

10-

# Horror

Chock & Chill  
Vampire  
Dark ages

5

...Till slut kunde jag inte stå emot längre. Bruset i skallen blev bara högre och högre, pulsen dånade i öronen. Till sist gav benen vika och jag segnade ned. Den svarta, krokiga figuren som sugit sig fast vid min hals släppte inte taget utan följde mig varsamt ned på marken. Det var som en trygghet, en udda känsla av välbefinnande, av att äntligen kommit hem efter en lång resa...

Välkomna till ett gott nytt skräckår...

Årets första utgåva av HorrUm bjuder på flera bitterljuva nyårskarameller, som de två horribla äventyren till CHOCK "Inverness" och "Gamla fängelset". Det senare givetvis förlagt till Umeås välkända bygge... Andra törstsläckare är den nya varelsen, Blodsrickaren och god helgläsning i form Bolm örten, Vampire Dark ages, och mycket mer...

Än en gång välkomna och kom ihåg att skräck är nyttigt...

HorrUm 5  
Kristian Widell  
Andreas Arwidson  
Robert Jönsson  
Pan



S. A. V. E.

*Denne gång ska ni till Mississippi i Amerika för att besegra marsianer. Blixten har slagit ner vid träket ett trettital gånger och all ström är bruten. Ni kommer träffa en annan medlem som ni ska er säga till en stuga vid ett is hittat träsk i Mississippi. Han träffas på flygplatsen i Mississippi och han heter Frank Frankens. Ni har tre dar på er att resa flygbiplan följes med. Marsianerna anfaller för detta uppdrag heja.*

Vänliga hälsningar

Hans Otto

## INVARSION FRÅN MARS, MARSIANERNA ANFALLER.

Spelarna får brev från S.A.V.E. Där det står om marsianerna. Det är så att i Mississippi i ett hus på prärien och blixten har slagit ner ett trettital gånger på samma plats och varje gång bryts strömmen till huset, bilar och fordon går inte att starta. S.A.V.E. Tror att det rör sig om utomjordingar. Resan till Mississippi är förstås olika på grund av vart rollpersonerna kommer i från.

### HUSET PÅ PRÄRIEN

Ute på Mississippis träskmarker står ett hus ett grönt hus och eran bil stannar utanför huset. En man i rödrutig skjorta kommer ut på bron och välkomnar spelarna. Ni kommer in i en hall och i hallen står fem dunkar bensin en dörr åt höger in till köket och en dörr till vänster till vardags rummet i köket finns en trapp som leder upp till sovrummen.

Tapeterna är bruna. Mannen presenterar sig som Bob Manfrick och han berättar att Olav Fonhalsenegen är och hämtar ved. Han berättar också att blixten slagit ned på gården ett trettital gånger på samma plats och då slocknar alla lampor spis och radio och fordonen, en traktor och en volvo är helt dött. Han berättar också om träsk mannen i träsket. På bordet står en stor kastrull med kokta grönsaker. - Vi är nämligen vegetarianer. Efter måltiden är klockan sju och då helt plötsligt slår blixten ner i backen utanför huset. Ska rollpersonerna under söka platsen så hittar det ett fotspår efter en marsian. Rollpersonerna träffar Olav utanför huset med en trava ved ved i armarna. Solen går ned och Bob ropar att det är för kvällning och ska visa era sovrum, han visar er uppför trappen in till ett rum med två sängar.

SYNSK DRÖM

Du drömmer att du kliver ut på bron på morgonen och du går till närmsta träd och där ser du Olav Fonbalsenagen död i gräset med ett sug märke på magen vid en närmre titt så ser du att inälvorna är utsugna ur kroppen.

### SYNSK DRÖM 2

Du drömmer om att du går omkring på myrarna i träsket och då tar en marsian hand tag i ditt ben och drar ned dig i träsket.

### SYNSK DRÖM 3

Du drömmer om att du går omkring i träsket då du får syn på en rymdraket på myren, du går fram och ser lite närmre det är en utomjordisk farkost en raket från yttre rymden.

På morgonen.

Vaknar rollpersonerna och berättar vad de har drömt. Om rollpersonerna går ut till trädet så hittar de Olav som i drömmen död på marken ett sug märke på magen och vid en

närmre titt så är inälvorna ut sugna ur kroppen. En sådan fasa!

### RYMNDRAKETEN

Som i drömmen ute i träsket på samma plats ligger raket. Om rollpersonerna undersöker raket. Om raket så hittas bara ett paket med is glass som faktisk är frusen. Ska rollpersonerna smaka på is glassen så smakar den äckligt. Detta är marsianernas föda från yttre rymden.

### HUSET

Bob är rädd och han säger.  
- Jag har haft en hemsk dröm att det var marsianer som sov djupt nere i träsket vid raket. Bob tar fram en låda med dynamit och säger.  
- Nu går vi och spränger träsket så marsianerna dör.

### TRÄSKET

Rollpersonerna kommer till träsket och Bob ber någon av spelarna att gå ut på träsket och trycka ned dynamiten i leran,

det är etthundra dynamiter och Bob ber spelarna att ta betäckning. Då trycker Bob på dynamit handtaget och då.  
Pang bom !

53 st marsianer flyger i luften. Runt omkring er ligger det döda marsianer dem ser ut som Bruna snabel aktiga marsianer med snorklar till ögon. De ligger alldeles stela. Det finns ytterligare 48 st Marsianer kvar dem har klarat sig eftersom dem sover ännu djupare ner i träsket. Spelarna blir rädda då de får se på marsianerna och flyr till huset. Månen står mitt på himmelen och det har blivit natt.

### SYNSK DRÖM 4

Alla spelare drömmer samma dröm.  
Ni drömmer att det är morgon och ni ser ut ur fönstret då 48 st marsianer omringat huset och kommer närmre och närmre. Du tar bensinen och håller ut det på golvet, du tuttar eld och huset står i brand marsianerna

krossar fönstren och kommer in. Marsianer står i brand och eldslågorna tar huset, ni vaknar upp på morgonen, kallsvettiga.

### MARSIANERNA ANFALLER.

Det finns tio dynamiter kvar. Rollpersonerna tittar ut genom fönstret och av all fasa står det 48 st marsianer i en cirkel runt huset och de kommer närmre och närmre. Dem har en lång brun snabel och vassa tänder längst ut och deras ögon är snorkelliknade. Vad gör rollpersonerna, de kan använda dynamiten, men alla kan knappast dö av det. Det ända sättet är att använda bensinen och tuta eld på huset. Fönsterglasen krossas och in kommer marsianerna. En marsian slåss så att den använder snabeln först mot magen och suger sedan ut inandömet. Slå insiativ om vem som blir först. Så här dör alla spelarna om de inte använt bensinen. Om bensinen fattat eld och huset börjat brinna så ser rollpersonerna marsianer



som brinner skrikande av elden  
det sista spelarna ser är  
brinnande marsianer i ett er då  
stort inferno.

Då kan spelledaren berätta att  
spelarna brann inne. Slå TUR  
om spelarna bara hamnat i  
koma.

Spelarna vaknar till liv då de  
ligger på sjukbrets i ambulansen.

Slut på äventyret.



Albin



Fortsättning på Bolmörten

Älva skogen

Spelarna har ridit till Krater skogen, det har gått en natt. Det blir dag då rollpersonerna kommit fram till skogen och spelarna måste sova. Nästa natt vaknar vampyrerna och då börjar färden genom skogen, efter ett tag så kommer spelarna till en frysen sjö, det är is på sjön och om spelarna tittar in i isen så speglas det en gestalt i isen det är skelettet av personerna som syns hur de syns dödliga. Om någon går ut på isen så kommer ett irrbloss, en eldholl med en liten älva i som visar spelarna vart de ska gå. En lång färd genom skogen rider spelarna tills de kommer till en stor ek där en älva med grenar och kvistar som kläder, det är en hon. Hon säger.  
- Välkomna till mitt dominion.  
Om rollpersonerna berättar att det är belladonna och holmörten de är ute efter så svarar fen att vi älvor gömt örterna i en grotta som ingen

varit på femhundra år om rollpersonerna väljer att gå till grottan så får spelarna örterna men fen varnar spelarna att en förbannelse vilar där.

Grottan

Ett litet berg ligger fram för spelarna och grottan syns en bit upp. Spelarna kommer till grottan och då trampar någon rollperson i en trollbajs. Ska spelarna våga gå in i grottan. Om rollpersonerna går in så möts de av bergatrollet.

Attributes: Strength 4,  
Dexterity 2, Stamina 3,  
Charisma 2, Manipulation 3,  
Appearance 2, Perception 2,  
Intelligence 3, Wits 3  
Abilities: Brawl 4, Craft 2,  
Dodge 2, Intimidation 2, Melee  
3, Survival 2  
Willpower: 3  
Health Levels: OK, -1 x3, -2x3, -  
3, Incapacitated.  
Armor: +1B  
Attacks: Fist for five dice  
(hasning) or by weapon  
(usually clubs or Other heavy  
blunt weapon).





Trollet springer fram med en påk i handen och attackerar. Striden är tumult ska trollet bli besegrat.

Om trollet dör så hittar spelarna holmörten och belladonna; alldeles bakom trollet, tre säckar.

Resan tillbaka till prinsen

Det tar en natt att rida till staden Paris. Spelarna kommer till prinsen med örterna och prinsen är tacksam. Prinsen har ett nytt uppdrag åt spelarna och det är att bege sig till St. Marcel till ett lepra hus med ett blomhuvud från holmörten han som har lepra huset är en nosfetatu och han ska göra ett efterkok av holmörten åt prinsen. Spelarna tar sig utanför staden till lepra huset.

St. Marcel

Detta lepra hus är en gammal kyrka och rollpersonerna knackar på dörren. Efter en stund öppnar en lepra sjuk pojke. Om rollpersonerna säger

svartkatt i natten får rollpersonerna komma in, pojken visar spelarna till nosferatun och han sitter i ett litet rum. Nosferatun gör ett efter kok av holmörten efter alla monoment. I en flaska häls efter koket ned. Det börjar bli dag så spelarna får sova över i lepra huset. Nästa natt kan spelarna ta sig till prinsen med efter koket.

Prinsen är tacksam efter att ha fått efter koket på holmörten. Slut på äventyret.

## BLODS DRICKAREN

Paris

På värdshuset brödbiten träffar rollpersonerna en Gangrel vampyr som vill låna ett par gools för att de ska vandra i staden på dagen. Det börjar bli dag så spelarna får över daga på värdshuset, under tiden beger sig goolerna ut på stads vandring. På torget sitter munkar vid små träbord, och spelarna spelar goolerna. Munkarna ropar ut.

- Död tempelriddare hittas död tömd på blod vid Le Temple ordern.

Detta är allt goolerna får veta över dagen.

Det blir natt och vampyrerna vaknar, goolerna berättar om tempelriddaren att han hittas död tömd på blod vid Le Temple ordern.

Paris

- Ville Cie. Staden Paris
- Le Temple. Tempel order för riddare.
- Pr. St. Martin. Inkvitionens

kyrka.

• Marsh Bonde praktikan.

• Ab. St. Germain. Mindre kloster

• St. Marcel. Lepra hus Grange Bate "lie" re.'

Tzimishe vampyren Ulldoth Ulv.

Ska rollpersonerna ta upp jakten efter tempelriddaren ?

Le Temple.

Rollpersonerna kommer till porten och knackar på. Dörren öppnas av en riddare i grått hår och grå ögon. Han säger.

- vilka är ni.

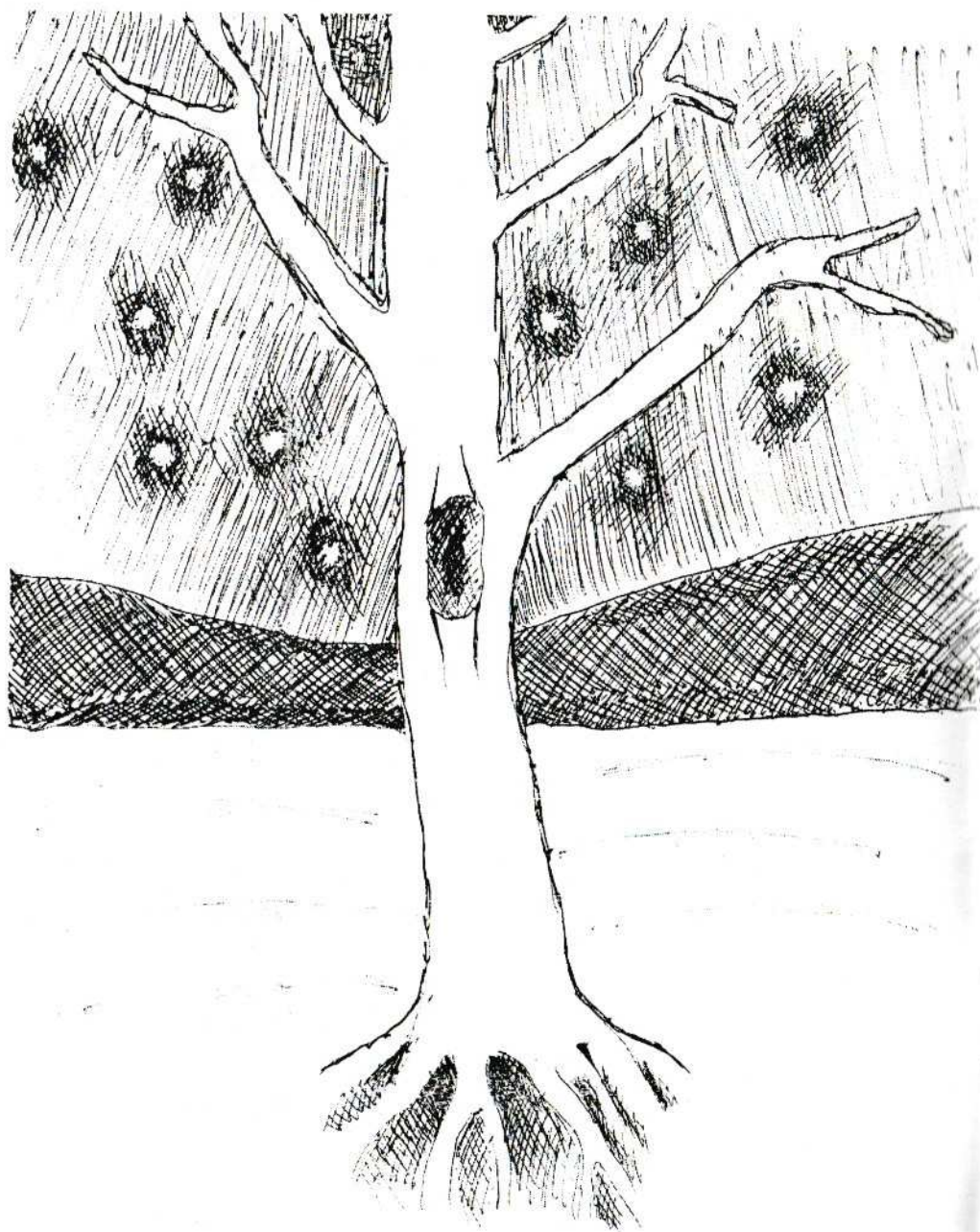
Han berättar om riddaren som tappat allt blod. Han berättar att riddaren hette Tomas Svärdklinga och att han hittades död på morgonen tömd på blod med två bitmärken på halsen. Han hittades bland buskarna.

- Vill ni stiga på, in i templet.

Rollpersonerna kommer in i en sal med riddare rustningar längst väggarna.

- följ med till riddare bordet.





- Detta är riddare bordet.  
Spelarna kommer in till en  
ridder sal till ett runt ridder  
bord. Riddaren utalar sig.  
- Vi hittade också en brun  
ugglefjäder på platsen där han  
låg. Han tar fram en stor brun  
fjäder. Han ger spelarna fjädern  
och vill att rollpersonerna ska ta  
upp jakten på mördaren.  
Sedan får rollpersonerna bege  
sig ut och dricka blod i staden.  
Efter det börjar det gryna och  
spelarna blir tvungna att över  
daga på värdshuset Brödbiten.

#### Gool

På stads vandring i staden men  
när de kommer till samma torg  
som igår ropar en munk ut.  
- Död munk hittas död i  
brunnen tömd på blod vid Ab.  
St Germain, utanför staden.  
Spelarna får veta detta av deras  
gooler när det börja skymma.

Ska rollpersonerna ta upp jakten  
efter munken.

Ag. St. Germain  
Rollpersonerna tar sig till

klostret utan för staden, det  
ligger alldeles utan för stads  
murarna. Rollpersonerna  
knackar på dörren och en munk  
med rött hår och bruna ögon  
öppnar dörren.

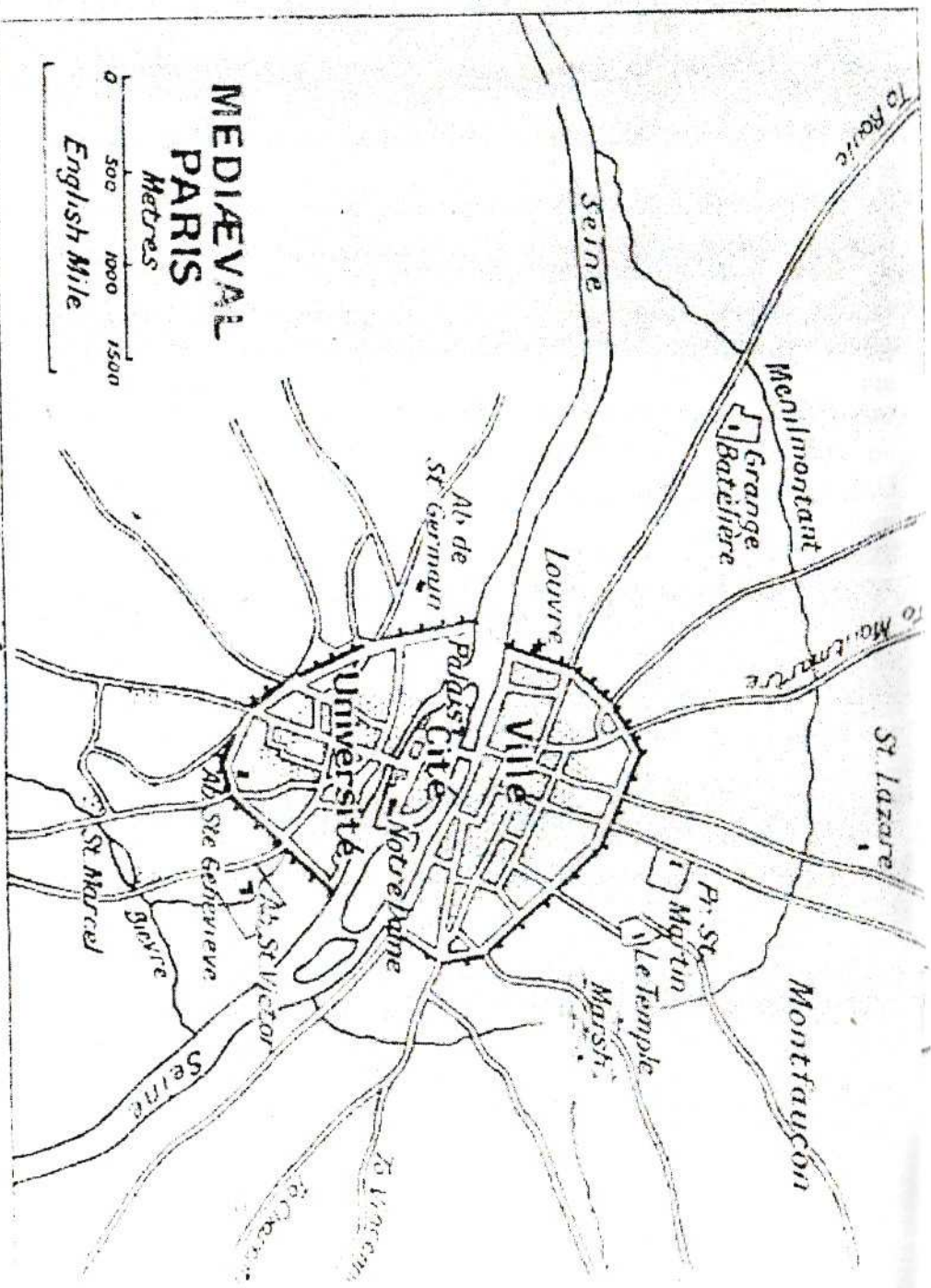
- Vad vill ni.

Munken tror att spelarna söker  
selibat och han bjuder in  
spelarna. Inne på gården finns  
det en brunn i mitten av  
klostret. Han berättar att  
munken hette Fagust Fager och  
att han själv personligt  
hittade han död i brunnen  
tömd på blod med två  
bitmärken på halsen.

- Jag hittade också fjädrar från  
en uggla, han tar fram fyra  
ugglefjädrar. Jag såg också en  
liten älva som spang ut i natten,  
ut ur klostret, som sedan  
försvann. Spelarna får sedan  
lämna klostret och bege sig in  
till staden, munken följer  
spelarna till stads porten och ger  
spelarna ugglefjädrarna.  
Väl inne i staden får spelarna  
söka blod. Det börjar bli dag  
och spelarna måste över daga på  
värdshuset.



See Balzac's "Catherine de Medici," Hugo's "Notre Dame," Dickens' "Noels etc. etc."



Gool  
Inget händer på dagen.

Värdshuset  
Här sover rollpersonerna och Gangrel vampyren hälsar på spelarna då det blivit natt. Gangrel vampyren heter Tom Balterak och bjuder spelarna på två flaskor blod, det är färskt ko blod. Rollpersonerna sitter i värdshuset och då helt plötsligt flyger en uggla in genom dörren och ut igen. Rollpersonerna kanske springer ut och där ute i natten finns bara natten och ugglan flygit till himmelen. Månen står som ett ont öga i natten. Rollpersonerna hittar en ugglefäder och det är samma uggla som de andra fjädrarna.

Älvan  
Denna älva är en vampyr älva och kan förvandla sig till en uggla. Älvans namn är konstigt han heter Ymer Loge. Han är gjord i kropp och blod. Han dricker mycket blod han dricker trätts att han är mätt sedan spyr

han ut blodet. Älvan är hundra år gammal. Han håller till vid Marsh bonde praktikan i ett träd.

- Marsh  
Här finns ett bonde hus med en åker bredvid åkern är en stor plätt där bönder arbetar ock plockar potatis, grönsaker och säd till bröd. Fyra träd finns också, fyra ekar i en ek bor älvan, på dagen sover älvan i eken, det är ett litet hål i eken och där inne är älvan. Bönderna är inte prat glada och de har varken hört eller sett något.

- Ab. St. Victor  
Detta är en kyrka dit bönderna går. Det finns fyra präster och en munk. Kyrkogård med begravda bönder.

- Louvre  
Värdshus

Rollpersonerna kan besöka dessa platser men avslöja inte att älvan bor i eken med en



gång.

Ymer Loge  
Origon : Firsthorn  
Court : Spring  
Nature . Barbarian  
Demeanor. Defender

Fler offer

- Arn Valdemar Präst vid Ab. St.  
Victor hittas död på  
kyrkogården.
- Grip Gripen Stads Vakt vid Ab.  
Ste. Genevieve, stads vakt torn  
hittas död utanför.
- Albin den vite hittas död vid  
Marsh bonde huset, utanför  
dörren.

Allt detta händer på tre veckor.  
Ugglefjädrar hittas på alla  
platserna.

Den sista striden  
Är vid Eken vid Marsh.  
Rollpersonerna ser en älva som  
sitter i trädet, älvan har svärd  
och hoppar ned och attackerar  
spelarna om älvan dör har  
spelarna klarat äventyret.







## INVERNESS

Spelarna får meddelande av S.A.V.E.s kontor i Glasgow att i staden Inverness finns ett tomt S.A.V.E. Hus där de kan få ha ett kontor helt för sig självt. Resan dit är med bil och rollpersonerna som är med i denna organisation får detta S.A.V.E. Kontor för att starta. Nu är spelarna framme, det är ett litet hus för sig. Nyckeln till huset är i dörrlåset, det är bara att vrida om. Där inne är en hall som leder in till ett större rum på höger sida av rummet finns det en dörr. Denna dörr leder till ett mindre rum där det finns ett bord med en skrivmaskin. På vänster sida av rummet finns en öppning in till ett litet bibliotek med böcker. Åt vänster finns en dörr till ett vardagsrum, rakt fram finns det en dörr till ett kök. I kökets vänstra sida finns en dörr till en trapp som leder till källaren.

## KÄLLAREN

Man kommer till en lång korridor, på sidorna av

korridoren finns det små rum med hönsnät uppsatta, längst in i korridoren i ett litet rum sitter en svart klädd man med en bok i handen, han tittar på er och han säger.

- Hej.

Han har grått skägg och brunt hår med bruna ögon. Han berättar att han tillhör S.A.V.E. Och att han har väntat på er. Han berättar att han är ockultist och att han lär ut Vägen.

## VÄGEN

Han kan alla Vägen plus HorrUms nya vägen i nummer 2.

- Telepatisk Budskap
- Telepatisk Empati
- Synsk öm
- Återställa Tålighet
- Återställa Viljestyrka
- Kraftprov
- Höjd iakttagelseförmåga
- Mental Sköld
- Skyddande Sfär
- Spiritism
- Själavandring
- Mentalhalans + 100
- Seans



- Aura
- Magi
- Spådom
- Shamanism
- Riter
- Förvandling

De nio första Vägen står skrivna regelboken.

#### SPIRITISM

Med denna förmåga kan man inle framaning och andemåkt, kontakt med andra sidor med denna förmåga kan man känna iv spöken.

#### SJÄLAVANDRING

Med denna förmåga kan man lämna kroppen, flyga fritt utanför kroppen. Resa i tunnlar till kosmos. En silver tråd syns vid en astral projektion.

#### MENTALBALANS

- 100  
+ 100

Med plus är djur är vänligt intresserade och trygg i din närvaro. Barn trivs också. Med minus har man små mörka

förvandlingar t.e.x. Svarta små klor.

#### SEANS

Här har användaren fördel att göra en seans, man kan bryta besvärjelser. Spöken kan prata genom medium vid en ritual.

#### AURA

Här kan man se de dolda energierna. Vit, röd, blå, brun, grön, gul, svart, gyllene ja alla färger i färg spektra. Man kan också känna energierna.

#### MAGI

Med hjälp av denna Vägen kan man runmagi med hjälp av runmagi kan man se in i framtiden och ändra den med urds väv. Man kan också svart & vit magi. Den som utövar magi får inte berätta det för någon för då har den ingen verkan. Med magi kan man driva bort spöken.

#### SPÅDOM

Spå i kristall kula eller kort. Man

kan se in i framtiden och bakåt i tiden.

begagnat.

Sommar stigen 7c

#### SHAMANISM

Här kan man trumma en trumma och resa i en underjordisk tunnel till de undre världarna, man har också kraftdjur.

#### RITER

Här kan man med hjälp av stearin ljus utföra en rit för att nå ett visst mål. Man kan då tala med döda.

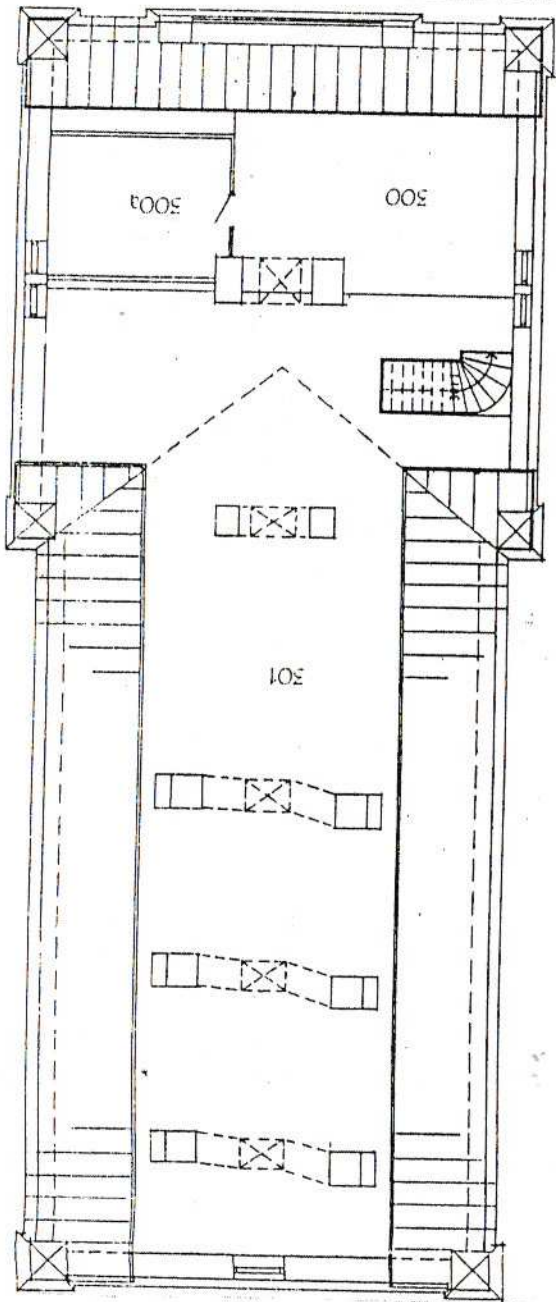
#### FÖRVANDLING

Här kan man förvandla sig till ett djur mot månens ljus.

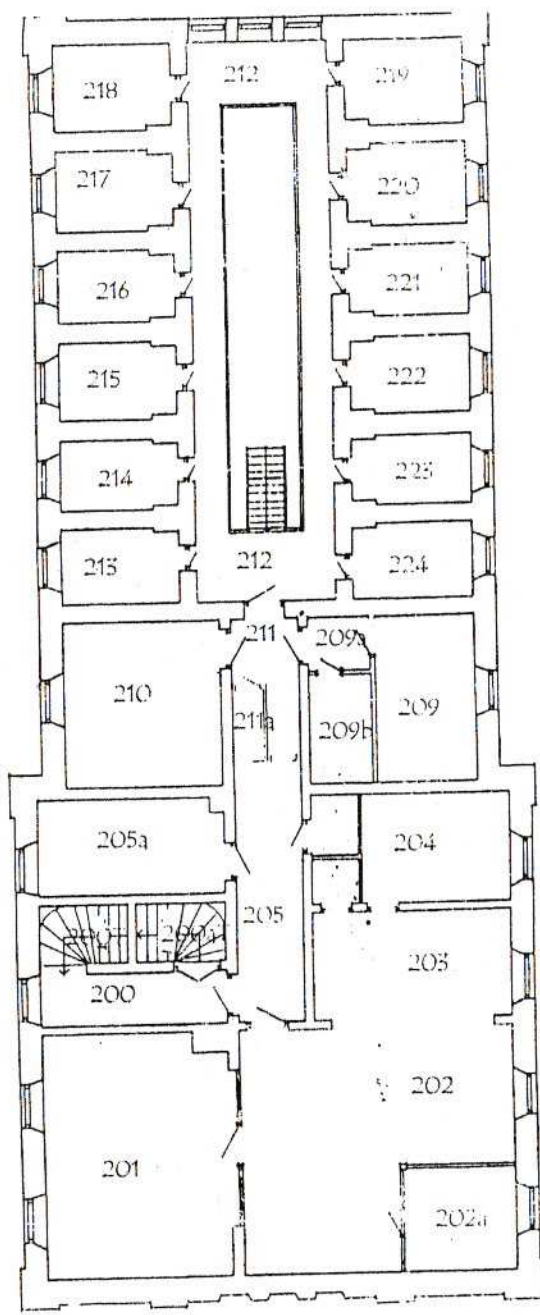
Detta kan mannen i de svarta kläderna han heter föresten Paul Smith. Han kan lära spelarna Vägen, spelarna får välja en varsin Vägen. Han frågar spelarna om det är S.A.V.E. Utsända som ska öppna detta s.a.v.e. Kontor. Han vet också vart man kan få tag på billiga möbler, det är på sommar stigen 7c, där de säljer



B  
Na  
A

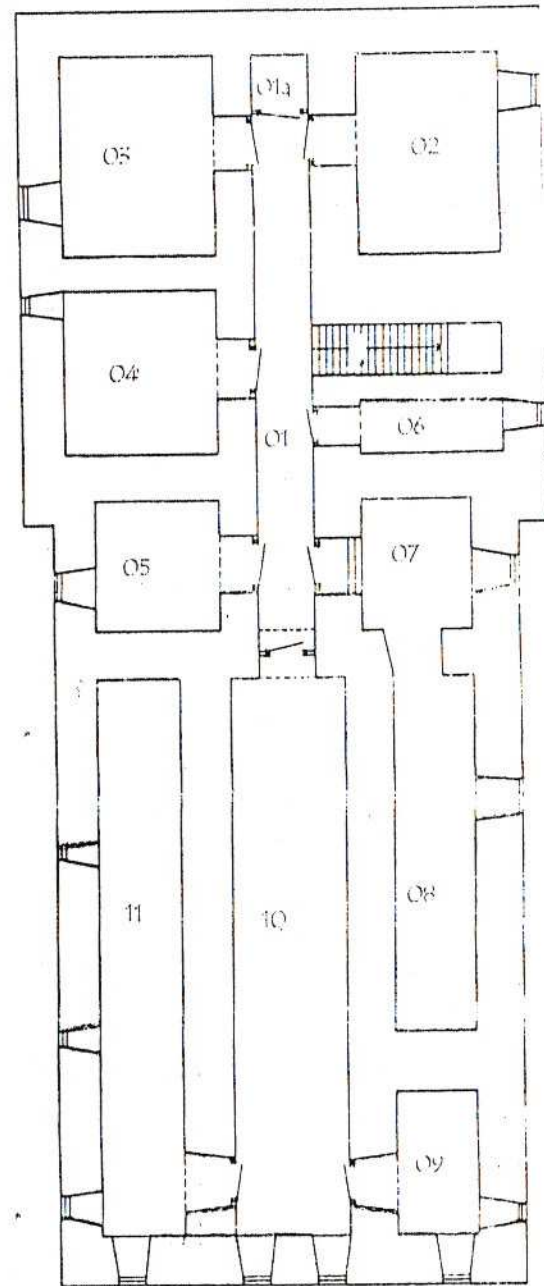
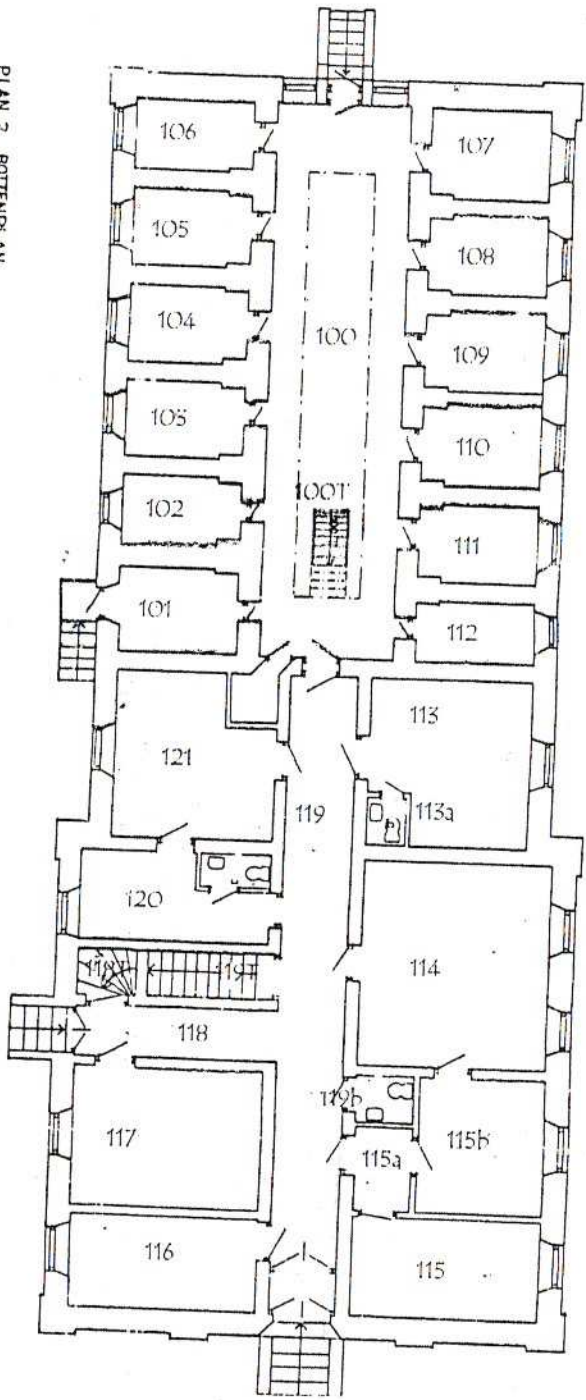


PLAN 4. VINDSPLAN





PLAN 2. BOTTEPLAN



## GAMLAFÄNGESET.

Rollpersonerna blir kontaktade av S.A.V.E. Att de ska till Sverige till Umeå till ett fängelse för att få ut en inlåst S.A.V.E. Medlem kallad Fingur Filurius, han sitter inne och spelarna ska hälsa på och visa ett kontrakt där det står Fingurs frigivande. Rollpersonerna kommer tillslut till Gamlafängelset. Spelarna möts av en polis utanför fängelset han heter Peter Stolts. - Välkomna, det är ni från S.A.V.E. Rollpersonerna har kontraktet. Han visar in rollpersonerna in i fängelset och ni går genom en lång korridor till fängelse cellerna. Visa karta plan 2 botten plan i cell nr. 110 ser ni igenom ett titt hål och där inne ligger en skäggig man i brunt hår. Han sover. Dörren reglas upp och en stor svart nyckel vrids om och cellen öppnas. Fingur vaknar och sätter sig upp. Polisen ber om att få läsa kontraktet. Då vid denna stund då inget är talt så kommer fyra

poliser och en polis har räv hår i ansiktet och klor försedda fingrar. Rollpersonerna har såklart inga vapen för det är lämnat i fängelse hallen. Poliserna och varräven griper rollpersonerna och låser in dem i varsin cell. Det får högst vara fyra spelare de blir in låsta i cellerna 111,112,109,108. Dörrarna reglas och låses. Rollpersonerna ser i kikkålet ett rävigt ansikte med vassa tänder och hör två, tre eller fyra tjut efter varje titthål varräven tittar i. I cellen finns en säng ett bord och en potta, det finns också galler på fönstren.

Låt en spela i taget, låt en spelare sitta kvar och de andra gå ut under tiden och byt eftersom.

Rollpersonerna får inte veta vad som händer före en annan.

Det blir natt och månen lyser in genom cellfönstren.

## SYNSK DRÖM

Du drömmer om att du sitter i cellen och då helt plötsligt rinner det blod ner för väggarna och framför dig står räv mannen. Du vaknar på morgonen kallsvettig.

## SYNSK DRÖM 2

Du drömmer om att en räv människa öppnar celldörren och tittar in han ler med sina vassa tänder och tjuder ett tjut. Han stänger dörren efter sig och håller en stor svart nyckel i handen.

Du vaknar upp kallsvettig i din säng.

## SYNSK DRÖM 3

Du vaknar upp i din säng och där mitt i rummet står räv mannen med en silver tallrik i händerna och han har förmodligen stulit den. Han stoppar den innanför den bruna jackan och förvandlar sig till en smal räv och räven hoppar upp i ditt knä och morrar. Du vaknar kallsvettig upp i din säng.

På morgonen så låser vakterna upp cellerna och leder ut rollpersonerna och mitt i salen nr.100b står ett långbord, det är dags för frukost. Det är gröt och vatten. Sedan låser poliserna in spelarna. I rummet finns det vatten och bröd.

Den klaustrofobiska känslan ryser i din kropp när du ser fönstergallren. Inlåst utan rättgång.

## MIDDAG

Det blir middag och cellerna låses upp, det stora mat bordet är framdukad. Fingurs sitter med spelarna. Ni äter korv och makaroner väl lockta. Fingur viskar.

- Ni kommer att drömma er ut i detta fängelse vi möts i drömmen inatt.

## NATT

Det blir natt och spelarna somnar.



## DRÖMSÄNDNING

Du drömmer att du sitter på sängkanten och då hittar du en nyckel i lakanet. Du provar nyckeln i låset och med ett klick öppnas dörren. Du kommer ut i salen nr.100b. Du låser upp de andra cellerna med nyckeln och då kommer de andra och fingur ut. Ni går i salen mot trappen som leder upp till andra våningen men bakom trappan finns en dörr.

## FÄNGELSE I DRÖM

### DRÖM SÄNDNING 1

Botten plan 2  
100b

Det är matsalen, celldörrarna är stängda utom spelarna, spelarnas dörrar, de är öppna. En låst dörr ut på baksidan en dörr på andra sidan inåt huset. Celldörrarna är gjord av tjockt trä med stolbjälkar till lås. Man kan se fångarna genom kikkålet

I denna dröm kommer spelarna aldrig in genom någon cell av nr 101-112

Och nr. 213-224.

100

Trapp till övervåningen.

100a

Toalett

101

Cell med en rövarpojke inlåst, blont hår och blå ögon.

102

Cell med sjöman med tatueringar.

103

Cell med en falskspelare i fångelse kläder.

104

Cell med en vit hårig dåre i tvångströja.

105

Cell med en Zombie.

106

Cell med en Zombie

107

Man kan syfta på mördare när man ser in hit, svarta ringar under ögonen har han också.

108

Rollpersons cell

109

Rollpersons cell

110

Detta ser ut att vara en tjuv

111

Rollpersons cell

112

Rollpersons cell. ( Om det är mindre än fyra spelare så är denna cell tom).

113

I drömmen så kommer ni in i detta rum, i detta rum finns det ihjälklösta vakter, de är ihjälklösta av varräven.

113a

Toalett, i toaletterummet ligger en död ihjälklöst man med en nyckelknippa i munnen. Det är

en pöl med blod på golvet.

114

Blodspår leder in i detta rum i rummet ligger 5st vakter ihjälklösta, framför era fötter är en pöl av blod.

115b

I detta rum finns det ett rävsinn på golvet, ni tar upp den och går vidare.

115a

Hall med blod spår till 115

115

Död Polis med Röda stryvmärken på halsen.

116

Datorer över allt i högar.

117

Kök alla bestick ligger på golven, krossade tallrikar och glas.

118

Korridor till 119. Det finns även en dörr ut, men den är låst,nyckeln passar inte. En kälär

dör finns i rummet intill.

118T

Trapp ned till källaren. Ett svart mörker möts på vägen ned

119, 119a Port låst.

120

Omklädningsrum, kläder sönder rivna med blod fläckar på.

120a Toalett här hänger en man hängd i taket.

121

Bibliotek med lag böcker och skåp med skrivna papper.

Drömsändning 1

KÄLLARE

01T

Detta är trappen ned. Ni trycker på strömbrytaren och ett gulnat ljus sprakar i taket och det blir tänt.

01a

Proppskåp.

01

Korridor. ( Det är väldigt tjock betongväggar här nere).

02

matförråd

03

Vapen akademi. ( Här finns det pistoler gevär och k pist, det finns dynamit också).

04

Här inne är ett förhørsrum, blod droppar från taket från över våningen.

05

Vapenförråd bara pistol och gevär..

Fingur stannar upp och blir vit blek i ansiktet då ni ser in i 9 svarta stora spindel ögon från taket trillar en jätte spindel ner.

Rollpersonerna kan använda vapen striden åt tumult.

Pang pang!

Rollpersonerna segrar mot insekten och den ligger död på marken. Ska ni fortsätta.

06

I detta rum finns det ett bord med spännhålte där man spänner fast fångar.

07

Fängelse cell där inne är döda fångar i spindel kokonger.

08

Ett mörkt rum som leder in i mörkret. Om rollpersonerna går in så fastnar det i ett tjockt spindel nät, det går inte att ta sig lös. Då kommer spindel ungarna till attack. Svidande sår överallt på kroppen Detta tar vi som skruhh sår. Fingur tar fram en arme kniv och skär sig lös. Han skär också ned de andra spelarna.

09

Cell för fånge, tomt.

10

Bred korridor med blod spår på golvet.

11

Fängelse cell för förhör och ett bord finns längst in.

PLAN 3

200T

Korridor med blod fläckar på golvet.

201

Skåp med femtio nycklar.

202

Här inne ligger det döda vakter sönder klösts, blod på golv och väggar.

202a

Högsta chefens kontor. En död chef sittande bak i katedern med huvudet på bordet, sönderklöst mun.

203

Kontors sal. Allt är haller om haller.



203a  
Toalett, med en död polis  
sittande med byxorna  
neddragna.

204  
Bibliotek allt är huller om  
huller.

205b  
Man död över handfat, byxorna  
neddragna.

205  
Korridor med slem på lite  
här och där.

205a  
Kök med en zombie sittande  
och bitande på sina naglar i ett  
hörn.

209  
Sy rum där man syr kläder.

209a  
Hall.

209b  
Garderob med kläder.

210  
Matsal med potatis säckar på  
golven.

211a  
Vapen ställ

211  
Dörr till 212

212  
Övre cell avdelning. Till höger  
och vänster, en korridor var  
man kan se ned på varje sida till  
marken till bottenvåningen  
(öppet golv). Det finns förståss  
räcken. Här leder det en trapp  
till cellerna längst ner.

213  
Här inne sitter en hov.

214  
Här inne sitter en våldtäktsman  
ser det ut som.

215  
Här hänger en man hängd i  
tak.

216  
Här inne sitter en gravt  
alkoholiserad man, tomma öl

burkar ligger på golvet.

P.S.  
Nycklarna rollpersonerna har  
passar inte.

217  
Här inne står en man med vita  
ögon och svarta klorförsedda  
fingrar.

218  
Här sitter en man i tvångströja.

219  
Här inne sitter en fet zombie  
clown.

220  
Här inne sitter en smal person i  
fängelse kläder.

Alla fångar har fängelse kläder  
på sig.

221  
Här inne sitter en man med en  
nalle i handen.

222  
Här inne sitter en konstnär

pensler och duk finns i rummet.

Om rollpersonerna bankar på  
dörrarna så kommer fången  
bara att titta i kikålet.  
Fängelset är dynamit säkert.

223  
Här inne står en livs levande  
varulv.

224  
Här inne står en man med långt  
vitt hår med vitt skägg, han  
spelar schack.

301T  
Trapp upp till vinden.

301  
Här inne finns det förråd och de  
stora trähjälkarna står mitt på  
vinden.

300  
Förråd.

300a  
I detta rum finns en säng  
madrass, men inget är i  
rummet.

När rollpersonerna går in på vinden hörjar det att blåsa och en luft virvel suger in spelarna i virveln.

Nu vaknar varsin spelare i sin egen cell, dörren är låst.  
Vid frukost viskar fingur  
- vi träffades i drömmen.

När frukosten är över leder polisen spelarna ner i källaren till ett förhörssrum nr.11.  
- Ni har fått besök. Säger polisen.  
In kommer S.A V.E. Nils Nilsen.  
- Hej vi kommer för att få ut er.  
- finns det okända på fängelset.  
  
- ni måste ta död på varräven.  
- jag har ordnat tre dagar permis

Rollpersonerna har fått en lägenhet på Västerhiske.  
Park vägen 7c.

Nu kan spelarna koppla av efter allt som hänt

Fortsättning följer i nästa nummer.

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