

Buchbesessen

Nicht verfügbar für den Hüter / die Hüterin des Buches Soth!

Du musst das Buch Soth jeden Tag mindestens fünf Minuten lang lesen, anfassen oder auf andere Weise physisch mit dem Buch in Kontakt kommen. Die fünf Minuten müssen nicht zusammenhängend sein!

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Ungehörig

Nicht verfügbar für den Kultanführer bzw. die Kultanführerin!

Der Kultanführer ist schuld an deinem Frust, weiß aber nicht, warum. Du musst an jedem Tag etwas tun, das dieser Person das Leben schwer macht. Zusätzlich musst du eines der folgenden Dinge tun:

1. Seine Pläne in Frage stellen.
 2. Für dich als besseren Anführer werben.
 3. Einen Aspekt deiner Rolle in seinem Plan ignorieren (mit Ausnahme von Befehlen, die über die Spezialfähigkeit des Kultanführers gegeben wurden).
- Stirbt der aktuelle Kultanführer oder wird abgesetzt, begehrst du weiter gegen ihn und seine Familie auf – und auch gegen seinen Nachfolger (das gilt auch, wenn du selbst der Nachfolger bist!).
Du hast dann zwei Zwänge!

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Missionierend

Wähle einen Statisten oder eine Statistin aus, die von einem anderen Spielenden erschaffen wurde. Nach dem ersten Ritual willst du dich regelmäßig mit dieser Person unterhalten – mit dem Ziel, diese zum Glauben an Soth zu konvertieren und für den Kult zu gewinnen.

Jedes Mal wenn ihr euch unterhaltet, musst du eindeutiger in Bezug auf deine Ziele werden. Die Wache entscheidet, ob du diese Voraussetzungen erfüllst – falls nicht, kannst du es nochmal versuchen.

Bist du erfolgreich, wählst du einen neuen Statisten aus, um diesen zu missionieren.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Verbunden

Du führst eine emotional intime, aber platonische, Beziehung mit einem anderen Menschen.

Wähle einen Statisten aus der Familie eines anderen Kultisten aus.

Stelle deine wachsende Bewunderung für diese Person oder deine emotionale Bindung zu ihr zur Schau, indem du dich im Beisein eines anderen Kultisten mit ihr unterhältst oder etwas mit ihr unternimmst.

Dabei gelten die Regeln der Maske der Vernunft, du solltest aber nicht bedrohlich rüberkommen.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Schwarzseherisch

Wähle die für die Ortsgemeinde wichtigste Statistin aus, die eine andere Spielende erschaffen hat.

Schüchtere diese Person mit Hinweisen und Zeichen über die bevorstehende Ankunft von Soth und dem drohenden Schicksal der Gemeinde ein – mit Worten und/oder Taten, das bleibt dir überlassen.

Jede deiner Einschüchterungen muss eine Steigerung der letzten sein, in Bezug auf das genaue Schicksal dieser Person.

Die Wache entscheidet, ob du diese Voraussetzungen erfüllst – falls nicht, kannst du es nochmal versuchen.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Süchtig

Dein Erleuchtungswert erhöht sich permanent um +1.

Immer, wenn du einen dieser (ausnahmslos frisch geernteten) Pilze zu dir nimmst, erzählst du der Wache, was dich aktuell bedrückt.

Während der nächsten acht Stunden kann die Wache eine leichte Halluzination beschreiben, welche dir eine tiefere Erkenntnis in Bezug auf deine Sorgen beschert.

Kommen die Regeln der Maske der Vernunft während dieser Halluzination zur Anwendung, steigt dein Erleuchtungswert während dieser Unterhaltung um +1.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Verkündigend

Du musst an jedem Tag ...

1. ... jemandem außerhalb des Kultes ein Geheimnis mit Bezug auf den Kult oder Kultaktivitäten beichten oder ...

2. ... Soth zu Ehren ein markantes und öffentlich sichtbares Monument errichten.

Du musst die emotionalen Auswirkungen deiner letzten Beichte oder Schöpfung steigern.

(Wenn du deine Beichte innerhalb einer Szene ablegst, in der nur ein Statist anwesend ist, können die Regeln der Maske der Vernunft außer Acht gelassen werden.)

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Verschossen

Wähle einen Statisten, der von einem anderen Spielenden erschaffen wurde.

Du befindest dich in einer leidenschaftlichen, einvernehmlichen Beziehung mit dieser Person und musst mindestens einmal täglich Sex mit ihr haben.

Jedes Mal, wenn ihr Sex habt, musst du das Risiko, dabei entdeckt zu werden, steigern. Die Wache entscheidet, ob du diese Voraussetzungen erfüllst – falls nicht, kannst du es nochmal versuchen.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Sadistisch

Die Aktivitäten deines Kultes betreffen Menschen, die du schon dein ganzes Leben lang kennst.

An jedem Tag wählst du eine Person aus, deren Leben durch den Kult negativ und auf intime Weise beeinträchtigt wurde.

Du musst dich mindestens fünf Minuten an den Schmerzen und der Pein dieser Person ergötzen. Das kann auch durch einfaches Belauschen oder Besuche bewerkstelligt werden.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Entsprichst du diesem Zwang nicht mindestens einmal täglich, steigt dein Erleuchtungswert um +1.