärna på gris foten finns en lapp där det står Kurt Domeski Kyrko gatan 7b.

Kyrko gatan 7b

Det är ett litet hus brevid kyrko gården. En röd målad dörr, dörren är låst. Det finns en dörrklocka. Pling plong! Dörren öppnas av en kort man i grått hår och blå ögon. Han presenterar sig som Kurt. Spelarna får komma in på besök. Röda tapeter. Så han undrar om rollpersonerna har något att han kan stycka.



Han vet angående levande julbord. Det är spökerier påstår Kurt och det enda man kan göra är att bryta illusionen med mentalsköld.

Tillbaka till julbordet. Om rollpersonerna använder mentalsköld på alla bordet är äventyret klarat, julbordet är borta och maten försvunnen. Zombie mästaren liten berättar då sitt vanliga jag på s.a.v.e.s kontor, en huvudlös varelse med inga händer försöker dräpa spelarna. Om rollpersonerna bränner kroppen med grisfoten är det förjävets huvud och händer krävs för att klara av zombiemästaren och då flyr varelsen ut ur s.a.v.e. Putte Polka är försvunnen. Slut på äventyret.

## STORA BJÖRNEN

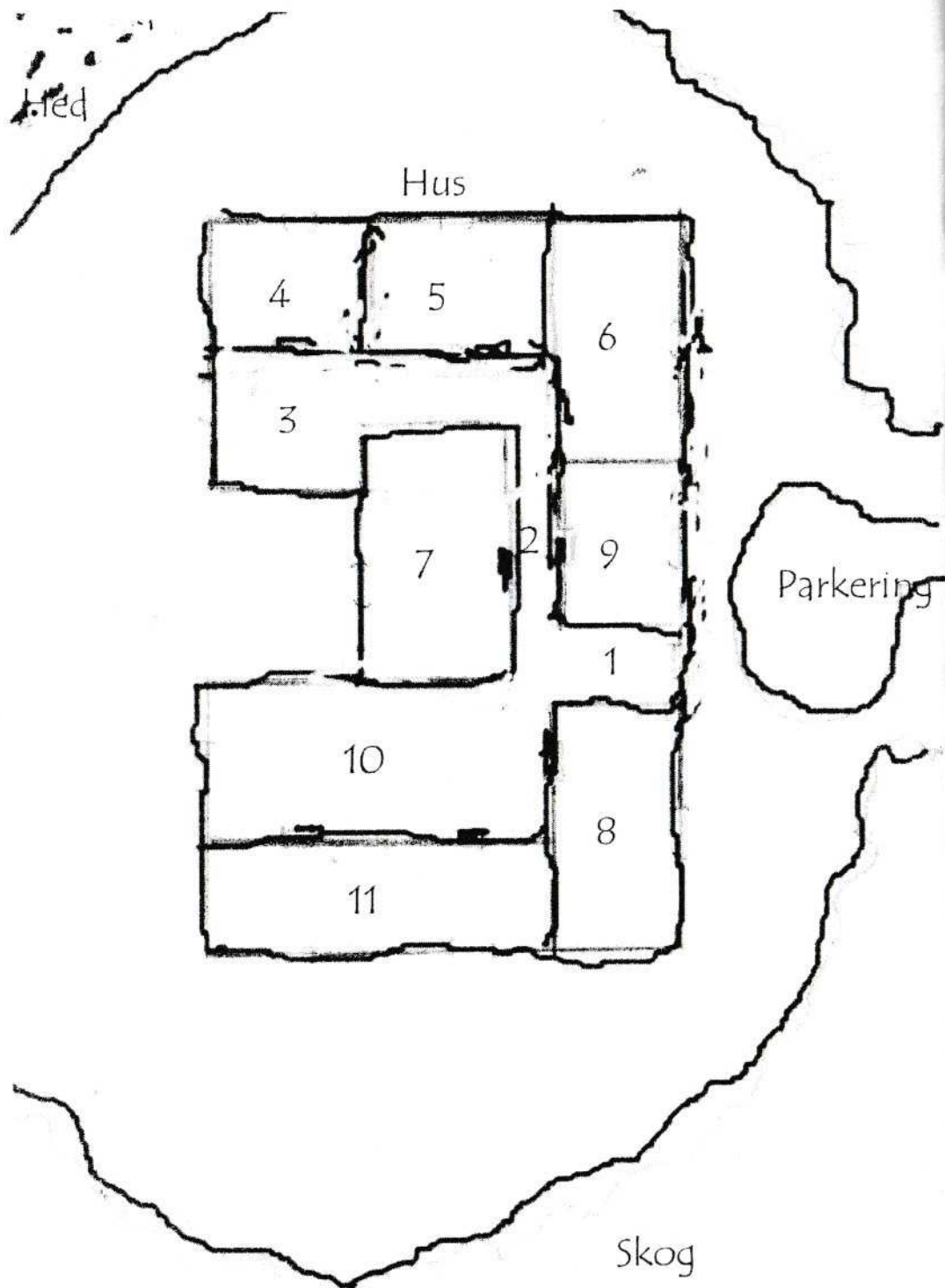
Dag 1  
Rollpersonerna ska till Canada till fjällstugan Stora björnen. Spelarna är skickade av S.a.v.e. Och äventyret kan börja. Spelarna kommer till stora björnen längst en grus väg till själva timmer huset inne i skogen. Där parkerar bilen och spelarna är på väg till ytter dörren till Stora björnen. Rollpersonerna knackar på dörren och den öppnas av Milton och han är klädd i blå Jens och blå Jens tröja, brunt hår och bruna ögon.  
- Välkommen in. Säger Miltons och träffa de andra. Han visar er in vid en korridor och det är blommiga tapeter i korridoren. Tillslut kommer ni in till en matsal och där sitter fyra personer till, det är Simon, Tom, Fred och Helen. Det är middags tid så Miltons ställer fram grönsaks soppan av morötter, kolrot, gräslök och selleri. En stor kastrull står på bordet, det är fram dukat åt

alla och det blir mjölk att dricka. Efter en stund ringer Simon i en Klocka och då det är dags att äta. Nu är alla mätt och belåtna. Ni hör en åsk knall och det börjar att rängna en stor skur utan för huset.

Stora björnen  
1 Hall  
2 Korridor  
3 Matsal & kök  
4 Sovrum  
5 Sovrum  
6 Sovrum  
7 Arbetsrum  
8 Toalett  
9 Garderob  
10 Vardags rum  
11 Tvätt & Badrum

På väggen hallen hänger en shaman trumma med trumpinne. Nu är det Kväll och spelarna ska sova,

Synsk dröm  
Du står utanför Stora björnen i regnet och du ser en eld tänd i skogen du går dit och du kommer till eldstad. Då i all



skräck ser du en begravningsplats vid elven och då ser du en varelse som ser ut som en förrutnad indian med panband och han attackerar med en tomahawk. Som slår dig rakt på hjärtat, det blir mörkt och du vaknar upp kallsvettig i din säng.

#### Synk dröm 2

Du drömmer om heden, du går omkring på den i solen och du möter Simon som går snett genom heden och han är alldeles ned blodad och han håller en yxa i händerna, ni möts och han hugger yxan i din hals allt blir svart och blodet strömmar, du vaknar kallsvettig i din säng på morgonen.

#### SLPna

Miltons Mild. Under inflytande  
Simon Skott. Under inflytande  
Helen Plummer Vararkattan  
Tom Yxa. Varulv  
Fred Colombos. Manitaou

#### Dag 2

Regnet har slutat och solen glimtar in. Simon och Miltons är under inflytande under Helen Plummer Vararkattan. Simon är klädd i blå Jens och blå Jens tröja, bruna ögon och bruna ögon. Helen är klädd i röd kortkjol och jumper, hon har blont hår och blå ögon. Tom är klädd i brun mocka jacka och bruna byxor, brun tröja bruna skor, han har brunt hår och bruna ögon. Fred har grön jacka och rosa byxor och vita skor. Han har rött hår och bruna ögon. Som sagt var så skiner solen och Simon berättar att han ska gå ut för att hämta ved, han lämnar huset. Det går en halv timme innan Simon kommer tillbaka. Dörren slits upp och det hörs ett skrik.

- A.

Det är Simon alldeles nedblodad med stora variga sår på kroppen, han faller in i hallen ned på golvet död. Det är nämligen så att Simon blivit biten och klöst av varulven Tom och Nästa fullmåne blir



Simon en bäst med.

Vad gör man då av kroppen jo man lägger Simon i vardags rummet och förbinder såren då hörs ett skrik inne från köket det är Helen. Alla springer dit och lämnar Simon. Om någon stannar kvar så då han eller hon tittar bort så är Simon sedan borta men fönstret är öppet. Nu tillbaka till de andra. Spelarna går genom den smala korridoren med de Blommiga tapeterna , och kommer in i köket, där inne står Helen gråtande och pekar ut genom fönstret, där ute på marken ligger en blodig yxa. När spelarna kommer tillbaka till Simon är han spårlöst borta, fönstret står öppet.. Det är så att Simon har vaknat och blivit varulv och hoppat ut genom fönstret in i skogen, det finns blodspår från soffan till fönstret.

Dag 3.

Det har slutat rängna och det är dags att gå ut på heden Miltons föreslår att en av spelarna går ut på heden och

att den andra stannar kvar.

HEDEN

När man kommer ut på heden så ser Spelaren Simon komma över heden med en yxa i handen, han är full av kougaulerat blod och kommer mot spelaren. Vid tio meters avstånd ser spelaren en halt Simon gående emot. Då går helt plötsligt Simon runt spelaren och är på väg till Stora björnen. Du går över heden och du kommer till ett ler kärr där står Steven Plummer med pistol i hand han säger.

- Be om nåd eller dö.

Han är klädd i gula manchester Kläder. spelaren ber om nåd och då smäller skottet i nacken på spelaren denna spelare är död tyvärr. Dörren står på glänt. Dörren öppnas och där inne ligger Miltons, död Sönderklöst av vassa klor här ligger också Tom och Helen. Fred ligger här med, de är sönder klösta döda. Tom Helen och Fred är ju varelsor från det okända och det är så

att dem bara spelat döda.

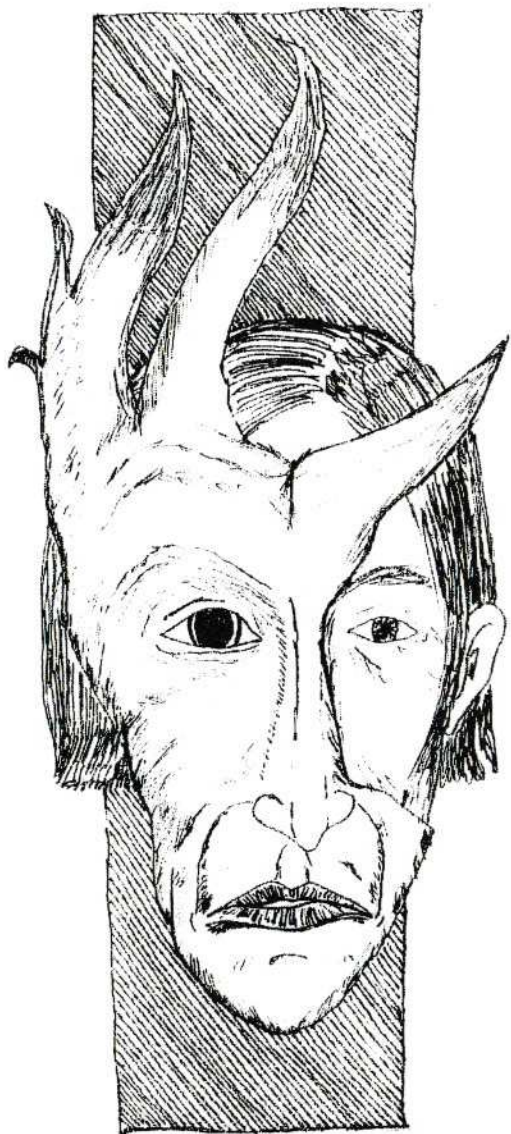
Spelarna har uppgift att hämta ved och när ni kom tillbaka låg alla döda och sönder klösta på golvet. Det här är ju helt absurt, då hörs ett tjut inne från skogen. Ska spelarna in i skogen.

SKOGEN

Spelarna kommer in bland träden och det är fullmåne. Då ser rollpersonen en hårttest varelse med röda lysande ögon, rollpersonen flyr in djupare i skogen ett flämtande hörs bakom, du är jagad och det är nästan så att det flossas i nacken ett par klor klöser dig i jackan men du fortsätter att springa. Du faller och när du vänder dig om är ingen där. Du ligger dåre på den kalla marken. Nu till den andra spelaren, du ser din vän springa in i skogen och du står ensam kvar. Du hör Knakande från ett par kvistar, du tittar dit och ser en förruttnad indian det är manitauen, han går emot dig och kommer närmre och närmre. Du får en tanke att

gömma sig i granriset. Om du gör så, så slå TUR. Varelsen ser dig inte. Då kommer den andra rollpersonen in och ser den förruttnade indianen ett litet grönt ljus skiner ned på platsen det är månen. Manitauen har en tomahawk i handen och attackerar ena spelaren som inte gömt sig. På tre attacker är spelaren död. Varelsen är först. Slå TUR om spelaren bara hamnar i koma. Då kan du krypa fram under granriset och bära offret till bilen för att sedan fly. Om ni stannar kvar och går tillbaka till Stora björnen. Finner ni att den enda som ligger kvar död på golvet är Milton. Det står med blod på väggen FLY ELLER DÖ VI KOMMER SNART. Om spelarna inte flyr står Tom i dörr öppningen och ler med vassa tänder och klorförsedda händer. Han river sönder spelarna och det är slutet för den här gången. Slut på äventyret.





Ärade medlemmar ni ska till Amsterdam och hitta Rasmus konst  
skulpturer, för dem tillbaka till Dublin och leta gärna rätt på Rasmus.  
Flyg biljetter följes. Det är nio skulpturer och med detta brev följer en  
kartong med en av dessa skulpturer.

Var rädd om skulpturen .

Ni bör resa inom två dagar.

Vänliga hälsningar Ray Preston

*Ray Preston*

Skulptören heter Rasmus och kommer från Amsterdam. Han har inte synts till på tio år och ingen vet om han idag är död eller levande ( kanske har han anslutits till det okända ). Rasmus skulpturer blev omtyckta av en mindre grupp konstantusiaster. Trots detta nådde Rasmus ingen kommersiell framgång. Bland hans skulpturer återfinns både abstrakt och föreställande figurer. Någon gång under Rasmus liv inträffade något som förändrade hans konstnärliga skapande. Detta skedde under en resa till södra Afrika, dit han reste för att söka inspiration till sin då nya serie huvuden. Rasmus återvände till Amsterdam en aning personlighetsförändrad men de som umgicks med honom tog ingen större notis om det, eftersom Rasmus alltid ansetts vara en smula egen. Han skulpterade fram en serie av nio huvuden, därefter stod han inte längre ut med en inre konflikt, utan försvann från sin

lägenhet.. vissa menar att Rasmus begick självmord men kroppen återfanns aldrig. Andra menar att han tröttnat på Holland och kanske bosatt sig i Afrika någonstans utan att vilja berätta det för någon. Efter detta försvinnande kom skulpturerna att locka nya köpare och priset-värdet- på skulpturerna höjdes. Vissa av dessa huvuden innehåller besvärjelser. Det är upp till dig chockmästare att avgöra hur många "huvuden" Rasmus skulpturerade, hur många som är ute på marknaden eller i konstköparens hem, vilka slags besvärjelser de är laddade med. Något inträffade i Afrika som gjorde Rasmus besatt och vägledde honom till att utföra skulptur serien. Kanske får rollpersonerna träffa Rasmus själv någonstans. Han kan både vara vän och fiende. Rasmus är inte en ond person, men den kraft som försöker styra honom kommer från det okända. Varsågod chockmästare, att

sammanställa en ny krönika med nya rollpersoner.

En skulptur Skickas till rollpersonerna från s.a.v.e. Äventyret kan börja med att de just varit ute på ett sidospår. De var med om en "busringning" av någon som påstod sig vara kontakt med det okända utan att vara det. Rollpersonerna kritiserar därför av någon högt uppsatt s.a.v.e. person, vid namn Clark Clarkenson. När rollpersonerna förstår att det finns farliga skulpturer i omlopp bland konsthandlare blir det deras uppgift att söka upp dessa. De måste bege sig till Amsterdam för att finna en viss person där som talar Holländska ( om inte någon rollperson gör det ). För att söka i tidningsarkiv på bibliotek efter artiklar som handlar om Rasmus skulpturer. Dessa artiklar finns i några enstaka Holländska kulturtidsskrifter. Rasmus är inte så känd utanför Holland.

Rollpersonerna måste komma i kontakt med köpare av konstverken. Alla går inte att få tag på, men det måste komma i kontakt med konst tidskrifter där de anmäler att s.a.v.e. behöver komma i kontakt med köpare.

En serie på tre skulpturer finns på ett lasarett där märkliga saker har inträffat.

\* Personen berättar att S.a.v.e. får bidrag från den engelska staten och från privatpersoner för att lösa problem med det okända som hotar mänskligheten. Därför måste medlemmar av s.a.v.e. vara kritiska till vissa uppgifter, därför att det finns en del skojare och en del förvirrade personer som söker kontakt med s.a.v.e. Organisationen är en "stiftelse" för paranormal verksamhet.

Rasmus skulpturer lockade mest köpare på offentliga instruktioner som inom sjukvård s.l. "kommunal konst" menar en del. Några finns i privat ägo. Chockmästare.



Kom ihåg att bara ett begränsat antal skulpturer i den "oheliga sviten" som s.a.v.e. kan hålla den, finns i omlopp. På ett undermedvetet sätt vill de som köpt skulpturerna eller vistas bland dem ogärna göra sig av med dem. Det krävs väl lagda ord och skickligt övertygande för att så ska ske. Kom ihåg att skulpturerna är besvärjda.

Huvud 1

- Förbränning
- Inflytande
- Kaos
- Fullständig Illusion

Huvud 2

- Jordskalv
- Gräslighet
- Knota
- Onda ögat

Huvud 3

- Halt
- Hetsjakt
- Telekinesi

Huvud 4

- Spökskrift
- Sömn

Huvud 5

- Osynlighet

- Dimma
  - Fest
- Huvud 6
- Chock
  - Förvrängd syn
  - Temperatur förändring

Huvud 7

- Försköning
- Gräslighet
- Skendöd (egen)

Huvud 8

- Åskvigg
- För blinda

Huvud 9

- 1. Skendöd (annan)

De här besvärjelserna har dem här skulpturerna.

Rollpersonerna får en skulptur av ett huvud samnit flyg biljetter till Amsterdam.

Ett brev följer med.

Rollpersonerna ska alltså leta rätt på de här nio kvarstående skulpturerna och ta dem till s.a.v.e.s kontor i Dublin. Det gäller att ta huvudena från Amsterdam till Dublin.

När spelarna kommer till

Amsterdam och frågar efter Rasmus vet de ingenting om saken bara adressen, Holland gatan 10c.

Holland gatan 10c

Dörren är låst men om RP frågar grannen så svarar han att han inte syns till på tio år och att han förmodligen tagit självmord och att kroppen aldrig blivit funnen, eller så svarar han att han kanske flyttat till Afrika.

SYNSK DRÖM

Det är vid hamnen och du står framför en fiske bod då börjar det brinna kraftigt från taket och efter en stund brinner hela fiske boden. Bolmande svart rök far upp mot himlen, du får rök i ögonen och då vaknar du kallsvettig i din säng.

Om rollpersonerna träffar Rasmus. Så är det i en fiske bod. Vid hamnen.

Dörren är låst och fönstren är igen spikade och inget svar trots att rollpersonerna

knackat på dörren eller ropat. Det är på vintern och det enda sättet att komma in är att använda kofot, eller att dyrka upp dörren.

När dörren bryts upp möter ni lukten av torkad lera och akryl färg samt oljeduk eller oljefärg. Det är en lampa i taket och det blir starkt ljus i ögonen, ni trampar på några penslar vid dörren och mitt i rummet står en kort man i svarta byxor och målar skjorta, han har brunt långt hår och stort långt skägg. Han har en hes röst då han säger.

- Vilka är ni.

Han håller en pensel i handen. Det är Rasmus. Här möter spelarna för första gången Rasmus. Det finns en skulptur i boden om rollpersonerna söker det är skulptur nr 1. Rasmus vill inte följa med spelarna utan vill stanna kvar i boden. Råd som Rasmus kan ge angående skulpturerna är att på lasarettet, där ska det finnas tre skulpturer.



Lasarettet

Om rollpersonerna tar med sig Skulptur nr 1. I alla fall så hittar dem skulpturerna källaren efter att ha frågat sjuksköterskan. I rummet finns tre skulpturer. I rummet finns också en gammal man som sitter ned och läser en bok. Han kliver upp och säger  
- Jag vet var de andra fem skulpturerna är. Då känner personen som har huvudet nr1 att det bränner till i händerna och då börjar gubben att ta eld han börjar att brinna kraftigt och då tutas han på ordentligt och brinner upp. Gubben är död. Det var en besvärjelse från skulpturen nr 1. Det var besvärjelsen förbränning. Nu finns det tre skulpturer till och dem går och stjåla. Eller så köper spelarna det för hög summa pengar. Mannen som brann upp hette Frank Ilding.

STADENS BIBLIOTEK

Här är stadens bibliotek.  
Rollpersonerna kan söka

igenom artiklar eller tidnings arkiv, Holläska kulturtidsskrifter mm. Efter två timmar så hittar ni en tidningsskrift med konstnären Rasmus, ( fick sälja en skulptur till Romeo Manson). Adress Vinkelgatan 6k. Spelarna hittar också en artikel om Rasmus konstnären säljer till Julia Strong. Adress, (Guro gatan 5b). De hittar i ett tidnings arkiv att Rasmus sålt tre skulpturer till Hans Grav. Adress, (Polka gatan 4d).

Vinkelgatan 6k.

Ni kommer till en lägenhet på tredje våningen. Ni ringer på dörren Och den öppnas av Romeo han är röd hårig och blå ögon och har rutiga kläder på sig. Ni blir bjudna på kaffe och i biblioteket som ni sitter i, i fönstret ligger skulpturen. Då använder skulpturen en Besvärjelse Telekinesi, böcker flyger ut ur bok hyllan och ned på golvet. Det är konstlitteratur. Romeo häpnas och säger den

här skulpturen bär otur med sig och vill bli av med den rollpersonerna får skulpturen för allt ont den har med sig.

Guro gatan 5b

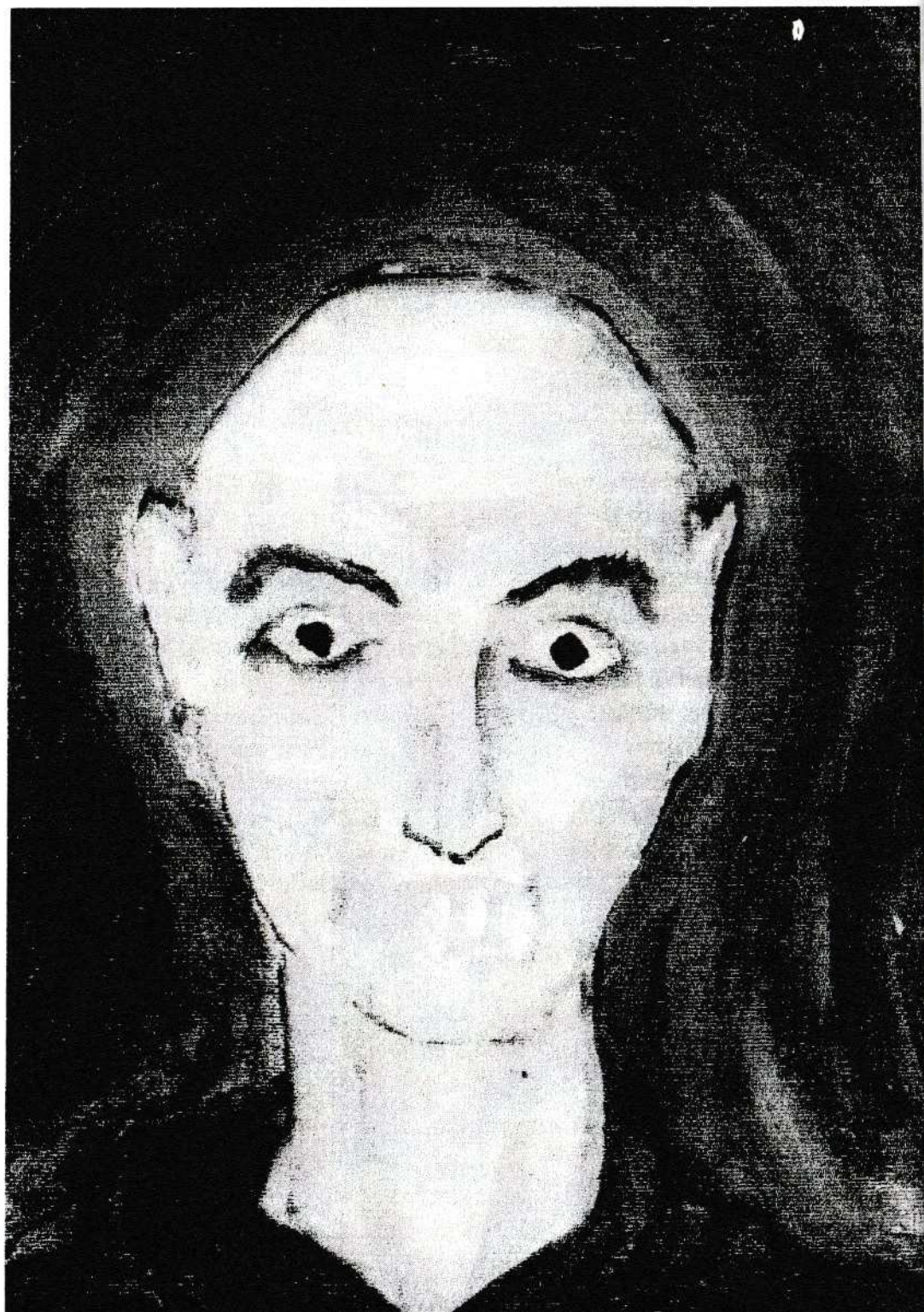
Ni kommer till en lägenhet på botten våningen. Ni ringer på dörren som öppnas av Julia Strong hon bjuder på saft och bullar i kölet på bordet står skulpturen. Rollpersonerna får köpa den för tusen kronor.

Polka gatan 5b

Detta är källaren. Dörren står öppen och ni kommer in i en konst ateljé. På golvet står de tre skulpturerna. Och när ni lyfter på skulpturerna hör ni en knall från ovan och det blir rengn. Regnvattnet slår emot källar fönstren. Om spelarna tar skulpturerna med sig ut möter spelarna ett rengn väder det blir till orkan här utanför. Spelarna tar sig kanske till Rasmus, han ligger och sover i fiskeboden och vaknar då spelarna kommer. Det rengnar och Rasmus kanske följer

spelarna till Dublin. Flygplats det bokas ett plan och Rasmus plus skulpturerna flyger till Dublin  
Med spelarna.  
Slut på äventyret.





Ny varelse till Chock & Chill

VAMPYR

(Nosferatu)

STY 76 (90)

PCN 48 (60)

VIGH 95 (110)

VJST 80 (95)

PER 30 (45)

ITF 80 (95)

TÅL 106 (120)

OVV 125

SKRÄCK 7

ATT 2/98 %

Förflyttning: Beror på skepnad i mänsklig form kan vampyren spurta utan att förlora TÅL. Som dimma F 25

Besvärjelser: Halt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, (till dimma), Dimma, Svärm, Förbränning.

Manipulation: I mänsklig skepnad.

IP: 1750

Denna varelse måste dricka

blod minst en gång i månaden. Han kastar ingen spegelbild och vanligast är att spegeln spricker sönder när han ser in i den. På dagen sover vampyren i mörkt dunkelt ljus. Han tål alltså inte sol. Om han hamnar i solljus så brinner vampyren upp. Man kan fjättra vampyren genom att köra en träpåle genom dess hjärta(:Avsätt mål). Då kan den inte röra sig men kan bli dimma. Han skyggar vitlök och tål inte lukten av vitlök. Vampyren har Besvärjelsen Förbränning och det är att tulla eld på någon eller något med bara tanken. Någon sorts pyrokenisi.



Ny varelse till Chock eller Chill

Gengångare

STY \_\*

PCN \_\*

VIGH 50

VJST 76 (90)

PER \_\*

ITF 16 (30)

TÅL \_\*

OVV 85-100

SKRÄCK 5

ATT 1/50

\*Se förklaring i texten

Förflyttning: Som icke-kroppslig 30 tills förvandlingen börjar; som vanlig människa när förvandlingen är fullbordad.

Besvärjelser: Manifestation (se Spöke), andra varierar.

Manipulation: Ingen som icke-kroppslig, normal efter förvandlingen.

IP: 500

En gengångare är ett spöke som strävar efter en fysisk kropp. Han har helt enkelt gått igen från tidigare liv.

Välkomna älskare av skräck

Svart och kall som en zombieklo kommer hösten smygande. En ruttan hand som kittlar dig i nacken. En unken stank från kyrkogården där hasande gestalter skymtar. Stilettvassa skrin från gläntor i stadens parker under fullmånenätter. En förmultnande hand som stelt sträcker sig upp genom det brunsvarta, rasslande lövtäcket. Skepnaden i mörkret utanför ditt fönster, precis utom synhåll, men väntande...väntande...

Stanna hemma. Gå inte ut.  
Läs HorrUm nr 3 istället

I detta nummer av HorrUm finns en hel del som kommer att sätta klorna i dig och hålla dig naglad som ett varulvsbyte. Fullspäckat av äventyr som passar

utmärkt till Chock eller varför inte till Chill. Temat är framför allt zombier och den högtid som snart knackar på dörren...