

Du gehörst dem Kult von Soth an!

Name	Erleuchtung
Beruf	Verpflichtung

Tod und Heilung

Du kannst drei Verletzungen einstecken, bevor du stirbst. Eine vierte Verletzung tötet jeden außer den Kultanführer.



Verletzungen reduzieren:

- » Von 3 auf 2 Verletzungen: Du musst für zwei Wochen ins Krankenhaus.
- » Von 2 auf 1 Verletzung: Du brauchst drei Tage Bettruhe.
- » Von 1 auf 0 Verletzungen: Du brauchst eine kurze Ruhepause.

Diener können die Heilung beschleunigen.

Wenn deine Kultistin stirbt, übernimmst du die Rolle einer **Statistin** oder eines **Ermittlers**.

Die Initiative ergreifen

Du kannst die **Initiative ergreifen**, indem du deinen Erleuchtungswert um +1 erhöhst. Damit kannst du handeln, bevor die Wache ansagt, wer als nächstes an der Reihe ist. Mit dieser Aktion gibst du alles, um erfolgreich zu sein.

Den Kultanführer oder die Kultanführerin ersetzen

Du kannst die derzeitige Kultanführerin ersetzen, indem du zu einer Neuwahl aufrufst oder sie umbringst. Es kann nur eine Neuwahl pro Tag geben, aber für Mordversuche gibt es keine Einschränkungen.

Einmal am Tag kann der Kultanführer einem anderen Kultisten einen Befehl erteilen, den dieser befolgen muss. Dieser Befehl darf allerdings nicht deinen Tod bedeuten, oder dazu führen, dass du auffliegst. Die Regeln für Grenzen und den Schleier gelten auch hier.

Einen Diener beschwören

Wenn du im Besitz des Buches Soth bist, kannst du eine übernatürliche Kreatur beschwören. Diese hört auf deine Befehle und kann ihre übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen, andere verletzen oder heilen.

Die Maske der Vernunft

Immer dann, wenn du mit einem Erleuchtungswert 1 oder mehr eine lange oder intime Unterhaltung mit einer Person außerhalb des Kultes führst, musst du dich in irgendeiner Form verdächtig benehmen. Wähle eine Aktion aus der folgenden, nummerierten Liste aus und bringe diese in die Unterhaltung ein. Die Nummer der Aktion muss dabei gleich oder höher als dein Erleuchtungswert sein.

1. Erwähne Soth oder sag etwas offensichtlich Seltsames.
2. Lass durchscheinen, dass du deinem Unterhaltungspartner überlegen bist.
3. Sag etwas, das darauf hindeutet, dass mit dir irgendetwas nicht stimmt.
4. Beschreibe einen Aspekt von Soths Herrlichkeit oder Macht.
5. Mach etwas, das zeigt, dass mit dir etwas nicht stimmt.
6. Deute die Pläne des Kultes an.
7. Gestehe indirekt oder auf subtile Art ein, dass du an einem der Verbrechen des Kultes beteiligt warst.
8. Bedrohe deine Unterhaltungspartnerin direkt.

Solltest du nicht daran denken, eine dieser Aktionen in die Unterhaltung einzubringen, hat dein Kultist trotzdem etwas Verdächtiges getan – es ist nur nicht klar, was genau das war. Die Wache erhält Verdachtspunkte in Höhe deines Erleuchtungswertes.

Dein Epilog ...

... muss ...

- » ... ein Jahr nach dem letzten Epilog spielen.
- » ... das Schicksal deiner Kultistin beschreiben.
- » ... die zunehmend schrecklicher werdenden Verhältnisse auf der Welt beschreiben.
- » ... eine neue Erkenntnis über Soth beinhalten.

... darf ...

- » ... andere Kultistinnen zu Gast haben, sofern diese noch keinen Epilog hatten.
- » ... Hinweise und Ideen der anderen Spielenden sowie vorher etablierte Fakten beinhalten.
- » ... beschreiben, wie es anderen Statistinnen im Beziehungsnetz ergeht.

... darf nicht ...

- » ... bereits etablierten Fakten widersprechen.
- » ... bestimmen, wie es anderen überlebenden Kultistinnen ergeht.
- » ... verbleibenden Dienern Befehle erteilen (die Diener werden keinem Statisten oder Kultisten Leid zufügen)