

NOM

Choisissez un prénom ci-dessous ou inventez le vôtre.

Barbara, Billie, Birdie, Daisy, Doris, Ernestine, Georgina, Hyacinth, Jane, Jessica, Laura, Louise, Marilyn, Mavis, Maxine, Muriel, Nellie, Opal, Pearl, Rosemary, Ruby, Ruth, Violet.

Style

Choisissez un style ou inventez-en un.



- Épaulettes et grands chapeaux
- Jackie Kennedy
- Collection de cardigans
- Business woman
- Salopette de campagnarde
- Survêt' et marche rapide
- Sarcasme et foulards
- Talons hauts
- Gilet de pêche
- Lunettes de soleil et tenue de plage
- Peace and love
- _____

Hobby

Choisissez un hobby de la liste ou créez le vôtre. Vous ne pouvez pas avoir le même hobby qu'une autre Maîtresse du crime.



- Les antiquités et le vieux mobilier
- Le tricot
- La pâtisserie
- La peinture
- L'ornithologie
- La poterie
- Les événements caritatifs
- Le patchwork
- La cuisine
- Le scrapbooking
- Le jardinage
- Une collection
- _____

Attributs

À la création du personnage, ajoutez 1 point à un des attributs.

0	1	1	0	-1
Physique	Sang-Froid	Raison	Présence	Intuition

BRINDLEWOOD BAY

Traits d'inspiration

À la création, choisissez 1 trait d'inspiration (voir au dos) unique à votre Maîtresse du crime.

- : _____
- : _____
- : _____

États

- : _____
- : _____
- : _____

Votre Petit coin cosy*



- : _____
- : _____
- : _____
- : _____
- : _____
- : _____

Fin de séance

En début de séance, cochez 2 questions (pour un total de 3).

- Les Maîtresses du crime ont-elles résolu un mystère?
- Avez-vous secrètement nui à une figure d'autorité locale?
- Avez-vous transmis votre sagesse à une jeune personne?
- Avez-vous évoqué un souvenir impliquant un défunt membre de votre famille?
- Vous êtes-vous comportée comme une femme de la moitié de votre âge?
- Avez-vous chouchouté quelqu'un?
- Avez-vous montré à quelqu'un que vous êtes toujours aussi capable?

Couronne de la Reine**

Quand vous Coiffez une Couronne de la Reine, cochez 1 case au choix ci-dessous et répondez à la question en narrant une scène.



- Flashback : quel est votre souvenir le plus cher de votre défunte moitié ?
- Flashback : comment étiez-vous une soeur ou une fille imparfaite ?
- Flashback : comment étiez-vous une mère imparfaite ?
- Flashback : quel est votre souvenir le plus cher avec un de vos enfants / animaux de compagnie ?
- Présent : quel aspect de votre vie gardez-vous secret ?
- Présent : comment débute votre nouvelle romance ?
- Présent : comment comblez-vous vos désirs charnels ?

Couronne abyssale**

Quand vous Coiffez une Couronne abyssale, cochez la première case vide ci-dessous.



- L'Ombre dans le jardin.** Dorénavant, lorsque vous narrez des vignettes cosy ou des scènes où vous Trouvez du réconfort, décrivez aussi la présence subtile de sombres entités.
- Le Chariot.** Diminuez votre Raison de 1 et augmentez votre Intuition de 1.
- Le Masque pâle.** Dorénavant, lors de toute conversation intime avec un autre personnage, vous devez faire au moins une référence rapide à la mort, à l'au-delà ou à la fin des temps, peu importe le sujet de la conversation.
- Le Pépin de grenade.** Marquez l'État Fascinée par l'abysses. Il ne peut pas être effacé.
- L'Abysse.** Narrez comment votre Maîtresse du crime plonge dans l'abysses et retirez-la du jeu.

Progression

XP :

À tout moment, quand 5 cases XP sont cochées, effacez ces marques puis cochez 1 case ci-dessous.

- Augmentez un modificateur d'attribut de 1 point (max. : 3).
- Augmentez un modificateur d'attribut de 1 point (max. : 3).
- Choisissez un nouveau trait d'inspiration.
- Choisissez un nouveau trait d'inspiration.
- Décochez tous les objets de votre Petit coin cosy.

(*) : lorsque vous cochez un élément de cette liste, décrivez ce que vous faites avec et gagnez un avantage pour le jet à venir.

(**) : Après avoir lancé les dés, une fois le rebondissement résolu et narré, vous pouvez Coiffer une Couronne pour passer au degré de réussite supérieur. L'histoire change en appliquant les nouvelles conséquences du jet.

Traits d'inspiration classiques

À la création de personnage, chaque Maîtresse du crime doit avoir un trait unique. Plus tard, un personnage peut avoir **Dale Cooper** et **Fox Mulder**, mais pas deux personnages différents.

Barracuda

Une fois par mystère, si vous ou une autre Maîtresse du crime devez subir une blessure corporelle, vous pouvez choisir de décrire comment vous l'évitez de justesse.

Frank Columbo

Les gens de la haute société ne vous prennent pas vraiment au sérieux. Précisez pourquoi. Une fois par mystère, quand vous *Menez votre petite enquête* dans un endroit fréquenté par des gens riches ou célèbres, vous trouvez un Indice supplémentaire, même en cas de raté.

Dale Cooper

Augmentez votre Intuition de 1 (max. 3). À chaque début de séance, le Gardien vous révélera un Indice abyssal sous forme de rêve étrange et troublant. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Sonny Crockett

Avec votre garde-robe élégante, vous faites tourner les têtes en ville! Décrivez votre style en détail et ajoutez une garde-robe élégante à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Frank Dowling

Vous venez d'un milieu religieux; décrivez-le. Lorsque vous utilisez ce rebondissement, expliquez comment votre foi vous aide à tenir bon face à l'abysse. Ensuite, décochez toutes vos cases de Couronne abyssale. Vous êtes toujours fascinée par l'abysse, même si vous décochez **Pépin de grenade**. Ce trait n'est utilisable qu'une seule fois.

Tom Hanson

Vous ne faites pas votre âge : vous pouvez vous faire passer pour quelqu'un de beaucoup plus jeune. Appliquez un avantage à vos jets de dés dans les situations où ce trait vous est bénéfique.

Milton Hardcastle

Vous avez une question de fin de séance supplémentaire qui est toujours cochée : «Avez-vous puni un malfait selon vos propres règles?»

Jonathan Hart

Vous avez le charisme et le glamour de quelqu'un qui a vécu une vie de luxe et de voyages aux quatre coins du monde. Augmentez votre Présence de 1 (max. : 3).

Angus MacGyver

Lorsque vous improvisez une solution avec ce que vous avez sous la main, demandez aux autres joueurs et au Gardien de décrire trois objets de votre environnement immédiat. Si vous trouvez une façon plausible d'expliquer comment ces trois objets peuvent vous aider, vous avez un 12+ automatique à un unique jet lié à la situation. Utilisable une seule fois par mystère.

Thomas Magnum

Vous êtes une amie proche de la mystérieuse écrivaine des Mystères de la couronne dorée. Vous pouvez accéder aux ressources de Robin Masterson lorsque vous n'êtes pas à Brindlewood Bay : ses résidences, ses véhicules et même son compte en banque. Les Maîtresses du crime peuvent toujours choisir les 2 bonus lorsqu'elles *Pensent comme Amanda* (au lieu de 1).

Fox Mulder

Une personne impliquée dans l'obscur complot vous aide en cachette. Dites au Gardien que le nombre d'Indices abyssaux requis pour atteindre chaque strate de l'obscur complot est réduit de 1. Une fois par mystère, après qu'au moins un Indice abyssal vous a été présenté, vous pouvez rencontrer cet informateur en secret. L'informateur est toujours caché dans la pénombre ou déguisé, de sorte à dissimuler son identité. Vous devez cadrer la scène simplement : le lieu, l'environnement, l'arrivée de l'individu mystérieux, etc. La conversation en elle-même n'est pas jouée. Ensuite, vous pouvez déclarer qu'un Indice abyssal découvert lors du mystère est en fait un Indice standard. L'informateur ne se révélera qu'au cours du mystère abyssal et il pourra alors être présent lors de scènes normales. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Michael Knight

Vous possédez un véhicule fiable (une grosse voiture, une moto ou une vieille camionnette) qui vous a sauvé la mise de nombreuses fois. Donnez-lui un nom et ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Rick & A.J.

Vous avez un frère ou une sœur qui vous est diamétralement opposée en termes de personnalité et de style vestimentaire. Décrivez ce personnage au Gardien et donnez-lui un nom. Lorsque vous demandez à ce personnage de vous prêter main-forte, vous avez un avantage dans toutes les situations où il vous aide. Attention : cette aide a toujours un prix.

R. Quincy

Vous avez travaillé dans le domaine de la médecine, décrivez ce que vous y faisiez. Ajoutez un sac d'urgences médicales à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Jim Rockford

Au début de chaque séance, le Gardien narre un message que vous avez reçu sur votre boîte vocale. Ce message vient toujours de la même personne inconnue, qui vous demande d'effectuer une tâche spécifique sans lien apparent avec le mystère en cours. Si vous effectuez cette tâche avant la fin de la séance durant laquelle elle vous a été donnée, cochez 1 case d'XP. Les messages et les tâches deviennent progressivement plus étranges et perturbantes quand vous cochez la Couronne abyssale. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Scarecrow

Au début de chaque séance, un étranger vous confie quelque chose en main propre ou laisse un objet à un endroit où vous êtes sûre de le trouver. Le Gardien le décrit. Cet objet fonctionne comme un Indice, mais il n'est rattaché à aucun mystère : vous pouvez l'utiliser pour n'importe quel mystère.

Colt Seavers

Une fois par mystère, appliquez un résultat de 12+ à un jet qui implique une prouesse physique audacieuse.

Gordon Shumway (Alf)

Vous êtes très proche de votre chat. Votre matou hors du commun peut obéir à des commandes simples. Donnez-lui un nom et ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Remington Steele

Vous savez vous faire passer pour quelqu'un d'autre. Si un document ou un déguisement peut vous aider à incarner cet alter ego, vous l'avez en votre possession. Décrivez-le et ajoutez-le à votre Petit coin cosy.



NOM

Choisissez un prénom ci-dessous ou inventez le vôtre.

Barbara, Billie, Birdie, Daisy, Doris, Ernestine, Georgina, Hyacinth, Jane, Jessica, Laura, Louise, Marilyn, Mavis, Maxine, Muriel, Nellie, Opal, Pearl, Rosemary, Ruby, Ruth, Violet.

Style

Choisissez un style ou inventez-en un.



- Épaulettes et grands chapeaux
- Jackie Kennedy
- Collection de cardigans
- Business woman
- Salopette de campagnarde
- Survêt' et marche rapide
- Sarcasme et foulards
- Talons hauts
- Gilet de pêche
- Lunettes de soleil et tenue de plage
- Peace and love
- _____

Hobby

Choisissez un hobby de la liste ou créez le vôtre. Vous ne pouvez pas avoir le même hobby qu'une autre Maîtresse du crime.



- Les antiquités et le vieux mobilier
- Le tricot
- La pâtisserie
- La peinture
- L'ornithologie
- La poterie
- Les événements caritatifs
- Le patchwork
- La cuisine
- Le scrapbooking
- Le jardinage
- Une collection
- _____

Attributs

À la création du personnage, ajoutez 1 point à un des attributs.

0	1	1	0	-1
Physique	Sang-Froid	Raison	Présence	Intuition

BRINDLEWOOD BAY

Traits d'inspiration

À la création, choisissez 1 trait d'inspiration (voir au dos) unique à votre Maîtresse du crime.

- : _____
- : _____
- : _____

États

- : _____
- : _____
- : _____

Votre Petit coin cosy*



- : _____
- : _____
- : _____
- : _____
- : _____
- : _____

Fin de séance

En début de séance, cochez 2 questions (pour un total de 3).

- Les Maîtresses du crime ont-elles résolu un mystère?
- Avez-vous secrètement nui à une figure d'autorité locale?
- Avez-vous transmis votre sagesse à une jeune personne?
- Avez-vous évoqué un souvenir impliquant un défunt membre de votre famille?
- Vous êtes-vous comportée comme une femme de la moitié de votre âge?
- Avez-vous chouchouté quelqu'un?
- Avez-vous montré à quelqu'un que vous êtes toujours aussi capable?

Couronne de la Reine**

Quand vous Coiffez une Couronne de la Reine, cochez 1 case au choix ci-dessous et répondez à la question en narrant une scène.



- Flashback : quel est votre souvenir le plus cher de votre défunte moitié ?
- Flashback : comment étiez-vous une soeur ou une fille imparfaite ?
- Flashback : comment étiez-vous une mère imparfaite ?
- Flashback : quel est votre souvenir le plus cher avec un de vos enfants / animaux de compagnie ?
- Présent : quel aspect de votre vie gardez-vous secret ?
- Présent : comment débute votre nouvelle romance ?
- Présent : comment comblez-vous vos désirs charnels ?

Couronne abyssale**

Quand vous Coiffez une Couronne abyssale, cochez la première case vide ci-dessous.



- L'Ombre dans le jardin.** Dorénavant, lorsque vous narrez des vignettes cosy ou des scènes où vous *Trouvez du réconfort*, décrivez aussi la présence subtile de sombres entités.
- Le Chariot.** Diminuez votre Raison de 1 et augmentez votre Intuition de 1.
- Le Masque pâle.** Dorénavant, lors de toute conversation intime avec un autre personnage, vous devez faire au moins une référence rapide à la mort, à l'au-delà ou à la fin des temps, peu importe le sujet de la conversation.
- Le Pépin de grenade.** Marquez l'État Fascinée par l'abysses. Il ne peut pas être effacé.
- L'Abysses.** Narrez comment votre Maîtresse du crime plonge dans l'abysses et retirez-la du jeu.

Progression

XP :

À tout moment, quand 5 cases XP sont cochées, effacez ces marques puis cochez 1 case ci-dessous.

- Augmentez un attribut de 1 (max. : 3).
- Augmentez un attribut de 1 (max. : 3).
- Choisissez un nouveau trait d'inspiration.
- Choisissez un nouveau trait d'inspiration.
- Décochez tous les objets de votre Petit coin cosy.

(*) : lorsque vous cochez un élément de cette liste, décrivez ce que vous faites avec et gagnez un avantage pour le jet à venir.

(**) : Après avoir lancé les dés, une fois le rebondissement résolu et narré, vous pouvez Coiffer une Couronne pour passer au degré de réussite supérieur. L'histoire change en appliquant les nouvelles conséquences du jet.

Traits d'inspiration alternatifs

Il est interdit à deux Maîtresses d'avoir le même trait lors de la création de personnage. En outre, certains traits ne peuvent être choisis que pour une seule Maîtresse. Enfin, les traits **Robert Langdon** et **Clarice Starling** ne peuvent pas être choisis dans la même campagne.

Auguste Dupin

Quand vous arrivez dans un Lieu, vous pouvez demander au Gardien : « Qu'est-ce qui est sur le point de se passer ? » Le Gardien vous répond honnêtement, mais sa réponse peut être partielle. Si vous avez une Raison de 2 ou plus, vous pouvez aussi demander au Gardien de préciser en lui demandant : « Pourquoi ? » Sa réponse doit être honnête, mais peut être partielle.

Encyclopedia Brown

Une fois par mystère, vous pouvez partager un fait intéressant de culture générale qui est pertinent dans une scène. Ce fait devient un Indice.

Père Brown

Une fois par mystère, narrez un flashback du point de vue du meurtrier pas encore démasqué. Ce flashback ne correspond pas forcément à la réalité, mais vous pouvez demander aux autres Maîtresses du crime d'établir un Indice en se basant sur ce que vous avez décrit. Cet Indice ne doit pas résoudre le mystère à lui seul.

Hercule Poirot

Augmentez votre Raison de 1 (max. : 3).

Cadfael

Vous avez de grands talents d'herboriste et vous avez accès à un nouveau hobby : la naturopathie. Si un cataplasme ou autre préparation à base de plantes peut vous aider, vous pouvez passer un certain temps à la préparer et l'ajouter à votre Petit coin cosy.

Alice Roy

Vous connaissez la vérité : Robin Masterson n'a pas écrit d'aventures d'Amanda Delacourt depuis des années, ce nom n'est qu'un pseudonyme utilisé par des dizaines de prête-plume différents et vous êtes l'un d'entre eux. Tant que vous gardez ce secret, les Maîtresses du crime peuvent choisir les deux bonus lorsqu'elles *Pensent comme Amanda*, au lieu de devoir en choisir un. Si vous dévoilez la vérité à qui que ce soit, vous pouvez *Penser comme Amanda* une seconde fois dans le mystère en cours, mais vous marquez l'État Cible du réseau Robin Masterson et les Maîtresses du crime ne peuvent plus *Penser comme Amanda*. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Frank & Joe

Une fois par mystère, au lieu de subir une blessure grave, vous pouvez choisir de perdre connaissance à la place : expliquez comment. Marquez l'État Un peu sonnée. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes toujours à l'endroit idéal pour poursuivre l'enquête.

Sherlock Holmes

Lorsque vous rencontrez un Suspect pour la première fois, vous pouvez énoncer un fait en vous appuyant sur son apparence. Cette information est vraie, mais ce n'est pas un Indice et ça ne suffit pas à résoudre le mystère.

Robert Langdon

Une fois par mystère, vous pouvez transformer un Indice qui a une forme physique en un Indice abyssal si vous décrivez des symboles cachés, des motifs étranges ou tout autre détail inhabituel ou ésotérique. Si vous avez débloqué la troisième strate de l'obscur complot, dites au Gardien que le nombre d'Indices abyssaux requis pour atteindre chaque strate de l'obscur complot est réduit de 1. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime. Ce trait et Clarice Starling sont incompatibles et ne peuvent pas être choisis dans la même campagne.

Philip Marlowe

Une fois par mystère, si vous êtes la seule Maîtresse du crime présente dans une scène, vous pouvez narrer à la première personne votre arrivée dans un Lieu ou votre rencontre avec un Suspect. Tous les éléments de votre narration sont vrais, mais ils ne peuvent pas suffire à résoudre le mystère. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Jane Marple

S'il fait jour, vous pouvez entrer où vous voulez et personne ne vous arrêtera tant que vous ne vous montrez pas ouvertement hostile aux personnes présentes.

Mma Precious Ramotswe

Vous avez deux hobbies supplémentaires. Vous pouvez les choisir dans la liste de la fiche de personnage ou les inventer. Une fois par mystère, lorsque vous pratiquez un de ces hobbies, vous pouvez *Trouver du réconfort* auprès de n'importe quel habitant de Brindlewood Bay. Enfin, lorsque vous *Trouvez du réconfort* avec une autre Maîtresse du crime, celle qui pratique son hobby peut choisir entre trouver un Indice et effacer un de ses États.

Clarice Starling

Ce trait est inactif tant que vous n'avez pas mis au moins un Suspect derrière les barreaux à l'issue d'un mystère. Après ça, vous pouvez faire d'un des Suspects arrêtés votre consultant. Une fois par mystère, vous pouvez aller lui rendre visite en prison et lui poser des questions au sujet du mystère. Cela vous permet de *Mener votre petite enquête* comme lorsque vous interrogez n'importe quel personnage, mais les réponses du consultant changent en fonction de la dernière case de Couronne abyssale que vous avez cochée.

- **Aucune case** : le consultant se montre moqueur ou insultant.
- **L'Ombre dans le jardin** : le consultant prétend que des esprits malveillants vous accompagnent.
- **Le Chariot** : le consultant révèle 1 Indice abyssal, même en cas de raté (mais pas d'effet supplémentaire pour un 12+).
- **Le Masque pâle** : le consultant vous donne le nom d'une personne qui risque de mourir si vous n'intervenez pas pour la sauver.
- **Le Pépin de grenade** : le consultant confesse son amour pour vous. Si c'est réciproque, retirez l'État Fascinée par l'abysse et vous ne pouvez plus utiliser ce trait. Si vous refusez ses avances, marquez l'État Cible de (nom du consultant) et vous ne pouvez plus utiliser ce trait. Le consultant finira par s'échapper et essaiera de vous retrouver.

Sam Spade

Vous avez l'air d'une dure-à-cuire ; pour quelle raison donnez-vous cette impression ? S'il fait nuit, vous pouvez entrer où vous voulez et personne ne vous arrêtera tant que vous ne vous montrez pas ouvertement hostile aux personnes présentes.

Tintin

Vous êtes très proche de votre chien. Votre toutou hors du commun comprend parfaitement tout ce que vous lui dites. Donnez-lui un nom et ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Une fois à la cinquième strate de l'obscur complot, votre chien peut communiquer avec vous et vous êtes la seule à le comprendre. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

V.I. Warshawski

Augmentez votre attribut Physique de 1 (max. : 3).

Nero Wolfe


Votre Petit coin cosy est tout sauf petit ; ajoutez-y les éléments suivants : garde-manger de gourmet, serre aux orchidées, bar bien approvisionné, ascenseur personnel, majordome (donnez-lui un nom). Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Phoenix Wright

Lorsque vous trouvez un Indice sous forme d'objet physique, vous pouvez le manipuler et découvrir un détail supplémentaire : un détail caché, une pochette secrète, un message, etc. Ce détail est ajouté à l'Indice, mais ne doit pas suffire à résoudre l'enquête à lui seul.

REBONDISSEMENTS

Rebondissement diurne


 Lorsque **vous faites quelque chose de risqué ou vous faites face à une chose qui vous effraie**, décrivez ce que vous craignez qu'il se passe si vous échouez ou si vous perdez votre sang-froid et faites un jet avec l'attribut approprié.

7-9 : votre action vous mettrait dans une position vulnérable décrite par le Gardien, mais vous pouvez encore renoncer à cette approche ou continuer. Si vous continuez, le Gardien décrit l'évolution de la situation.

10+ : vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme. Décrivez l'évolution de la situation.

12+ : vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme et le Gardien vous donne un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.

Rebondissement nocturne

 Lorsque **vous faites quelque chose de risqué ou vous faites face à une chose qui vous effraie**, décrivez ce que vous craignez qu'il se passe si vous échouez ou si vous perdez votre sang-froid. Le Gardien renchérit et montre que la situation est plus grave encore que ce que vous craignez.


Vous pouvez renoncer ou poursuivre et faire un jet avec l'attribut approprié.

7-9 : vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme, mais ça a un coût, ou la situation empire. Le Gardien décrit l'évolution de la situation.

10+ : vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme. Décrivez l'évolution de la situation.

12+ : vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme et le Gardien vous donne un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.

Coiffer une Couronne

 Après avoir lancé les dés, une fois que le rebondissement a été résolu et narré, vous pouvez décider de **Coiffer une Couronne** pour passer au degré de réussite supérieur (par exemple, un raté devient un 7-9, un 7-9 devient un 10-11 et un 10-11 devient un 12+). Le cas échéant, on narre les conséquences issues du nouveau résultat et ce qui a été dit précédemment ne se produit pas.



Mener sa petite enquête

Lorsque **vous fouinez à la recherche d'Indices, que vous menez des recherches ou que vous récoltez des renseignements**, décrivez votre méthode et faites un jet avec l'attribut approprié.

Succès : vous trouvez 1 Indice. Le Gardien le décrit.

7-9 : il y a un problème avec l'Indice en lui-même, ou une complication au cours de l'enquête, que le Gardien décrit.

12+ : vous découvrez également 1 Indice abyssal OU vous découvrez quelque chose au sujet de l'obscur complot qui entoure Brindlewood Bay (au choix du Gardien).



Penser comme Amanda

Une fois par mystère, **lorsqu'une Maîtresse du crime s'exclame : « Ça me rappelle une histoire d'Amanda Delacourt ! »**, concertez-vous avec les autres joueurs pour trouver un lien entre la situation actuelle et un passage d'une histoire des Mystères de la couronne dorée lue par les Maîtresses du crime. Vous devez au moins fournir les informations suivantes :

- le titre de l'histoire en question (jamais deux fois le même !);
- l'obstacle ou le problème auquel Amanda était confrontée, qui doit être similaire à celui des Maîtresses du crime ;
- la solution qui a permis à Amanda de surmonter ce problème.

Ensuite, appliquez un résultat de 12+ à un jet pertinent (et un seul) OU déclarez une vérité sur la situation actuelle, que le Gardien doit intégrer.



Trouver du réconfort

Lorsque **vous passez un moment privilégié avec une autre Maîtresse du crime et l'une d'entre vous pratique son hobby**, retirez toutes les deux un État qui s'y prête. Si c'est vous qui pratiquez votre hobby, vous pouvez aussi trouver par hasard 1 Indice pertinent pour le mystère actuel. Décrivez cet Indice au Gardien. L'Indice ne peut pas suffire à résoudre le mystère à lui seul.



Petit coin cosy

Lorsque **vous cochez un élément de votre Petit coin cosy**, décrivez ce que vous faites avec et gagnez un avantage pour le jet à venir.



Toucher à l'occulte

Lorsque **vous effectuez un nouveau type d'action qui implique un élément surnaturel ou occulte pour la première fois**, imaginez la forme que revêtirait cette action si c'était un rebondissement. Dites ce qui déclenche ce rebondissement et faites un jet d'Intuition.

Raté : cette action ne pourra jamais être réalisée par les Maîtresses du crime. Vous cochez la Couronne abyssale.

Succès : ça fonctionne, rédigez ce rebondissement avec le Gardien. Les Maîtresses du crime y ont dorénavant accès et vous pouvez immédiatement le résoudre en appliquant votre résultat au jet.

7-9 : vous devez cocher la Couronne abyssale.



Émettre une hypothèse

Lorsque **les Maîtresses du crime discutent librement de la solution à un mystère après avoir rassemblé un nombre d'Indices supérieur ou égal à la moitié du niveau de difficulté du mystère (arrondi supérieur) et se mettent d'accord**, faites un jet avec le modificateur suivant :

- + 1 par Indice inclus dans l'hypothèse (ou écarté en justifiant pourquoi)
- la difficulté du mystère (entre 6 et 8)

Raté : la solution est incorrecte et le Gardien réagit.

7-9 : c'est la bonne solution, mais le Gardien va ajouter une complication à votre solution ou vous présenter une opportunité périlleuse d'arrêter le coupable ou de conclure l'enquête.

10+ : c'est la bonne solution. Le Gardien vous offre une opportunité d'arrêter le coupable ou, à défaut, une autre façon de résoudre le mystère avec brio.

12+ : les Maîtresses du crime parviennent aussi à démasquer un individu impliqué dans l'obscur complot qui entoure Brindlewood Bay.