

Ein Diener ist ein übernatürliches Wesen, das du beschwören kannst, damit es dir einen Dienst erweist. Obwohl ein Diener nicht kommunizieren kann, versteht er dich ohne Probleme.

Einen Diener beschwören

Um einen Diener zu beschwören, musst du ...

- › ... das Buch Soth berühren und ...
- › ... deinen Erleuchtungswert um +1 erhöhen und ...
- › ... das Symbol beschreiben, das du zeichnest, um diesen bestimmten Diener zu beschwören. Das Symbol muss dauerhaft sichtbar sein und am Ort der Beschwörung offensichtlich platziert werden.

Zu guter Letzt musst du die Gruppe nach einem weiteren Detail über das Beschwörungsritual fragen. Alle Spielenden können antworten, auch wenn ihre Kultistinnen nicht in der Szene dabei sind. Du wählst ein Detail aus, das dir am besten gefällt.

Einen Diener erschaffen

1. Wähle bis zu sechs der folgenden Optionen (alle Optionen können mehrfach ausgewählt werden):

- › Anderen 1+___ Verletzungen zufügen
- › Anderen 1+___ Verletzungen heilen
- › 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___)
 - › Fliegen (x___)
 - › Unsichtbarkeit (x___)
 - › Geräuschlos (x___)
 - › Pyrokinese (x___)
 - › Teleportation (x___)

2. Die Anzahl der Optionen, die gewählt wurde, ist die **Zahl** deines Dieners.
3. Beschreibe der Gruppe den Diener. Weil Diener die Grenzen der Realität überschreiten, muss die Beschreibung nicht umfassend sein. Du kannst dich darauf beschränken, Aspekte der Erscheinung des Dieners zu nennen. Das muss mindestens ein Aspekt sein, maximal aber so viel wie die Zahl des Dieners. Hier ein paar Beispiele:

durchsichtig, insektenartig, kugelförmig, vieläugig, tentakelbewehrt, knochenlos, bedrohlich, asymmetrisch, schattenhaft, fledermausartig, pilzartig

5. Gib der Wache diese Spielhilfe zurück, bis du einen weiteren Diener beschwören willst.

Einen Diener befehligen

Du kannst einem Diener einen Befehl geben (eine Aktion, die sich gegen irgendetwas richtet, zum Beispiel „Töte ihn!“ oder „Stich diesen Gegenstand!“). Jede hinzugefügte Bedingung, wie z. B. „Nicht in der Öffentlichkeit!“ oder „Töte niemand anderen!“ gilt dabei als zusätzlicher Befehl!

Die Wache wirft einen Würfel. Für jeden zusätzlichen Befehl wird das Ergebnis um –1 reduziert.

- › Das Ergebnis ist höher als die Zahl des Dieners: Der Diener führt den Befehl wortgetreu aus. Nicht mehr und nicht weniger.
- › Das Ergebnis ist gleich der Zahl des Dieners: Wenn das Ergebnis die Zahl 1 ist, verwende bitte die Bei einer 1-Option weiter unten. Bei jeder anderen Zahl führt der Diener den Befehl wortgetreu aus, sorgt aber für so viel (nicht tödliches) Chaos und Verwüstung wie möglich. Die Wache erhält Verdachtspunkte in Höhe der Zahl des Dieners.
- › Das Ergebnis ist niedriger als die Zahl des Dieners: Der Diener ignoriert alle zusätzlichen Befehle und verdreht den Hauptbefehl so, dass möglichst viel Schaden und Leid bei der Ausführung angerichtet wird. Die Wache erhält Verdachtspunkte in Höhe der Zahl des Dieners und darf kostenfrei eine Ermittlerin erschaffen.
- › Bei einer 1: Folgt den Regeln bei einem niedrigeren Ergebnis. Danach bekommt der Diener noch eine freie Aktion, die er nach eigenem Willen ausführen darf (die Wache entscheidet, wie diese aussieht).

Wenn der Diener eine zusätzliche Aktion ausführt, ermittelt die Wache wie effektiv diese ist, basierend darauf, wo sie stattfindet, wer anwesend ist, den verfügbaren Spezialfähigkeiten und seiner Fähigkeit, Verletzungen zu verursachen. Ermittlerinnen können Verdachtspunkte ausgeben, um sich einem Diener zu widersetzen.

Der Diener verschwindet, nachdem ...

- › ... dein(e) Befehl(e) eine Stunde lang ausgeführt wurde(n) oder ...
- › ... alle deine Befehle ausgeführt wurden oder ...
- › ... der Diener eine zusätzliche Aktion nach eigenem Willen aufgeführt hat (nachdem eine 1 gewürfelt wurde) oder ...
- › ... nach fünf deiner Atemzüge, wenn der Diener noch keinen Befehl erhalten hat.

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				


Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				

Zahl	1	2	3	
Fähigkeiten				