

## Szenen aufbauen

Um eine Szene zu eröffnen, nutze deinen eigenen Sinn für Dramatik oder lass dich von einer der folgenden Fragen inspirieren:

- Müssen wir genau wissen, wie sich die Situation für bestimmte Kultisten entwickelt, bevor wir eine Szene mit den anderen Kultisten spielen?
- Welche Statisten wollen in diesem Moment etwas von einer Kultistin?
- Wie kann ich Druck auf die Kultistinnen ausüben?
- Müssen wir die Konsequenzen einer Handlung der Kultisten sichtbar machen?
- Was würde den Ort und die Statisten lebendig und real erscheinen lassen?
- An wem bist du gerade interessiert? Gibt es Kultistinnen, die du gerne zusammen auf die Bühne bringen würdest?
- Welche Kultisten hatten schon länger keinen Auftritt mehr?

## Szenen leiten

Die Wache arbeitet nach dem Prinzip der Schwerkraft, nicht als Gegner. Setze die Kultistinnen unter **Druck**. Entscheide, welche Konsequenzen ihre Handlungen haben. Entscheide, ob die Szene im Detail ausgespielt oder zusammengefasst beschrieben werden kann. Wenn du nicht sicher bist, was als nächstes zu tun ist, wähle aus den folgenden **fettgedruckten** Optionen:

## Frage: Was tut ihr als nächstes?

Frage „Was tust du?“ und „Wie machst du das?“

Um einen Einblick zu gewinnen, frage „Wie reagierst du darauf?“ und „Welche Emotionen zeigst du?“

Frage einen der anderen Kultisten „Was ist das nächste, was du in Bezug auf das Ritual unternimmst?“ und beginne eine neue Szene an der Stelle, an der das Gesagte gerade getan wird.

Mache einen Zeitsprung zum nächsten Ritual. Du bekommst dafür drei Verdachtspunkte pro Kultistin für jeden Tag, der übersprungen wurde. Frage die Spielenden zudem, ob sie entweder ihren Zwang oder ihre Verpflichtung vernachlässigen (S.79).

## Mache den Kultistinnen das Leben schwer

Gib Verdachtspunkte aus und beschreibe, was geschieht.

Wenn Kultisten mit einem Erleuchtungswert von 1+ lange oder intime Gespräche mit Statisten außerhalb des Kultes führen, müssen sie die Regeln der **Maske der Vernunft** anwenden (S.36). Wird dies ignoriert oder vergessen, erhältst du als Wache Verdachtspunkte in Höhe des Erleuchtungswertes der betroffenen Kultistin.

**Zeige die emotionalen Auswirkungen** auf die Gemeinde, die von den Machenschaften der Kultisten ausgelöst werden.

Gib den Kultistinnen Gründe, sich aufzuteilen.

Wenn du in Versuchung gerätst, es den Spielenden leichter zu machen, halte dich an den Schwierigkeitsgrad des Spiels (S.61).

1. **Etabliere die Situation und finde heraus, welche Figur welche Aktion ausführen will.** Lege die Ziele und die gewünschten Effekte fest und zeichne (wenn nötig) ein Konflikt diagramm. Revidiert alle Ansagen, bis alle zufrieden sind.
2. **Bestimme, welche Figur am Zug ist.** Folge deinem Gespür für Dramatik oder halte die Reihenfolge Kultistinnen > Ermittlerinnen > Statistinnen ein. Bei Gleichstand beginnt der Kultist mit dem niedrigsten Erleuchtungswert. Alternativ entscheiden die Würfel: Das niedrigste Ergebnis fängt an. Kultisten können die Initiative ergreifen, erhalten dafür aber Erleuchtung+1.
3. **Der Spielende, der gerade am Zug ist, beschreibt die Aktion seiner Figur.**
4. **Das kreative Gespür der Wache entscheidet über Erfolg, Teilerfolg oder Misserfolg.** Bei einem Teilerfolg gelingt die Aktion, aber nicht so, wie sie geplant war. Alternativ kommt die folgende Checkliste zum Einsatz. Hat die agierende Figur ...
  - ... eine bessere Position?      ➤ ... Schwung oder das Überraschungsmoment?
  - ... bessere Ressourcen?      ➤ ... keine Verletzungen, die sie einschränken würden?
  - ... bessere Fähigkeiten?      ➤ ... keine Konsequenzen aus vorherigen Aktionen?

Die Wache entscheidet auch über den **Effekt der Aktion**:

- Ein Effekt ohne Verletzungen hat Einfluss auf die Situation oder die Position, Ressourcen, Kompetenz usw.
- Eine Verletzung betäubt eine Person und bringt sie aus dem Gleichgewicht. Die Verletzung verschwindet nach einer angemessenen Ruhepause.
- Zwei Verletzungen bedeuten drei Tage Bettruhe.
- Bei drei Verletzungen muss die Figur für zwei Wochen ins Krankenhaus.
- Bei vier oder mehr Verletzungen stirbt die Figur.

Ermittler verursachen eine Verletzung pro Zug (Kosten 1 Verdachtspunkt).

Wenn Ermittler sterben, erzeugt das vier Verdachtspunkte, wenn sie Teil eines Ermittlerteams waren. Waren sie alleine unterwegs, verliert die Wache vier Verdachtspunkte!

Wenn ein Kultist stirbt, übernimmt der Spielende die Rolle eines Statisten oder Ermittlers (S.110).

5. **Beschreibe, wie die Aktion ausgeht.** Dabei spielen folgende Aspekte eine Rolle:
  - der Erfolgsgrad
  - wie kompetent die Figur ist
  - die Konsequenzen aus Verletzungen und anderen Effekten
  - die Spielwelt und wie sie auf das Geschehene reagiert

Die Reaktion der Spielwelt kann umweltbedingt sein (z. B. eine beschädigte Wand) oder sozial (Polizeisirenen oder eine erhöhte Angst in der Bevölkerung vor dem Übernatürlichen).

Figuren können erst dann eine weitere Aktion durchführen, wenn alle anderen am Zug waren.

Wiederhole diese Schritte, bis es einen klaren Gewinner gibt, niemand weitermachen will oder es zu einem Gleichstand kommt.

## Beschreibe die Spielwelt

### Zeitperiode

Beschreibe einen Aspekt der Zeitperiode:

- › **1920er Jahre:** Hebe Tradition und Konservatismus hervor. (Einwohnerzahl ca. 700)
- › **1950er Jahre:** Hebe die sozialen Spannungen der Nachkriegszeit und die Paranoia vor dem Kommunismus hervor. (Einwohnerzahl ca. 3.000)
- › **1980er Jahre:** Hebe die Ängste vor einer atomaren Auseinandersetzung im Kalten Krieg hervor. (Einwohnerzahl ca. 5.000)
- › **Heute:** Hebe die aktuellen sozialen und ökologischen Krisen hervor. (Einwohnerzahl ca. 2.000)

### Dorfleben

Beschreibe einen Aspekt des Dorflebens:

- › Ländliche Isolation
- › Enge Bindungen und Verwandtschaften unter den Leuten
- › Spannungen zwischen gebildeten und bodenständigen Schichten
- › Spannungen zwischen den traditionellen/konventionellen und alternativen/exzentrischen Lebensstilen

### Ort

Beschreibe den Ort und nimm Bezug auf sein besonderes Merkmal:

- › Die Mine oder das Höhlensystem
- › Das (inzwischen verlassene) Industriegebiet
- › Die alte Bahnlinie
- › Das große, weitläufige Waldgebiet

### Soth

Kündige die Ankunft von Soth an:

- › Beschreibe einen Aspekt von Soth, der bereits etabliert wurde.
- › Nach dem **LÄUTEN DER GLOCKE** beschreibst du, wie sich der neue Stern am Himmel verändert.
- › Nach dem **ÖFFNEN DES TORES** beschreibst du die immer wiederkehrenden Erdbeben.

### Alltag

Betone das Alltägliche:

- › Konzentriere dich auf einen Aspekt des alltäglichen Lebens einer Kultistin und ihren Verpflichtungen.
- › **Bringe neue Statisten ins Spiel.**
- › Benutze die Statistinnen, **um den Kultisten unschuldige aber unbequeme Fragen zu stellen.** Die Unterhaltungen sollten länger andauern, als es den Kultisten lieb wäre.

Soth

## Statisten und Statistinnen

### Kompetenzen

Weise jeder Statistin einen Kompetenzgrad zu. Wenn die Statistin etwas Kriminelles oder Verdächtiges tut, wird sie Ergebnisse liefern, die ihrem Kompetenzgrad angemessen sind. Die Wache erhält dafür eine entsprechende Summe an Verdachtspunkten:

- › **Durchschnittlich:** Verdacht +2
- › **Mittelmäßig:** Verdacht +4
- › **Nutzlos:** Verdacht +6

Wenn der Statistin dabei bewusst ist, dass sie etwas Falsches tut, erhöhen sich die Verdachtspunkte um +2.

Alltägliche Aufgaben erzeugen keinen Verdacht.

### Wie man Statisten und Statistinnen manipuliert

Der Statist wird tun, was die Kultistin will, wenn ...

- › ... es sich bei dem Statisten nicht um einen Ermittler handelt und ...
- › ... der Ruf der Kultistin oder ihre Beziehung zu dem Statisten ihr einen positiven Einfluss verschafft und ...
- › ... die Ortsbewohner nicht misstrauisch und vorsichtig sind (als Ergebnis, wenn die Wache [9] Verdachtspunkte dafür ausgegeben hat).

Ansonsten wählst du als Wache eine der folgenden Optionen aus:

- › Der Statist verlangt zuerst eine Gegenleistung. Diese wird zu einer neuen täglichen Verpflichtung. Wenn die Kultistin ihr Versprechen hält und konkret beweist, dass sie es ernst nimmt, wird der Statist ihrer Bitte nachkommen.
- › Der Statist kommt der Bitte nach, wird aber zum Ermittler. Gib [1] Verdachtspunkt aus.
- › Spiele die Unterhaltung zwischen den Figuren aus. Der Statist sollte seine Entscheidung dann basierend auf der Art und Weise der Bitte treffen.

Wende die Regeln unter **Jemanden täuschen oder etwas verbergen** (S.70) an, wenn es in Frage kommt.