

Dein Opfertod beschwört den Torwächter – dessen Rolle du für den Rest des Spiels übernimmst. Mit den folgenden Schritten erschaffst du deinen Torwächter:

1. Dein **Ziel** ist es, Soth auf Erden wandeln zu lassen. Sterben alle Kultistinnen, bevor dies geschieht, verschwindest du.
2. Wähle einen der folgenden **Antriebe** (du darfst deine Wahl jederzeit ändern):
 - › Chaos stiften, Angst und Schrecken verbreiten
 - › Von Menschenhand Geschaffenes zerstören
 - › Soth-Anbetende versammeln
 - › Ungläubige bestrafen
3. Du erhältst eine Anzahl von Punkten in Höhe des Erleuchtungswertes des geopferten Kultisten +1. Diese Punkte kannst du zwischen den folgenden beiden Optionen verteilen. (Es ist dabei möglich, eine Option mehrfach zu wählen.)
 - › Anderen 1+___ Verletzungen zufügen
 - › Eine Spezialfähigkeit. Du kannst aus der folgenden Liste wählen oder dir gemeinsam mit der Wache eine eigene ausdenken. Mit jedem zusätzlich investierten Punkt in die gleiche Spezialfähigkeit verdoppelt sich der Effekt in Größe, Geschwindigkeit oder Intensität (deine Wahl) – mit Ausnahme der Anzahl der verursachten Verletzungen, dieser Wert steigt jeweils um +1:
 - › Extrem schnelles Graben (x___)
 - › Eine Naturkatastrophe verursachen (Basis-Effekt erfasst in etwa eine Fläche von der Größe einer Scheune.) (x___)
 - › Fliegen (x___)
 - › Stärke eines Riesen (x___)
 - › Intensive negative Emotionen projizieren (x___)
 - › Pyrokinese (x___)
 - › Realitätsverzerrung (Ein etwa wohnzimmergroßer Teil der Spielwelt verändert sich dauerhaft – und erscheint so, wie die Welt nach der Ankunft von Soth aussehen wird.) (x___)
 - › Eine selbst erdachte Spezialfähigkeit (Zustimmung der Wache erforderlich) (x___)
4. Beschreibe den Torwächter nach eigener Vorstellung. Zur Inspiration können auch die folgenden Begriffe herhalten:

durchsichtig, insektenartig, kugelförmig, vieläugig, gedrungen, tentakelbewehrt, losgelöste Gliedmaße, kantig, knochenlos, bedrohlich, asymmetrisch, multi-dimensional, veränderlich, verborgen, abstoßend
5. **Stelle deinen Torwächter vor:** Du manifestierst dich im Tempel, während die Kultistinnen mit den Nachwirkungen des dritten Rituals beschäftigt sind. Beschreibe, wie die Kultisten sich nach und nach deiner Präsenz bewusst werden. Du beschreibst die Handlungen, Bewegungen und Körpersprache des Torwächters. Der Torwächter kann nicht sprechen.
6. Wenn sich dir die Gelegenheit bietet, übernehme mindestens eine **Statistenrolle**. Die Wache wird dir zeigen, wer die Ermittlerinnen sind. Wenn du die Rolle einer Ermittlerin übernimmst, kannst du ebenfalls Verdachtspunkte ausgeben, um gegen die Kultistinnen vorzugehen.

Befehlen gehorchen

Als Torwächter befolgst du nie mehr als einen Befehl gleichzeitig. Jeder Kultist kann dir Befehle geben, allerdings hat der Hüter des Buches Soth Priorität.

Ein Befehl ist eine Handlung bezogen auf eine Sache.

Du kannst selbst entscheiden, ob du zusätzliche Befehle vollständig oder auch nur teilweise ignorierst.

Wird dir ein Befehl gegeben, musst du alle der folgenden Schritte ausführen:

- › Einen ernsthaften Versuch unternehmen, den Befehl auszuführen oder bis zu 30 Minuten weitermachen (wenn es sich um eine anhaltende Aktion handelt)
- › Eine Aktion mit einer der gewählten Spezialfähigkeiten ausführen
- › Zum Buch Soth zurückkehren, sofern niemand einen anderen Befehl erteilt

Befindest du dich länger als fünf Minuten in der Nähe des Buches Soth, ohne dass dir Befehle gegeben wurden, kannst du dich dazu entscheiden, eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- › Eine Aktion ausführen, die der Befriedigung des eigenen Antriebs dient
- › Eine Aktion nach eigener Wahl ausführen

Danach kehrst du wieder zum Buch Soth zurück, sofern du keine anderen Befehle hast.

Wenn du angreifst

Du ergreifst automatisch die Initiative und agierst immer vor den Kultistinnen und Ermittlern.

Du verursachst mindestens eine Verletzung – wenn du Punkte in die entsprechende Spezialfähigkeit investierst hast, auch mehr. Wenn du angreifst, verursachst du ___ Verletzungen.

Du darfst dich einem Befehl widersetzen, wenn dieser ...

- › ... mit dem Befehl einer anderen Kultistin in Konflikt steht oder ...
- › ... deinem Antrieb entgegensteht oder ...
- › ... die Ankunft von Soth nicht vorantreibt oder ...
- › ... wenn du mehrere Befehle von verschiedenen Kultisten erhältst, aber die Hüterin des Buches Soth nicht anwesend ist.

Verweigerst du einen Befehl, führst du stattdessen für maximal 30 Minuten eine Aktion aus, die der Befriedigung deines Antriebs dient. Danach musst du zum Buch Soth zurückkehren.

Nachdem Soth erschienen ist

Dir können von nun an keine Befehle mehr gegeben werden. Du fügst den Kultistinnen und Statistinnen keinen Schaden zu. Du erhältst keinen Epilog.

Sterben

Du kannst fünf Verletzungen einstecken, bevor du vernichtet bist.

