

## Ein Verbrechen oder einen Mord begehen

Nachdem die Tat vollbracht bzw. die Situation aufgelöst wurde, wählst du eine der folgenden Optionen aus:

- › War es ein perfekt durchgeführtes Verbrechen? (Verdacht +0)
- › Könnte eine clevere Person dahinterkommen? (Verdacht +1)
- › Gibt es lose Enden? (Verdacht +2)
- › War das Verbrechen offensichtlich? (Verdacht +3)
- › Kann das Verbrechen direkt mit einem oder mehreren Kultisten in Verbindung gebracht werden? (Verdacht +5)
- › Wurde eine Kultistin auf frischer Tat ertappt? (Verdacht +7)

## Jemanden täuschen oder etwas verbergen

Wenn ein Kultist jemanden täuscht oder versucht, die Machenschaften des Kultes zu verbergen, wähle eine der folgenden Optionen:

- › Konnte die Kultistin das Ganze ohne Mühe durchziehen? (Verdacht -2)
- › Stimmt an der Geschichte der Kultistin etwas nicht, so dass die getäuschte Person später über das Geschehene nachdenken wird? (Verdacht +1)
- › Hat die Kultistin es ziemlich eindeutig versaut? (Verdacht +3)
- › Steht die Kultistin mit einem Verbrechen offensichtlich in Verbindung? (Verdacht +5)
- › Stellt der Ruf der Kultistin einen Vorteil dar oder ist bei der Täuschung hilfreich? (Verdacht -1)
- › Ist der Ruf der Kultistin oder des Kultisten von Nachteil? (Verdacht +1)

## Unterhaltungen am Spieltisch

- › Beraten sich zwei Spielende oder geben sich Tipps, obwohl ihre beiden Kultisten nicht frei reden können oder nicht am gleichen Ort sind: Verdacht +1 pro Tipp oder Ratschlag.
- › Agiert eine Kultistin auf Basis einer Information, die nur die Spielende kennt, die Kultistin aber nicht: Verdacht +1.
- › Es geht völlig in Ordnung, wenn die Spielenden auf nicht-verbalem Weg miteinander kommunizieren, wenn den Kultistinnen dies auch möglich wäre.

## Die Maske der Vernunft

Wenn ein Kultist mit einem Erleuchtungswert von 1+ eine lange oder intime Unterhaltung mit einer Person außerhalb des Kultes führt, muss er sich in irgendeiner Form verdächtig benehmen. Vergisst die Spielende dies zu tun, erhält die Wache Verdachtspunkte in Höhe des Erleuchtungswertes des Kultisten.

Wenn sich Kultisten mit einem Erleuchtungswert von 0 komisch oder unnatürlich verhalten, erhält die Wache Verdacht +1.

## Zeitsprünge

- › Verdacht +3 für jeden ganzen Tag, der übersprungen wird. Die Kultistinnen werden zudem noch für die Vernachlässigung ihrer täglichen Verpflichtung oder Zwänge bestraft.
- › Verdacht +1 für jeden Tag, an dem ein einzelner Ermittler am Ball bleibt. (Verdacht +3 wenn es sich um ein Team handelt).

Als Wache gibst du [X] Verdachtspunkte aus, um deine Ermittlerinnen eine der folgenden Aktionen durchführen zu lassen. Im Anschluss sind die betroffenen Kultisten an der Reihe.

- [0] Bohrende Fragen stellen, Ungereimtheiten bemerken, Team koordinieren.
- [1] Einem Kultisten eine Verletzung zufügen (nur in Konflikten möglich).
- [1] Zu einem ungelegenen Zeitpunkt aufkreuzen.
- [1] Sich unbefugten Zugang zu einem Schauplatz verschaffen. (Der Ermittler wird dabei allerdings bemerkt oder auf irgendeine Weise identifiziert.)
- [2] Zuerst an einem Schauplatz ankommen.
- [2] Einen anderen Statisten mitbringen, der kein Ermittler ist.
- [2] Eine Kultistin unbemerkt verfolgen.
- [2] Zeuge eines unangenehmen Vorfalles werden.
- [3] Etwas stehlen, das für eine der Kultistinnen von Wert ist (mit Ausnahme des Buches von Soth).
- [3] Sich unbemerkt unbefugten Zugang zu einem Schauplatz verschaffen.
- [3] Nach Verstärkung rufen (und dabei wahrscheinlich bemerkt werden).
- [4] Einen Kultisten isolieren.
- [5] Nach Verstärkung rufen (und dabei unbemerkt bleiben).
- [7] Ein vorsichtig verstecktes Geheimnis aufdecken (inklusive dem Buch von Soth).
- [7] Eine bislang unbeteiligte Statistin in eine Ermittlerin umwandeln, indem diese mit stichhaltigen Beweisen, Logik oder emotionaler Zuredete überzeugt wird.
- [7] Die Autoritäten davon überzeugen, dass ein Kultist zum Verhör mit aufs Revier genommen werden muss.
- [8] Entkommen, entgegen aller Wahrscheinlichkeit.
- [8] Den Tempel finden.
- [8] Den Angriff eines Dieners überleben.
- [9] Die Ortsbewohnerinnen werden misstrauisch und vorsichtig. Dieser Zustand dauert bis zum Ende des Spiels an und sorgt dafür, dass Statistinnen nicht mehr manipuliert werden können. Jede Statistin kann zudem in eine Ermittlerin verwandelt werden.
- [10] Die Autoritäten davon überzeugen, dass ein Kultist verhaftet und in Gewahrsam genommen werden muss.
- [11] Die Autoritäten sind überall. Dieser Zustand dauert bis zum Ende des Spiels an und sorgt dafür, dass die Wache zu jeder Zeit einen Polizisten oder anderen Behördenmitarbeiter auftauchen lassen kann.
- [11] Die Autoritäten davon überzeugen, dass der Tempel durchsucht werden muss (nur möglich, wenn bekannt ist, wo sich der Tempel befindet).

Gibt es eine Aktion, die deiner im Ansatz ähnelt, kannst du die Kosten gleichsetzen und einfach übernehmen. In allen anderen Fällen ordnest du die Aktion danach ein, wie stark ihre Auswirkung auf die Kultistinnen ist (siehe Tabelle rechts).

Erreicht ein Ermittler ungeplant etwas aus der Liste, bezahle die Verdachtspunkte oder gib den Kultisten die Möglichkeit, zu reagieren – als hätten sie in einem Konflikt die Initiative ergriffen (siehe S.90).

- [1] Unbequem
- [3] Beunruhigend
- [5] Herausfordernd
- [7] Bedrohlich
- [9] Ernst
- [11] Katastrophal

