

Du führst nun den Kult von Soth!

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

Wer ermordet die Opfer?

Während der Rituale bestimmst du die Kultistinnen, die die für das Ritual notwendigen Opfer ermorden. Diese Kultistinnen erhalten Erleuchtung +1 für jeden Mord. Du kannst auch dich selbst benennen.

Befehle geben

Einmal pro Tag kannst du einem Kultisten einen Befehl geben, den dieser befolgen muss.

- Der Befehl darf den Kultisten nicht in Gefahr bringen, zu sterben, aufzufliegen oder gefangenommen zu werden.
- Die Regeln für **Grenzen** und den **Schleier** finden hier ihre Anwendung.
- Für jeden Befehl erhöhst du deinen Erleuchtungswert um 1.

Verletzungen

Du kannst vier Verletzungen einstecken – eine mehr als die anderen Kultistinnen:



Deine Position ist nicht sicher!

Dir kann die Rolle des Kultführers weggenommen werden – du verlierst sie, wenn du stirbst oder abgewählt wirst. Bei einer Wahl hast du kein Stimmrecht.

Wenn du die Rolle der Anführerin verlierst, sinkt die Maximalanzahl deiner Verletzungen wieder auf drei! Geschieht das, während du schon vier Verletzungen erlitten hast, stirbst du.

Zu Beginn des Spiels

Lies dem Rest der Gruppe den folgenden Text laut vor:

Jetzt beauftrage ich einen von euch, die entführte Person Soth zu opfern.

Wenn unklar ist, welche Beziehung die Kultistin zu dem Opfer hat, frage:

Verbindet dich und das Opfer Freundschaft oder Liebe?

Teile der Kultistin folgendes mit:

Weil du die Opferung durchführen musst, steigt dein Erleuchtungswert um +1.

Teile der Gruppe folgendes mit:

Immer wenn ihr einen Mord begeht, steigt der Erleuchtungswert des Mörders um +1.

Wenn zu diesem Zeitpunkt noch nicht feststeht, wer das Opfer ist, frage die Wache nach einem Namen. Dann fragst du die Wache:

Was waren die letzten Worte des Opfers?

Zu Beginn des Spiels

Lies dem Rest der Gruppe den folgenden Text laut vor:

***DAS BELEUCHTEN DES WEGES** war das erste Ritual, um Soth zu beschwören. Es musste dringend zur Mittagsstunde im Tempel durchgeführt werden.*

Daher hatten wir keine Zeit, die Entführung unseres Opfers vorzubereiten.

Stelle der Gruppe die folgende Frage:

Wer von euch hat mir geholfen, das Opfer zu entführen?

Du (als Hüterin) musstest das Opfer an einem Ort entführen, an dem man dich hätte beobachten können. Erzähle der Gruppe, wo das war. Du kannst die Gruppe auch mitgestalten lassen und ihre Ideen in deine Erzählung einbauen.

Stelle jeder Kultistin (inklusive dir selbst) folgende Frage:

Jeder von uns muss nun die folgende Frage beantworten: Was hast du während der Entführung oder auf dem Weg zum Tempel getan, das Aufmerksamkeit erregt haben könnte?

Danach frage jeden Kultisten (inklusive dir selbst):

Auch diese Frage muss jeder von uns jetzt beantworten: Was musstest du vernachlässigen oder wen musstest du enttäuschen, um das Opfer zu entführen? Welcher Art ist deine enge oder persönliche Verbindung dazu?

Wenn es nicht bereits geschehen ist, erzähle der Gruppe, wie du das Opfer zum Tempel gebracht hast. Du kannst die Gruppe auch wieder mitgestalten lassen und ihre Ideen in deine Erzählung einbauen.

Dann fragst du die Wache, was auf dem Weg dahin schiefgelaufen ist.