

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

SINKADUS

NR 43

PRIS 10KR

POSTER

NY ARKETYP

Den Ockulte

Utredaren

SCENARIO

Auktionen

KULT

Galleriet

Reflexion

Ockulta

Artefakter

KULT™

требуется:

АРКТИК

Den Ockulte Utredaren

Det var nära den här gången, alldeles för nära. Nästan hela natten hade jag suttit i den fuktiga källaren i det förfallna huset, ensam med ett paket cigaretter... och rösterna förstås. Jag hade börjat tro att det var ett slöseri med tid, men kring klockan tre på morgonen kände jag kylan. En kall vind som kom rakt från helvetet; ljuslågan flimrade och så hörde jag plötsligt de jämrande rösterna, de förtappades skrik runt omkring mig. Porten till Infernot var öppen... och då utbröt bokstavligen rena helvetet. Källardörren öppnades med en smäll, ett dämpat ljus sken ner, och män i mörka kostymer sprang ner för trappan med kpistar i händerna. Belasarius män hade hunnit ikapp mig, men de skulle få mer än de räknat med. Biomekaniska lemmar rörde sig i dunklet; Raziderna rörde sig fritt utanför min lilla ljuscirkel. Männen skrek när deras muskler revs sönder och deras ben bröts. I en sista hård vindstöt försvann de alla. Ljusen slocknade och det blev helt mörkt, så när som på min cigarettglöd. Två eller tre röster ur kören i min hjärna skrattade åt min motgång. 'Åh, gå och spöka för nån som bryr sig', väste jag.

Fan, nu måste jag börja om från början. Jag börjar bli trött på den här skiten...

Varje dag måste du brottas med händelser och makter som de flesta inte ens anar finns till. Kanske arbetar du med ett hemligt lag specialister som utreder sådana fenomen, eller så arbetar du ensam, beslutet att finna verkligheten bakom skenet. Ockulta och paranormala händelser är inget nytt; du har genomskådat illusionen många gånger. Är du en rutinerad utredare känner du kanske redan till Azghoulerna och Despariterna: det krävs mer än så för att sätta skräck i hjärtat på någon som vistats i Metropolis. Men detta har tårt på ditt psyke: din mentala balans är onormal.

Eller kanske har du just börjat på den skuggiga vägen genom illusionens slöjor. Din lockelse till det oförklarliga leder dig än djupare i kulters och liktorers komplotter.

PERSONLIGHET: Driven, kanske besatt, av det ockulta, är du uttråkad av det jordiska och har kanske även blivit van vid syner som skulle få de flesta andras blod att frysa. Ditt arbete är mentalt och känslomässigt uttröttande och ibland känner du dig förkrossad. Men någon måste bekämpa skräcken bakom illusionen.

NACKDELAR: Förbannelse, Dödsdrift, Depression, Missbrukare, Fanatism, Hemsökt,

Jagad, Dödsfiende, Mardrömmar, Förföljelsemani, Sexualneuros, Lättretlig, Ofrivilligt medium, Efterlyst

FÖRDELAR: Vakenhet, Hederskod, Uthärda smärta, Uthärda tortyr, Förhöjt medvetande, Språkbegåvning, Inflytelserika vänner, Magisk intuition, Sjätte sinne

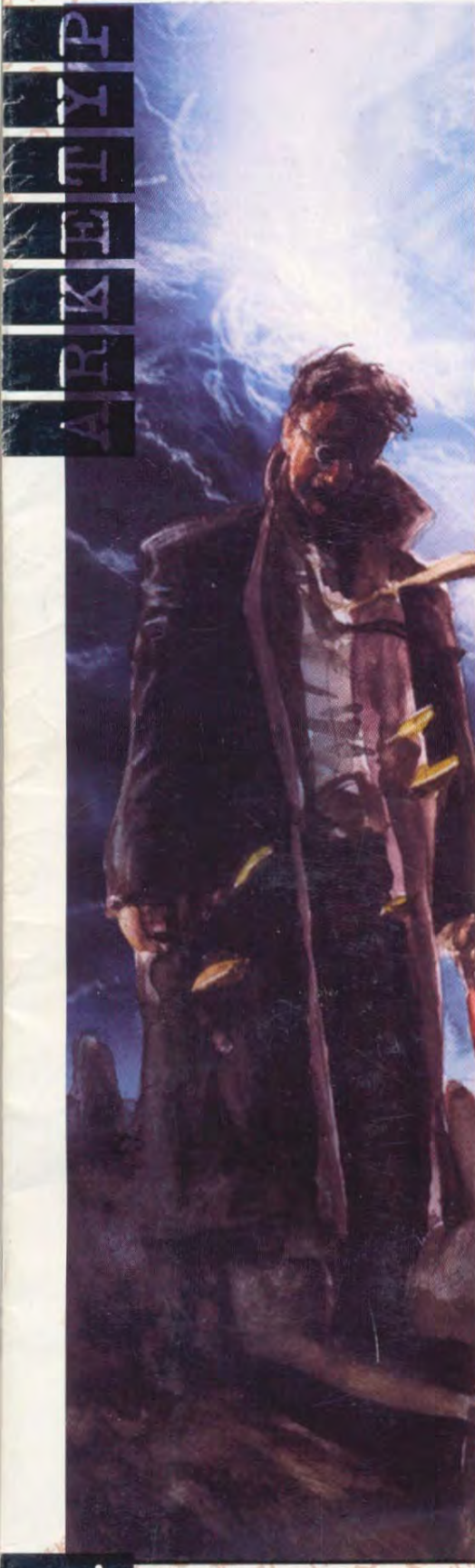
MÖRKA HEMLIGHETER: Förbannelse, Förbjuden kunskap, Ockulta upplevelser, Pakt med mörka makter, Övernaturlig upplevelse

YRKE: Konst/antikhandlare, Konsult, Stats- eller korporativ agent

LEVNADSNIVÅ: 5-9

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver, Smyga, Slåss utan vapen, Simma, Gömma sig, Leta, Gifter och droger, Hypnos, Numerologi, Ockultism, Parapsykologi, Säkerhetssystem, Världsvana, Diplomati, Etikett, Förföra, Förklädning, Kontaktnät, Förfalskning, Inbrotts teknik, Kör fordon, Skugga

OBS: Den Ockulte utredaren har av natur och erfarenhet troligtvis en mental balans på +/- 25 i utgångspunkt. Detta krävs också för fördelen Magisk Intuition.



1



Galleriet Reflexion

Scan of PDF av Jonas

*G*alleriet Reflexion är ett förråd och en clearinganstalt för konst och unika antikviteter. Gruppen bildades av Demlik Draal för många år sedan och fortsatte sedan efter hans "död". Den har fortfarande en indirekt anknytning till Bela Winthrop, Demliks son och arvinge, men gruppen fungerar självständigt. Ibland kommer de i konflikt med Winthrop eftersom han har sålt några av sin fars konstföremål till oinvidiga – med katastrofala resultat.

Syfte och Ideologi

Galleriet Reflexion är en grupp vars mål är att förvärva ockult konst, artefakter och manuskript. I syfte att följa i grundarens spår mot Uppvaknandet söker de konstant föremål med magiska krafter som kan ge medlemmarna större insikt.

Organisation

Jean Mindeaux är Galleriets tjänstgörande intendent och har tillsyn över verksamhetens dagliga administration i Paris. Mindeaux är en lång, slank karl som verkar vara i trettioårsåldern. Hans blonda hår är bakåtkammat och han är alltid

iklädd dyra märkeskostymer. Hans kontor ligger bredvid galleriet i Paris. Han är i själva verket nästan två hundra år gammal, bevarad av sin signetrings tidsförändrande krafter.

Det finns också en styrelse med elva förvaltare som regelbundet möts för att diskutera verksamhetens inriktning, bestämma försäljningar och auktioner, o.s.v. Föreningen har ett tusental medlemmar jorden runt; namnet är okänt utanför konstkreter men dock inte hemligt. I konstcirkel har galleriet rykte om att handla med "det groteska", men det är inte nog för att väcka större misstankar. Nya medlemmar undersöks noggrant innan de beviljas inträde. Märk väl att det inte är nödvändigt att vara medlem för att kunna närvara vid auktionerna: ibland skickar medlemmar förtroende-

män för att undersöka föremålen och göra anbud.

Gruppen omfattar enbart människor men de finns spridda världen runt. Många samlare av annan konst är också medlemmar i Reflexion. Vissa i föreningen äger skatter från galleriets samlingar.

Föreningen äger flera miljoner i tillgångar och kontanter. Det mesta av kontanterna finns i Schweiziska nummerkonton, där de är lättåtkomliga om de skulle behövas till ett viktigt köp.

Reflexion har flera kontor jorden runt: Paris, London, Rom, Tokyo, New York, Los Angeles och Washington, D.C. De flesta av dessa är små, med ett främre galleri för allmänheten och privata visningsrum bakom. Föreningen står värd för flera särskilda visningar och auktioner, och dessa tillställningar brukar vara nog för att försvaga Illusionens murar; ofta glider hela utställningssalen in i Metropolis tills föremålen är åtskilda.

Det finns ingen hemlig signal eller liknande för föreningsmedlemmarna: de äger alla ett medlemskort i plast som bär galleriets logo (en ros avbildad med stora, överdrivna taggar) och en magnetremsa.

Föreningen förvärvar nästan alla ockulta artefakter på lagligt vis, men det har funnits en handfull gånger då det ansågs vara värt mödan att bryta lagen för att införskaffa något föremål. Emellertid brukar de medlemmar som åtar sig dylika upptåg agera som individer, hellre än som representanter för galleriet.

Köpare från Reflexion har gjort flera erbjudanden till Bela Winthrop för att köpa Demlik Draals samling, men en kvinna vid namn Lea (som är agent för ett väsen kallat Fresterskan) har alltid kommit emellan. Reflexiongruppen inser inte klart Leas motiv, men det framgår att hon motarbetar dem. Lea har godkänt och även uppmuntrat försäljningen av delar av Belas ockulta arv till intet ont anade köpare som därav ohjälpligt mist förståndet. Reflexion snappar upp dessa föremål när det är möjligt.

Diskreta efterfrågor i en av galleriets filialer kan ibland leda till en intervju. Reflexion undviker att värva de som visar sig vara för svaga för att konfrontera verkligheten och utsända av Arkonerna som skulle förstöra artefakten för att bevara Illusionen.

Ockulta föremål

GULDMEALJONG

En skivformad amulett i guldlegering. Den ena sidan visar Livets Träd i högrelief. Den cirkulära bakgrunden består av en förenklad version av den Mayanska kalendern, men det finns också symboler för de fyra elementen och ett kugghjulsystem, som insidan till en mycket komplicerad klocka.



När de tre är tända visas allt i deras sken i dess riktiga skepnad, utan illusion.

SPEGEL

Spegelns handtag är i silver, utformat till en naken kvinnokropp; huvudet är spegelns ansikte. Tittaren ser sig själv i spegeln som han kommer vara om tjugo år, även

om han är död vid det laget.

MÅLNING: HAVSSTORM

En bred, väldetaljerad oljemålning som föreställer en liten segelbåt som fastnat i en väldig storm. Vid närmare granskning syns fantomliknande varelser i vattnet. Båten är obemannad.

PARFYMFLASKA

En lång flaska i blå kristall med elegant raffrächissör i guld. Flaskan är tom, och den är kraftlös om den inte fyllts med mänskligt blod.

HEMLIG LÅDA

Mer än bara ett pussel verkar denna låda innehålla någonting. För att öppna den måste man glida panelerna i rätt följd. Själva lådan är gjord av ebenholts med inlagd mahogny, körsbärsträ och andra träslag som är organiserade i intressanta men knappast störande geometriska mönster. När man skakar lådan hör man att det mycket riktigt finns någonting inuti.

BYST

Denna byst i grå marmor föreställer en medelålders man. Den är mycket realistisk och i naturlig storlek. Mannen är skallig förutom en frans runt huvudet och verkar ha varit något överviktig. Han har en stor näsa och hans tunna läppar är nedåtdragna. En ovanlig detalj: ögonlocken är stängda. Av hans krage att döma är mannen klädd i fransk stil från det tidiga 1800-talet.

Lösningen finns inte med, men när någon finner den skapar han nya, störande mönster och bilder genom att glida panelerna.



BOK: CODIX

AZGHOULII

Denna stora volym (omkr. 60 cm x 45 cm x 10 cm) har omslag av trä med skinn- och järnband, och sidor av ovanligt pergament (Azghoulskinn). Boken är slutet av tre knäppen, varav ett är låst. Nyckel finns med.

MÅLNING: DANSE MACABRE

Denna oljemålning utan ram är i ganska impressionistisk stil. Den föreställer en utomhusscen på natten där tio satyrliknande varelser dansar i cirkel kring en eld. Vid första ögonkastet är tavlan så mörk att det är svårt att urskilja detaljerna. Sedan verkar elden ljusare och rollpersonerna blir lättare att se. Då verkar flammorna fladdra...

SPELDOSA

Denna juvelprydda guldlåda spelar en vacker, utomjordisk melodi när man vevar upp den. Men melodin kommer att hemlösa alla de som hört den mer än en gång, och de måste höra den om och om igen...

BOK: ARCANUM METROPOLI

Denna enorma bok, som kanske är auktionens klenod, är omkr. 75 cm hög, 55 bred och 15 tjock. Omslaget är av stål med nitade hörn och gängjärnsband. Titeln är etsad på omslaget, som är slutet med sju knäppen, alla låsta. Sidorna ser ut att vara av mänsklig hud. Ingen nyckel finns med.



GLASÖGON

Små ovala glasögon med rödfärgade linser. De med mentalbalans på -25 eller lägre får begränsad syn genom Illusionen när de bär dem.

FIGURIN: MANLIG NAKENSTUDIE

Denna trettio centimeters figurin är täljd i något blekt trä och är groteskt maskulin. Utförandet är grovt, och ansiktet i synnerhet ser ofullbordat ut.

STOL

Denna eleganta stol, som kanske mer korrekt kunde beskrivas som en liten tron, är gjord av förgylld ebenholts; den är uppenbarligen stulen från ett antikt egyptiskt tempel. Den finns både här och i Metropolis. Den pendlar ibland fram och tillbaka mellan de två, och tar med sig den som sitter på den.

LJUS

Tre tjocka och gula stearinljus. Varje ljus sitter på ett knotigt trebensstativ av järn. De är oljiga och knöliga. De sägs att de är gjorda av sovjetiske säkerhetstjänstens liktor Tjukovs kroppsfett.





Auktionen

Detta äventyr är ämnat åt en liten grupp figurer med Den Ockulte Utredaren som arketyper. De är kanske medlemmar i ett forskningslag, träffas på en konferens, eller så kontaktas alla var och en för sig. Hur som helst kommer de tillsammans till New York där en Mr. Rex Tenebray har bitt dem närvara vid en exklusiv auktion för att kontrollera en viss antikvitets äkthet åt honom. Olyckligtvis för dem är detta blott det bedragande skenet kring en omfattande dödlig komplott.

Lögnen

En av hjältarna kontaktas antingen personligen eller per telefon av en konsthandlare vars namn är bekant: Adrian Fisher-James. Fisher-James säger att en rik men oerfaren konstsamlare behöver rollpersonernas hjälp till att bygga upp en samling "ovanliga" antikviteter. De bestämmer ett lunchmöte, egendomligt nog i en välkänd restaurang.

Där möter gruppen Rex Tenebray III. Han anger till och med sitt rätta namn (de har inget skäl att misstänka honom) och förtrollar dem med sin charm. Han förklarar att han vill förvärva ett visst föremål, en guldmedaljong. Han ger dem egna fotografier och en vackert producerad auktionskatalog från galleriet Reflexion, som ingen i gruppen har hört talas om. Han låter aldrig förstå att han vet att medaljongen besitter särskilda krafter, men antyder att den är 'väldigt speciell'. Om gruppen verkar intresserad erbjuder han dem ett rikligt kommissionsarvode (20% på förhand, resten vid föremålets leverans). Han ordnar deras transport till auktionen i Paris och en fullmakt som berättigar dem att bjuda för föremålet i hans namn.

Nästa dag levererar en kurir tur- och returbiljetter, hotellreserveringar i Paris, checker för deras 20% i förskott och ett mycket imponerande brev undertecknat och förseglat av Mr. Tenebray, som auktoriserar gruppens talesman att bjuda upp till £100.000 pund på auktionen i Tenebrays namn.

Gruppen kommer till Paris i flott stil. På hotellet meddelar portvakten att de ska skjutas till

galleriet i limousine samma kväll. Han ger dem guldgraverade invitationskort till galleriet Reflexion.

Vansinnet

Bilen anländer som avtalat och gruppen åker iväg. Fönstren är så mörka att det är näst intill omöjligt att se ut, och bilen far igenom staden med ökande fart; föraren tar kurvorna hårdare och snabbare, däcken gnisslar och hela bilen skakar. Det tjänar ingenting till att knacka på rutan bakom föraren, men just som rollpersonerna börjar tro att de kommer dö i en hemsk olycka stannar bilen tvärt. När dörren öppnas befinner de sig i ett stort parkeringsgarage i närheten av en hiss med konduktör. Rollpersonerna har ingen aning om var i staden de befinner sig; stencilerna på de klotterlösa väggarna verkar vara på arabiska.

Hissen är en gammalmodig stålbur med vikbara ståldörrar. Gruppen åker uppför ett oändligt hisschakt, förbi egendomliga rum fyllda med maskiner, och kommer plötsligt fram till en vacker hall utsmyckad med vit marmor och art-décolampor.

Innan auktionens början samlas alla i ett lyxöst galleri där alla försäljningsobjekt finns utställda. Uttryckslösa betjänter går omkring bärande på brickor med champagne och canapéer. Vid varje föremål står en till synes uttråkade men kraftig och välbeväpnad säkerhetsvakt. Rollpersonerna hittar utan problem medaljongen; den hänger från ett brett rött band kring nacken på en huvudlös byst som är monterad på piedestal.

Där finns åtminstone femtio andra närvarande. De flesta är iklädda dyra kostymer, men några har på sig fladdrande mantlar och en bär prästskrud. Alla har ett exemplar av auktionskatalogen som de konsulterar när de granskar de utställda föremålen. När rollpersonerna tittar i katalogen kan de klart och tydligt se fotografierna, men texten är suddig och oläslig.

Många har granskat medaljongen men ingen verkar lägga större märke till den. Rollpersonerna borde ta tillfället i akt att etablera dess äkthet genom att jämföra den med fotografierna.

Bland budgivarna finns ett par man särskilt ska lägga märke till: en man och en kvinna, bägge välklädda, i fyrtioårsåldern, men solbrända och i god form. De presenterar sig som Mitchell Serden och hans hustru Chastity. Det är något slående med deras hållning och smak... och kanske även något annat. När de går förbi kunde





man slumpvis känna en beklämmande lukt som från ett slakthus, eller se ett rött skimmer i deras ögon för en kort sekund. Det kan synas ett spår av blod och var på golvet efter dem, som dock omedelbart torkar igen och försvinner. (Det kan naturligtvis finnas andra medlemmar av sällskapet som uppvisar liknande bisarra tecken...)

Snart visar några av galleriets anställda in gästerna till en liten hörsal där auktionen ska äga rum. (Det måste vara ganska sent vid det här laget, men ingen av rollpersonernas klockor visar samma tid.) Rummet är flott, med tunga blodröda draperier, guldlaminerad dekor och stolar i Ludvig XIV-stil.

Medaljongen står upptagen i katalogen som ett av de sista föremålen att auktioneras bort. Varje föremål som ska säljas, tas in på estraden genom en sidodörr och placeras intill auktionsförrättaren, som kort beskriver det och dess bakgrund innan anbudet börjar. Allt går mycket belevat och civiliserat till.

Hela det exklusiva sällskapet har satt sig när det första föremålet tas in. Buden fortskrider rutinemässigt fram till medaljongen. Från första ögonblicken står det klart att detta är en kamp mellan rollpersonerna och Mitchell Serden – Chastity lämnade rummet kort innan anbudet började. När spänningen är som högst får en av rollpersonerna, dock inte talesmannen, en lapp av en av en anställd. Det står

"Möt mig i entréhallen ensam – viktigt!"

Undertecknat, Chastity Serden. Rollpersonen går ut.

Slutligen blir rollpersonerna överbjudna av Mitchell Serden, vars anbud överskrider Tenebrays budget. "Såld!" säger auktionsförrättaren. Serden ler mot gruppen när medaljongen tas ut bakom scenen.

En stund senare, under försäljningen av en kuslig tavla, springer en av Reflexions anställda in och meddelar att en vakt har blivit överrumplad och medaljongen är stulen.

Det blir en kort stunds förvirring, men efter

ett tag så leds den saknade gruppmedlemmen in. Han minns ingenting av vad som hänt sedan han lämnat auktionssalen, men vakterna muddrar honom och hittar medaljongens röda band i hans ficka. Under tiden har Mitchell och Chastity försvunnit.

Sanningen

Det vackra paret på auktionen var i själva verket Despariterna Serenade och Chastity, förklädda i Illusionens slöja. Några av de närvarande kan ha delvis genomskådat deras vackra mask, men ingen skulle ha vågat erkänna det. Även de var utsända av Rex Tenebray med uppdrag att stjäla medaljongen och låta rollpersonerna bära skulden.

Rollpersonerna kommer att få det svårt att bevisa sin oskuld eftersom omständigheterna är ganska misstänksamma. Däremot har de inte medaljongen på sig och paret Serdens försvinnande är ett faktum. Att förhandla med Reflexions administratörer och att förklara denna situation borde sätta spelarnas rollspelstanger på prov.

SL :

Om det är nödvändigt för att rädda gruppen kommer en ung engelsman vid namn Alistair Evans fram och meddelar att han sett Chastity med medaljongen. Ingen misstror honom även om det framgår att några av Reflexionsmedlemmarna inte har större tycke för honom. Rollpersonerna släpps fria och jakten på Chastity börjar. När läget har lugnat ner sig kommer Evans fram till en medlem i gruppen. Hans korrekta engelska accent bär en hotfull underton när han säger:

"Min frikostighet har ett pris. Ni är skyldig mig en tjänst, Monsieur."

Sedan vänder han sig om och går raskt ut.

Gruppen visas till en bakre utgång; de finner sig stå i en urinstinkande trappa. De går ner tre trappor och kommer fram till en bakgata i ett magasiningsdistrikt; det är nästan gryning. Senare får de veta att tre dagar har förflutit under Reflexionsauktionen. De blir avhysta från hotellet och deras returbiljetter har blivit avbeställda. De måste nu ta sig hem på eget vis.

Serenade

Rex Tenebrays livvakt Serenade är en ståtlig och skräckinjagande syn. Han bär en mask av rostfritt stål där ett evigt fientligt leende är etsat, men den täcker knappt det flådda huvudet och den blottade hjärnan som droppar vätska.

Den större delen av Serenades skinnflådda kropp är omsvept i en mystisk, svart prästskrud. Den punkteras av de rakbladsvassa taggarna

som sticker ut från hans kropp. Oljigt blod sipp-
rar fram genom tyget och droppar ner till mar-
ken eller in i den rökdetektor han bär kring mid-
jan. Men det mest chockerande är kanske det
stora taggiga hjulet vars nav verkar fastsvetsad i
hans ryggrad.

Den brutale och sadistiske Serenade är
besatt av tanken att tillfoga fysisk smärta. Han
frossar i tortyr och bär med sig en arsenal med
'leksaker': stålverktyg för smärta och tortyr.

Serenade

RÖR 35 STY 50

TÅL 45 UTS 3

EGO 28 KAR 19

UPP 18 UTB 19

Skräckslag: +5

Längd: 190 cm

Vikt: 100 kg

Sinnen: Mänskliga +
kan se auraKommunikation: Alla
språk, Telepati

Förflyttning:

Handling: 5

Initiativ: +19

Skadepåverkan: +9

Skadepåverkan:

10 skrämor = 1 lätt

9 lätta = 1 allvarligt

7 allvarliga = 1 dödligt

21 dödliga = död

Uthållighet: 250

Naturlig rustning:
IngenFörmågor: Kan tanke-
läsa minnen och känslor,
förvränga tid och rymd motsvarande en
mental balans på +/-
300, byta skepnad, kon-
trollera alla människor
med mental balans mel-
lan -50 och -100.

Färdigheter:

Automatvapen, 20;

Handeldvapen, 15;

Smyga, 25; Undvika, 30;

Dolk, 25; Piskor och
kedjor, 55; Söka, 25;
Tortyr, 100.Anfallsätt: Enligt
vapenMagi: Dödsmagi upp
till 50, alla besvärjelser;
besättelsebesvärjelse,
VM 30 (äger förmågan
att besätta en mänsklig
kropp i vår värld genom
att uttala besvärjelsen i
infernot)

Hem: Inferno



Chastity

Rex Tenebrays medhjälpare Chastity är på
många sätt Serenades motstycke. Emedan hon
kan anta en vacker ung kvinnas skepnad är hen-
nes egentliga anlete ohyggligt; vilket är desto
mera tragiskt då man kan ana antydning av en
skönhet som helt förstörts. Vid hennes smutsiga

skelett av järn och plast finns remsor av skinn
brutalt fastsydda och häftade.

Chastity dyrkar smärta, men går subtilt till
väga. Hon föredrar att korrumpera och förstöra
sina offers känslor. Hennes sexiga förförelser
slutar alltid i avslöjanden som oåterkalleligen
driver hennes byte till vansinne.

Chastity

RÖR 32 STY 41

TÅL 41 UTS 6

EGO 29 KAR 21

UPP 18 UTB 18

Skräckslag: +5

Längd: 180 cm

Vikt: 100 kg

Sinnen: Mänskliga +
kan se auraKommunikation: Alla
språk, Telepati

Förflyttning:

Handling: 5

Initiativ: +18

Skadepåverkan: +7

Skadepåverkan:

10 skrämor = 1 lätt

9 lätta = 1 allvarligt

7 allvarliga = 1 dödligt

21 dödliga = död

Uthållighet: 230

Naturlig rustning:
IngenFörmågor: Kan tanke-
läsa minnen och känslor,
förvränga tid och rymd motsvarande en
mental balans på +/-
300, byta skepnad, kon-
trollera alla människor
med mental balans mel-
lan -50 och -100.

Färdigheter:

Automatvapen, 12;

Handeldvapen, 17;

Smyga, 25; Undvika, 25;

Dolk, 25; Piskor och

kedjor, 45; Söka, 15;
Tortyr, 75.Anfallsätt: Enligt
vapenMagi: Dödsmagi upp
till 30, alla besvärjelser;
Passionmagi upp till 50,
alla besvärjelser; besät-
telsebesvärjelse, VM 30
(äger förmågan att
besätta en mänsklig
kropp i vår värld genom
att uttala besvärjelsen i
Inferno)

Hem: Inferno



NYHETER

KULT™

NYHETER

Kult – rollspelet

Rollspelet Kult finns som bekant sedan i vintras i form av en limbunden bok i US Letter-format (ungefär som A4) på 248 sidor, varav 16 i fyrfärg. Rollspelet finns för övrigt redan publicerat på tyska och engelska, och kommer att publiceras under 1994 även på italienska, spanska och franska. Det är ingen tvekan om att Kult är världens mest uppmärksammade rollspel 1994!

Den svarta madonnan

På nyårsaftonen 1941/42 slocknar ljusen i Lenin-grafs kyrkor. Helgonens ansikten svartnar på ikonostaserna. Tjugo munkar hittas döda för egen hand följande morgon.

Den svarta madonnan är en kampanj i sex delar och som tar spelarnas rollpersoner med på en helvetesfärd genom Inferno, Drömvärldarna, andra världskrigets Europa samt kaosets Ryssland och Tyskland under det tidiga 1990-talet.

Mörkrets legioner

Mörkrets legioner innehåller information om illusionen vi lever i, om verkligheten vi ibland skymtar och om de varelser som och kulter som håller oss fångna. Arkonter, dödsänglar och liktorer beskrivs i detalj och en rad nya kulter och varelser presenteras.

Men detta är mer än en monsterbok. Mörkrets legioner ger information om ett tjugotal kulter och organisationer, kartor över högkvarter och mötesplatser och beskrivningar av mer än 100 personer, gudar och monstruösa varelser som befolkar världen i Kult.

Fallna änglar

New York 1992 — en stad av förvridna människor, krossade drömmar och meningslöst våld. I världsmetropolens skuggsida blir rollpersonerna bekanta med Elizabeth Seymor, en ung, attraktiv, charmerande och framgångsrik teaterregissör.

Fallna änglar innehåller tre kompletta äventyr som tar rollpersonerna med till helvetet på jorden; den utbrända slummen och de mörka bakgatorna i ett New York på gränsen till illusionen. Bland nattens barn och hämndlystna änglar ruvar en djävulsk hemlighet...

Taroticum

Taroticum är berättelsen om Tarotikan, en magisk kortlek som skapats för att manipulera illusionen. Den som använder den riskerar att snärjas av leken, som har ett eget medvetande och en egen vilja.

Taroticum tar rollpersonerna med till nutidens London, Inferno och Achlys, alltings ursprung. Bland dårar, passionsmagiker och sinnessjuka finns svaret på hur Tarotikan kan fullbordas och föras bort från den illusion den hotar förinta.



Drakar och Demoner

DEN FEMTE KONFLUXEN

Profetiorna talar sitt entydiga språk — den femte konfluxen närmar sig med stormsteg. Men stjärnorna visar inte på en konfluxplats, utan TVÅ — vilket är en fysisk omöjlighet som skulle innebära evigt kaos i Ereb. Skall rollpersonerna — i kamp mot kung Ottars vandöda arméer och de trakoriska, ransar-

diska och stegosiska krigsflottorna — hinna ena konfluxen? Kan de dessutom dominera den och därmed förhindra att Ereb kastas in i århundraden av katastrofer? Kan de dessutom en gång för alla skänka Ottars vandöda rike frid? Och kan de slutligen utröna varför raugonhonan Keriaka är så kärleksfull?

Den femte konfluxen är avslutningen på den episka äventyrssviten som under åren omfattat Svavelvinter, Trakorien, Oraklets

fyra ögon och Kristalltjuren (det är en fördel om ni spelat ett eller flera av dessa äventyr tidigare). Förutom det mycket kluriga, spännande och välgjorda äventyret innehåller modulen ett komplett konfliktspel för att kunna "simultanspela" de olika krigsmakternas rörelser på Clusta Noba, den lilla ö utanför Marjuras östkust som gudarna utsett till konfluxens hemvist. Utgivning: början av hösten '94.

MUTANT CHRONICLES

CAPITOL

Detta är nästa supplement till Mutant Chronicles, och beskriver på megakorporationen Capitol i stort och i detalj. Bakom en fasad av demokrati döljer sig universums hårdaste agenter, tuffaste affärsmän och mest mediamedvetna politiker. Förutom detta mer regler, nya vapen, fler fordon, nya bakgrunder, samt ingående beskrivningar av

Mars och San Dorado. Utgivning: början av hösten '94.

FÄRGPAKET

Till sommaren kommer de hett efterlängtrade färgpaketen till Mutant Chronicles! Med de två paketen — ett «korporations-set» och ett «Legion-set» — med nio vattenbaserade akrylfärger i varje har du alla nyanser som krävs för att jaga liv i både tenn- och plastfigurer till Mutant Chronicles och Drakar och Demoner. Utgivning: början av hösten '94.



ALAKHAI TALAR

Även en nefarit behöver semester... Misströsta dock inte — Alakhai är garanterat tillbaka i nästa nummer, med mer rapporter om den Mörka Symmetriens framsteg.

Sinkadus utges av Target Games AB, Box 4628, 116 91 Stockholm.





KULT IS TM&© 1994 TARGET GAMES AB. ILLUSTRATION © 1994 SOLAR V











