

## Du bist jetzt Hüter des Buches Soth!

Du beginnst das Spiel mit einem Erleuchtungswert von 1. Notiere dies auf deinem Kultistenbogen.

### Entscheidet, wie das Buch Soth aussieht

Nachdem ihr eure Kultistinnen erschaffen habt, wirst du gemeinsam mit den anderen Spielenden festlegen, welche Gestalt das Buch Soth angenommen hat. Lies den folgenden Text laut vor:

*Unser Kult hat das Buch Soth entschlüsselt. Es enthält alle Rituale, die wir brauchen, um Soth zu beschwören. Wenn du im Besitz des Buches Soth bist, kannst du einen übernatürlichen Diener beschwören, der deinen Befehlen folgt.*

*Ich werde nun jedem von euch eine Frage stellen und ihr beantwortet diese, indem ihr aus den möglichen Antworten wählt:*

#### Wie viele Leute haben das Buch Soth geschrieben?

- Ein einzelner Autor
- Eine ganze Familie, die ihre Arbeit über Generationen gepflegt und erweitert hat
- Eine einzelne Stimme, die über Jahrhunderte hinweg zu verschiedenen Menschen gesprochen hat, sodass das Buch unterschiedliche Handschriften vorweist

#### In welcher Sprache ist das Buch Soth geschrieben?

- Eine ausgestorbene Sprache
- In esoterischem und abstrusem Englisch des frühen 16ten Jahrhunderts
- In einer Sprache deiner Wahl, doch ihr Stil ist dogmatisch und peinlich genau

#### Wie groß ist das Buch?

- Es passt in die Jackentasche.
- Es ist ein dicker Wälzer.
- Es ist ein übergroßer Foliant mit losen Seiten, der mit zwei Händen gehalten werden muss.

### Entscheide, wo du das Buch Soth aufbewahrst

Wo bewahrst du das Buch Soth auf? Schreibe es auf und zeige der Wache deine Antwort.

Deine Beschreibung sollte allgemein gehalten („bei mir zuhause“) und nicht zu spezifisch sein („unter den losen Bodendielen“). Findet oder stiehlt jemand das Buch Soth, reiche diese Spielhilfe weiter.

## Das Beschwören von Dienern

Als Hüterin des Buches Soth kannst du eine übernatürliche Kreatur beschwören. Diese Kreatur hört auf deine Befehle und kann ihre übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen, andere verletzen oder heilen. Wenn du einen Diener beschwörst, nimm die **Spielhilfe I** zur Hand.

### Um Soth zu beschwören ...

... müssen vier Rituale durchgeführt werden. Für jedes Ritual wird das Buch Soth benötigt.

Ihr habt **DAS BELEUCHTEN DES WEGES** abgeschlossen.

#### Das Läuten der Glocke

Das Ritual erfordert zwei Menschenopfer.

Dieses Ritual muss genau innerhalb der einen Minute des Mittags erfolgen und mindestens 24 Stunden nach dem ersten Ritual durchgeführt werden.

Dieses Ritual muss an einem Ort durchgeführt werden, an dem sich die Öffentlichkeit regelmäßig versammelt.

Ihr müsst ein Geräusch erzeugen, das in der Lage ist, Zuhörerinnen in der Nähe ertauben zu lassen.

#### Das Öffnen des Tores

Dieses Ritual erfordert ein besonderes Menschenopfer: einen Kultisten von Soth.

Dieses Ritual muss genau zum Zeitpunkt des Sonnenuntergangs durchgeführt werden, mindestens 30 Stunden nach dem **LÄUTEN DER GLOCKE**.

Das Ritual muss im Tempel stattfinden.

Dieses Ritual erfordert die Verwendung eines Opfermessers, das mit dem Blut der bisherigen Opfer geweiht wurde.

#### Der Einfall der Scharen

Für dieses Ritual werden zwei Menschenopfer benötigt: den Monarchen und den Favoriten.

Das Ritual muss mindestens zwei Stunden nach dem **ÖFFNEN DES TORES** durchgeführt werden.

Das Ritual muss an einem Ort durchgeführt werden, an dem sich die Bevölkerung regelmäßig öffentlich versammelt.

Das Ritual muss unter dem Licht von Soth durchgeführt werden.

### Tipps

- Ihr könnt ein fehlgeschlagenes Ritual wiederholen.
- Achtet auf die Bedingungen der Rituale!
- Du kannst die Informationen über zukünftige Rituale für dich behalten.

### Die Ankunft von Soth

Wenn ihr Soth beschworen habt, bitte die Wache, die Spielhilfe K an den Spielenden der Kultistin mit dem höchsten Erleuchtungswert zu übergeben. Bei einem Gleichstand bekommt sie der Kultist, der zuletzt jemand anderen verletzt oder Leid zugefügt hat.

Im Buch Soth fehlen zwei Seiten.

Soth vermag es, deine Treue mit einem Diener zu belohnen.

Alle können diesem Diener Befehle geben, aber du darfst *niemals* ...

## Du bist jetzt Hüter des Buches Soth!

Du beginnst das Spiel mit einem Erleuchtungswert von 1. Notiere dies auf deinem Kultistenbogen.

### Entscheide, wie das Buch Soth aussieht

Nachdem ihr eure Kultistinnen erschaffen habt, wirst du gemeinsam mit den anderen Spielenden festlegen, welche Gestalt das Buch Soth angenommen hat. Lies den folgenden Text laut vor:

*Unser Kult hat das Buch Soth entschlüsselt. Es enthält alle Rituale, die wir brauchen, um Soth zu beschwören. Wenn du im Besitz des Buches Soth bist, kannst du einen übernatürlichen Diener beschwören, der deinen Befehlen folgt.*

*Ich werde nun jedem von euch eine Frage stellen und ihr beantwortet diese, indem ihr aus den möglichen Antworten wählt:*

#### Wie viele Leute haben das Buch Soth geschrieben?

- › Ein einzelner Autor
- › Eine ganze Familie, die ihre Arbeit über Generationen gepflegt und erweitert hat
- › Eine einzelne Stimme, die über Jahrhunderte hinweg zu verschiedenen Menschen gesprochen hat, sodass das Buch unterschiedliche Handschriften vorweist

#### In welcher Sprache ist das Buch Soth geschrieben?

- › Eine ausgestorbene Sprache
- › In esoterischem und abstrusem Englisch des frühen 16ten Jahrhunderts
- › In einer Sprache deiner Wahl, doch ihr Stil ist dogmatisch und peinlich genau

#### Wie groß ist das Buch?

- › Es passt in die Jackentasche.
- › Es ist ein dicker Wälzer.
- › Es ist ein übergroßer Foliant mit losen Seiten, der mit zwei Händen gehalten werden muss.

### Entscheide, wo du das Buch Soth aufbewahrst

Wo bewahrst du das Buch Soth auf? Schreibe es auf und zeige der Wache deine Antwort.

Deine Beschreibung sollte allgemein gehalten („bei mir zuhause“) und nicht zu spezifisch sein („unter den losen Bodendielen“). Findet oder stiehlt jemand das Buch Soth, reiche diese Spielhilfe weiter.



## Das Beschwören von Dienern

Als Hüterin des Buches Soth kannst du eine übernatürliche Kreatur beschwören. Diese Kreatur hört auf deine Befehle und kann ihre übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen, andere verletzen oder heilen. Wenn du einen Diener beschwörst, nimm die **Spielhilfe I** zur Hand.

### Um Soth zu beschwören ...

... müssen vier Rituale durchgeführt werden. Für jedes Ritual wird das Buch Soth benötigt.

Ihr habt **DAS BELEUCHTEN DES WEGES** abgeschlossen.

#### Das Läuten der Glocke

#### Das Öffnen des Jores

#### Der Einfall der Scharen

Opfer

Zeitraum

Ort

Sonstiges

### Tipps

- › Ihr könnt ein fehlgeschlagenes Ritual wiederholen.
- › Achtet auf die Bedingungen der Rituale!
- › Du kannst die Informationen über zukünftige Rituale für dich behalten.

### Die Ankunft von Soth

Wenn ihr Soth beschworen habt, bitte die Wache, die Spielhilfe K an den Spielenden der Kultistin mit dem höchsten Erleuchtungswert zu übergeben. Bei einem Gleichstand bekommt sie der Kultist, der zuletzt jemand anderen verletzt oder Leid zugefügt hat.

Im Buch Soth fehlen zwei Seiten.

Soth vermag es, deine Treue mit einem Diener zu belohnen.

Alle können diesem Diener Befehle geben, aber du darfst *niemals* ...