

# MYSTERIEN-SCHREIBHILFE FÜR PARANORMAL INC.

von Andrea Rick

## ÜBER DIESE SCHREIBHILFE

In dieser ausführlichen Schreibhilfe sind die einzelnen Bestandteile eines Mysteriums für das Rollenspiel **Paranormal Inc.** erläutert und mit Hinweisen zu deren Funktion und mit Tipps zum Schreiben versehen.

Eine Vorlage mit der ausfüllbaren Struktur eines **Paranormal-Inc.**-Mysteriums findet sich in einem separaten Dokument (**Mysterien-Vorlage für Paranormal Inc.**).

Die Erläuterungen bei den einzelnen Abschnitten sind in **Format**, **Funktion** und **Tipps** unterteilt.

- **Format** beschreibt die Form des Bestandteils und fasst dessen Inhalt knapp zusammen.
- **Funktion** erläutert den Inhalt des Bestandteils näher und erklärt dessen spielmechanische Verwendung und Funktion.
- **Tipps** enthält weitere Erklärungen, Hinweise und Tipps, basierend auf meiner eigenen Erfahrung beim Spielen, Schreiben und Lektorieren von **Paranormal-Inc.**-Mysterien.

Regelbegriffe und Namen von Mysterien-Bestandteilen sind *kursiv* gesetzt.

Schau dir zusätzlich zu den Erläuterungen in dieser Schreibhilfe am besten auch ein paar Beispiele aus bereits existierenden Mysterien an, um ein besseres Gefühl dafür zu bekommen, wie lang die Bestandteile jeweils sind und wie sie typischerweise geschrieben sind.

In manchen vorhandenen Mysterien findest du auch Regelergänzungen oder -variationen. Eigene Regelveränderungen solltest du aber erst einbauen, wenn du bereits ein gutes Gefühl für die Funktion der Mysterien und des Spiels selbst hast.

Bitte beachte die folgenden Lizenzen, bevor du diese Schreibhilfe benutzt!

# COPYRIGHT & LIZENZEN

## PARANORMAL INC. (ORIGINALAUSGABE)

**Paranormal Inc.** © Alicia Furness (2021)

Unter den folgenden Bedingungen ist es allen auch ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Alicia Furness erlaubt, kostenloses oder kommerzielles Material zu veröffentlichen, das auf *Paranormal Inc.* basiert oder eine Kompatibilität damit angibt:

Wenn dein Produkt angibt, kompatibel mit *Paranormal Inc.* zu sein, musst du Folgendes in deinen rechtlichen Texten (z. B. Impressum) und auf allen Websites, von denen aus du ein kommerzielles Produkt verkaufst, angeben:

»[Name des Produkts] ist ein unabhängiges Werk von [Name der Autor\*in bzw. des Verlages] und steht nicht in Verbindung mit Alicia Furness.«

Alicia Furness übernimmt keine Verantwortung für Rechtsansprüche gegenüber deinem Produkt.

Illustrationen und Texte dürfen nicht wiederverwendet werden – alle Künstler\*innen behalten das Copyright (Urheberrecht) an ihren Werken.

## PARANORMAL INC. (DEUTSCHE ÜBERSETZUNG)

Übersetzung: Friederike Bold, erschienen bei Plotbunny Games – Andrea Rick.

© Copyright 2025 – Das Werk und alle seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Es ist erlaubt, einzelne Teile des Werks zur Durchführung des Spiels zu vervielfältigen und weiterzugeben. Diese Erlaubnis gilt auch für öffentliche Spielrunden auf Cons und in Actual Plays/Let's Plays (hier freuen wir uns über eine Nachricht an den Verlag). Jede andere Verwertung (auch auszugsweise) ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Urheber\*innen bzw. Rechteinhaber\*innen unzulässig. Dies gilt insbesondere für die digitale und sonstige Vervielfältigung, Reproduktion, Bearbeitung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Kein Teil dieses Werks und seiner zugehörigen Bestandteile (z. B. separate Rollenbücher oder Spielzugbögen) darf zum Trainieren von Technologien oder Systemen künstlicher Intelligenz in irgendeiner Weise verwendet oder reproduziert werden. Das Text- und Data Mining des Werks und seiner Teile nach § 44 UrhG ist ausdrücklich untersagt.

## MYSTERIEN-SCHREIBHILFE (DIESES DOKUMENT)

### **Mysterien-Schreibhilfe für Paranormal Inc.**

Version 1.1, Dezember 2025

**Verlag:** Plotbunny Games – Andrea Rick

c/o Postflex #9628, Emsdettener Str. 10, 48268 Greven  
[plotbunnygames.com](http://plotbunnygames.com) / [support@plotbunnygames.com](mailto:support@plotbunnygames.com)

**Texte und Layout:** Andrea Rick

© Andrea Rick, lizenziert unter CC BY-NC-SA,

<<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>>

Kein Teil dieses Werks und seiner zugehörigen Bestandteile darf zum Trainieren von Technologien oder Systemen künstlicher Intelligenz in irgendeiner Weise verwendet oder reproduziert werden. Das Text- und Data Mining des Werks und seiner Teile nach § 44 UrhG ist ausdrücklich untersagt.

Die *Mysterien-Schreibhilfe für Paranormal Inc.* ist ein unabhängiges Werk von Andrea Rick und steht nicht in Verbindung mit Alicia Furness.

---

Es ist erlaubt, basierend auf dieser Schreibhilfe eigene Mysterien für *Paranormal Inc.* zu erstellen und zu verbreiten, auch zu kommerziellen Zwecken.

**Wenn du basierend auf dieser Schreibhilfe ein eigenes Mysterium für Paranormal Inc. oder ein anderes Carved from Brindlewood-Spiel erstellst,** musst du in deinen rechtlichen Texten (z. B. im Impressum) Folgendes angeben:

»[Name des Produkts] wurde mit Hilfe der »Mysterien-Schreibhilfe für Paranormal Inc.« von Andrea Rick (erhältlich unter [plotbunnygames.com](http://plotbunnygames.com)) erstellt. [Name des Produkts] ist ein unabhängiges Werk von [Name der Autor\*in bzw. des Verlages] und steht nicht in Verbindung mit Andrea Rick oder Plotbunny Games.«

**Wenn du gleichzeitig die *Mysterien-Vorlage für Paranormal Inc.* genutzt hast** und mir dafür einen Credit geben möchtest, kannst du beides in einem Satz zusammenfassen:

»[Name des Produkts] wurde mit Hilfe der ›Mysterien-Vorlage für Paranormal Inc.‹ und der ›Mysterien-Schreibhilfe für Paranormal Inc.‹ von Andrea Rick (beide erhältlich unter [plotbunnygames.com](http://plotbunnygames.com)) erstellt. [Name des Produkts] ist ein unabhängiges Werk von [Name der Autor\*in bzw. des Verlages] und steht nicht in Verbindung mit Andrea Rick oder Plotbunny Games.«

Dein Mysterium kann unter einer beliebigen Lizenz veröffentlicht werden, die zu den oben genannten Bedingungen kompatibel ist.

**Wenn du diese Schreibhilfe selbst teilen oder bearbeiten (z. B. übersetzen oder für ein anderes Spiel anpassen) willst**, greift die CC BY-NC-SA 4.0-Lizenz.

In jedem Fall gilt: Plotbunny Games und/oder Andrea Rick übernehmen keine Verantwortung für Rechtsansprüche gegenüber deinem Produkt.

---

*Herzlichen Dank an kikithegecko für die ausführliche Beratung zu Lizenzthemen und an Jasmin Neitzel fürs Gegenlesen auf Verständlichkeit!*

# MYSTERIEN-SCHREIBHILFE

von Andrea Rick

## TITEL

Der Name des Mysteriums. Enthält meist einen Hinweis auf das Setting.

## KOMPLEXITÄT

**FORMAT:** Zahl zwischen 4 und 8.

**FUNKTION:** Stellt die jeweilige Länge und Schwierigkeit des Mysteriums dar. Trägt mechanisch zur Berechnung des Würfelergebnisses beim Spielzug ›Theorie aufstellen‹ bei (*Erklärte Hinweise* minus *Komplexität* plus  $2W6$  = Ergebnis).

**TIPPS:** Die Komplexität ist bei **Paranormal Inc.** weniger relevant, weil es hier immer die gleiche Anzahl an möglichen *Schauplätzen* und *Nebenfiguren* gibt (anders als bei **Brindlewood Bay**, wo dieses Element herkommt). Daher kann diese Zahl beim Spielen von **Paranormal Inc.** auch leichter einfach angepasst werden, ohne dass es das Spielerlebnis nennenswert ändert.

## GRUSELFAKTOR

**FORMAT:** Eine FSK-Einstufung und/oder 1–2 aussagekräftige Stichworte.

**FUNKTION:** Hilft den Spielenden dabei, das Mysterium und seinen fest eingebauten Tonfall einzuschätzen.

**TIPPS:** Die Spielenden haben in **Paranormal Inc.** viel Raum, den Tonfall während des Spiels selbst zu modifizieren und Dinge mehr oder weniger gruselig zu beschreiben. Der Gruselfaktor sollte auch mit den Themen aus den *Inhaltshinweisen* abgeglichen werden.

# INHALTSHINWEISE

(bei Bedarf)

**FORMAT:** Kurze Liste mit potenziell schwierigen Themen, die (z. B. bei den *Nebenfiguren* oder *Schauplätzen*) fest eingebaut sind.

**FUNKTION:** Hilft den Spielenden dabei, das Mysterium einzuschätzen und sich bei Bedarf auf schwierige Themen einzustellen.

**TIPPS:** Auf allgemeine Grusel- und Geisterelemente wie Blut, Skelette und verschiedene Todesursachen oder settingtypische Themen muss nicht extra hingewiesen werden, da sie aufgrund des Spielthemas (Geister, paranormale Ermittlungen) und des jeweiligen Settings ohnehin erwartbar sind.

## DAS MYSTERIUM VORSTELLEN

**FORMAT:** 2–3 Absätze Fließtext. Kurze Beschreibung, wo das Mysterium stattfindet (= das Setting, das alle 10 *Schauplätze* zusammenfasst), welche Anzeichen auf den Spuk es gibt und wer die Ermittler\*innen angeheuert hat.

**FUNKTION:** Holt die Spielenden ins Mysterium hinein und gibt ihnen die wichtigsten Infos, damit sie mit dem Spiel beginnen können. Dieser Text wird zu Beginn des Spiels vorgelesen oder von der Moderation frei erzählt.

**TIPPS:** Die anfänglichen Anzeichen des Spuks können allgemein gehalten sein (ggf. mit 2–3 Beispielen), weil im Spielverlauf ohnehin an jedem *Schauplatz* noch mindestens ein zufällig gezogenes *paranormales Ereignis* stattfindet.

Die auftraggebende Person kann auch eine *Nebenfigur* sein.

## ERÖFFNUNGSFRAGE

**FORMAT:** Frage, die einen persönlichen Bezug zwischen einer Ermittler\*in und dem Setting bzw. den Auftraggebenden herstellt.

**FUNKTION:** Hilft, das Mysterium für eine Ermittler\*in zu personalisieren, um mehr Anlass zu geben, sich in der Sache zu engagieren. Ermuntert außerdem die Spielenden, die kommenden Ereignisse zu gestalten.

**TIPPS:** Kann je nach Setting und Frage auch von allen Ermittler\*innen beantwortet werden (und sollte dann entsprechend offen sein, damit sie zu einer Vielzahl an Hauptfiguren passt).

## ZIEL

**FORMAT:** Kurze Zusammenfassung des Ermittlungsziels. Fast immer eine Variante von »Findet heraus, wer/was hier spukt und sorgt dafür, dass der Spuk aufhört oder verträglicher für die Lebenden wird.«

**FUNKTION:** Fasst das Ziel der Ermittlung zusammen und ist ein Teil des Übergangs ins Spielen. Zu diesem *Ziel* wird später anhand der gefundenen *Hinweise* eine Theorie aufgestellt und gewürfelt, ob sie stimmt/funktioniert.

**TIPPS:** Ergänzende Bedingungen (z. B. unauffällig bleiben) sind erlaubt, machen das Mysterium aber auch oft schwieriger. Es ist interessant genug, wenn »einfach nur« der Spuk aufgeklärt und der Frieden wieder hergestellt werden sollen!

## STARTPUNKT

**FORMAT:** 1–2 Sätze Beschreibung, wo die Ermittlung beginnt (immer direkt vor Ort). Endet meist mit der Aufforderung, mit Hilfe der Spielkarten einen der *Schauplätze* zu ziehen, um die Ermittlung zu beginnen.

**FUNKTION:** Bringt die Ermittler\*innen direkt an den Ort des Geschehens und beschreibt den ersten Eindruck des Settings und seiner Stimmung beim Ankommen dort.

**TIPPS:** Hat im Mysterium keine eigene Überschrift, sondern folgt einfach als neuer Absatz nach dem *Ziel*.

## SCHAUPLÄTZE (HERZ)

**FORMAT:** 10 *Schauplätze*, von Ass bis 10 sortiert. Jeder *Schauplatz* hat einen Namen, 1-3 Sätze stichpunktartige Beschreibung mit ein paar prägnanten Details und eine ›*Szene ausmalen*‹-Frage (s.u.).

**FUNKTION:** *Schauplätze* sind die Orte, an denen ermittelt werden kann. Sie gehören alle zum übergreifenden Setting des Mysteriums.

Die *Schauplätze* werden während des Spiels zufällig gezogen. Die Beschreibung wird beim Betreten eines neuen *Schauplatzes* vorgelesen oder von der zuständigen Spieler\*in in eigenen Worten beschrieben und nach Belieben ausgeschmückt.

**TIPPS:** Die Stimmung des *Schauplatzes* ist wichtiger als exakte Maße, Ortsverhältnisse oder lückenlose Einrichtungslisten. Beschreibungen sollten eher knapp, aber aussagekräftig sein, damit sie während des Spiels von der zuständigen Spieler\*in ohne Vorbereitung schnell erfasst werden können.

Die *Schauplätze* können verschieden groß sein (von einzelnen Raumabschnitten über ganze Räume bis zu kompletten Gebäuden). Sie sollten groß genug sein, um mehr als nur einen Ansatzpunkt für Ermittlungen zu bieten, und klein genug, um sich noch als ein zusammenhängender Ort anzufühlen.

Die *Schauplätze* werden im Spiel in zufälliger Reihenfolge besucht und müssen daher unabhängig voneinander funktionieren. Höchstwahrscheinlich werden beim Spielen des Mysteriums nicht alle 10 *Schauplätze* genutzt.

### SZENE AUSMALEN-FRAGE (ZU JEDEM SCHAUPLATZ)

**FORMAT:** Frage, die auf ein relevantes Thema des *Schauplatzes* eingeht.

**FUNKTION:** Lädt die Spielenden ein, Themen des Settings oder des Mysteriums zu vertiefen und dabei weitere Details zum *Schauplatz* beizutragen. Kann auch mögliche Ansätze für Ermittlungen bieten oder persönliche Verbindungen zu den Ermittler\*innen ziehen (ähnlich wie die *Eröffnungsfrage*).

Die *Szene-ausmalen-Frage* wird nach dem Betreten und der initialen Beschreibung des *Schauplatzes* gestellt und meist von der zuständigen Spieler\*in beantwortet.



**TIPPS:** Hier geht es vor allem darum, das Thema oder Motiv des *Schauplatzes* oder einen Aspekt des gesamten Settings oder Mysteriums zu illustrieren oder zu vertiefen. Als (willkommener) Nebeneffekt entstehen dabei meist auch weitere Details zum Erscheinungsbild des *Schauplatzes*.

## PARANORMALE EREIGNISSE (KARO)

**FORMAT:** 30 *paranormale Ereignisse*, von Ass bis 10 sortiert (je 3 Bullet Points pro Karte), meist in Form eines kurzen Satzes.

**FUNKTION:** *Paranormale Ereignisse* sind übernatürliche Vorkommnisse, die die Ermittler\*innen sehen, hören, riechen, schmecken, spüren oder sonstwie wahrnehmen können.

Nach Betreten eines neuen *Schauplatzes* wird zufällig eine Karte für ein *paranormales Ereignis* gezogen. *Paranormale Ereignisse* können auch das Ergebnis eines Spielzugs sein. Die zuständige Spieler\*in wählt eine der drei Optionen aus und liest sie vor oder beschreibt sie in eigenen Worten und schmückt sie nach Belieben aus, um sie in die Handlung der aktuellen Spielrunde einzubauen.

**TIPPS:** *Paranormale Ereignisse* enthalten KEINE Erklärungen, warum diese Dinge passieren! Sie sind (im Unterschied zu Hinweisen) auch kein fester Teil der am Ende aufgestellten Theorie (können diese aber trotzdem inspirieren).

Die *paranormalen Ereignisse* sollten überwiegend mit dem Thema des Mysteriums oder dessen übergreifendem Setting zusammenhängen – spezifische Ereignisse sind meist besser als vage/allgemeine Ereignisse.

Es ist sinnvoll, pro Karte jeweils möglichst verschiedene Ereignisse anzubieten, die mit unterschiedlichen Sinnen wahrgenommen werden können und ggf. unterschiedlich intensiv gruselig sind. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass später immer etwas Passendes für die aktuelle Spielsituation dabei ist.

Die *paranormalen Ereignisse* werden im Spiel in zufälliger Reihenfolge gezogen und sollten daher unabhängig voneinander und an möglichst vielen der *Schauplätze* funktionieren. Beim Spielen des Mysteriums werden nie alle 30 *paranormalen Ereignisse* genutzt.

## NEBENFIGUREN (PIK)

**FORMAT:** 10 *Nebenfiguren*, von Ass bis 10 sortiert. Jede *Nebenfigur* hat einen Namen, eine Rolle oder einen Beruf, drei prägnante Details in Stichworten, 1–3 kurze Sätze zu ihrer Rolle im Mysterium und ein beispielhaftes Zitat.

**FUNKTION:** *Nebenfiguren* sind andere Leute, die ebenfalls im Setting anwesend sind.

*Nebenfiguren* tauchen immer dann auf, wenn es im Spielverlauf Sinn ergibt oder einfach jemand Lust darauf hat. Sie werden zufällig gezogen. Die zuständigen Spieler\*in liest die Beschreibung vor oder beschreibt die *Nebenfigur* in eigenen Worten und schmückt sie nach Belieben aus und/oder spielt sie im weiteren Verlauf der Szene aus.

- Die **Rolle** bzw. der **Beruf** hilft den Spielenden beim schnellen Einordnen und späteren Auseinanderhalten der *Nebenfiguren*.
- Die **drei prägnanten Details** skizzieren ein schnelles Bild und geben der zuständigen Spieler\*in Orientierung beim Beschreiben und Ausspielen der *Nebenfigur*.
- Die **erläuternden Sätze** beschreiben weitere relevante Hintergründe, Zusammenhänge und Details der *Nebenfigur*. Auch diese können ins Beschreiben bzw. Spielen der Figur einbezogen werden.
- Das **Zitat** drückt aus, wie die *Nebenfigur* redet und was sie für Meinungen zum Setting, zum Spuk und/oder zu ihren eigenen Zielen hat. Es gibt der zuständigen Spieler\*in weitere Orientierung beim Beschreiben und Ausspielen.

**TIPPS:** Ein erstes eindrucksvolles Bild zu erzeugen ist wichtiger, als die *Nebenfiguren* lückenlos zu beschreiben.

Die *Nebenfiguren* sollten jeweils einen Grund haben, im Setting anwesend zu sein, unabhängig von der Ermittlung des Paranormal-Inc.-Teams. Die meisten sind die »normalen Nutzer\*innen« des Settings. Jede *Nebenfigur* muss an jedem Schauplatz auftauchen können.

Die meisten *Nebenfiguren* sind lebende Menschen. Einzelne *Nebenfiguren* können auch Geister sein. Die Mysterien haben standardmäßig einen diversen Cast, die *Nebenfiguren* sollten aber nicht auf eine Marginalisierung reduziert werden, sondern allesamt dreidimensionale Figuren sein.

- Die **drei prägnanten Details** können sich z. B. auf Kleidung, Frisur, Körperhaltung, Ausstrahlung oder andere schnell wahrnehmbare Aspekte der *Nebenfigur* beziehen (eine Mischung aus mehreren Aspekten ist am besten). Sie sollten so knapp wie möglich sein.
- Die **erläuternden Sätze** sollten sich auf das beziehen, was im Kontext des Settings und der Ermittlung relevant ist.
- Die **Zitate** sollten überwiegend im Dialog mit den Ermittler\*innen funktionieren (und nicht nur passiv von diesen mitgehört werden können).

Die *Nebenfiguren* werden im Spiel in zufälliger Reihenfolge gespielt bzw. beschrieben und sollten daher unabhängig voneinander und von den Schauplätzen funktionieren. Höchstwahrscheinlich werden beim Spielen des Mysteriums nicht alle 10 *Nebenfiguren* genutzt.

## HINWEISE (KREUZ)

**FORMAT:** 30 *Hinweise*, von Ass bis 10 sortiert (je 3 Bullet Points pro Karte), in Form von Stichpunkten.

**FUNKTION:** *Hinweise* sind Gegenstände, Spuren oder Informationen, die während der Ermittlungen gefunden werden oder von *Nebenfiguren* mitgeteilt werden können. Sie sind NICHT übernatürlich (im Unterschied zu paranormalen Ereignissen).

Der Auslöser für einen *Hinweis* ist meist ein Erfolg beim Spielzug ›Hinweise aufspüren‹. Dann wird zufällig eine Karte für einen *Hinweis* gezogen. Die zuständige Spieler\*in wählt eine der drei Optionen aus und liest sie vor oder beschreibt sie in eigenen Worten und schmückt sie nach Belieben aus.

Die gefundenen *Hinweise* sind später die narrative und mechanische Basis für den Spielzug ›Theorie aufstellen‹ am Ende des Mysteriums.

**TIPPS:** *Hinweise* enthalten KEINE Erklärungen! Sie sollen (im Unterschied zu *paranormalen Ereignissen*) am Ende von den Spielenden erklärt werden, wenn sie eine Theorie zum Spuk und einem geeigneten Umgang damit aufstellen.

*Hinweise* sind z. B. Dinge, Spuren oder Informationen, die auf mögliche Gründe oder Ursachen für den Spuk hinweisen (z. B. Motivation der Lebenden oder der Toten, sonstige Auslöser), dem Spuk (absichtlich oder

versehentlich) eine Tür geöffnet haben oder allgemeiner deutlich machen, dass irgendwer Lebendes irgendwo zugange war.

Die *Hinweise* sollten überwiegend mit dem Thema des Mysteriums oder dessen übergreifendem Setting zusammenhängen. Die *Hinweise* dürfen etwas vager sein als die anderen Bestandteile des Mysteriums, damit die Spielenden sie je nach Kontext flexibel ins Spiel einbringen können und am Schluss genug Spielraum für ihre Theorie haben.

Es ist sinnvoll, pro Karte jeweils möglichst verschiedene *Hinweise* anzubieten, die auf unterschiedliche Arten entdeckt werden können und ggf. unterschiedlich intensiv gruselig sind. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass später immer etwas Passendes für die aktuelle Spielsituation dabei ist.

Die *Hinweise* werden im Spiel in zufälliger Reihenfolge gezogen und sollten daher unabhängig voneinander und an möglichst vielen *Schauplätzen* bzw. im Gespräch mit möglichst vielen *Nebenfiguren* funktionieren (einzelne *Hinweise* dürfen aber dennoch auf konkrete *Nebenfiguren* oder andere involvierte Parteien hindeuten). Beim Spielen des Mysteriums werden nie alle 30 Hinweise genutzt.

## IMPRESSUM / LIZENZEN / RECHTLICHES

**FORMAT:** Liste mit Aufgaben und Namen aller Beteiligten (z. B. Texte, Illustrationen, Lektorat, Korrektorat, Layout). Angaben zu Versionsnummer, Erscheinungsdatum, Bezugsquelle/Herstellerangaben, Druckerei, Lizenzen u.ä.

**FUNKTION:** Informiert die Lesenden, wer das Mysterium erstellt hat, welche Version man vor sich hat und wann diese erschienen ist, wie man die rechtlich verantwortliche Person kontaktieren kann und wo man das Mysterium bekommen kann. Erläutert Lizenzen und daraus abgeleitete Nutzungsrechte.

**TIPPS:** Du musst in deinem Mysterium sowohl Angaben zur Lizenz von Alicia Furness (zu **Paranormal Inc.**) als auch Angaben zur Lizenz aus dieser Mysterien-Schreibhilfe bzw. der Mysterien-Vorlage von Andrea Rick machen. Die genauen Formulierungen findest du in dieser Schreibhilfe im Abschnitt ›Copyright & Lizenzen‹ und in der **Mysterien-Vorlage für Paranormal Inc.** im Abschnitt ›Impressum‹.

Wenn es eine **Share-Alike-Bedingung** (z. B. CC BY-SA) in den von dir genutzten Materialien gibt, musst du deine Bearbeitung davon ebenfalls unter einer Share-Alike-Lizenz veröffentlichen und einen entsprechenden Text in dein Impressum einfügen. Näheres dazu findest du auf der Website der Creative Commons: <<https://creativecommons.org/>>

Seit dem 13.12.2024 musst du für alle Produkte (auch rein digitale) die Anforderungen des **Produktsicherheitsgesetzes (GPSR)** erfüllen und eine Herstellerangabe machen (i. d. R. dein Name, deine Adresse und deine E-Mail). Es empfiehlt sich, zusätzlich die volle Adresse der Druckerei zu nennen. Nähere Infos dazu findest du z. B. bei der Handelskammer (IHK), z. B. hier: <<https://www.ihk.de/stuttgart/fuer-unternehmen/innovation/innovation-technologie/ce-kennzeichnung/faq-zur-allgemeinen-produktsicherheitsverordnung-gpsr--6286060>>

Bei allen Veröffentlichungen (auch rein digitalen) greift außerdem das **Presserecht**. Hier musst du mindestens den Namen und die Stadt der presserechtlich verantwortlichen Person angeben. Je nach Bundesland muss auch eine volle Adresse genannt werden. Nähere Infos dazu findest du z. B. in den hier verlinkten Gesetzestexten: <<https://de.wikipedia.org/wiki/Landespressegesetz>> (gilt für Deutschland, für andere Länder bitte selbst recherchieren).

*(Alle juristischen Angaben ohne Gewähr. Ich bin keine Juristin und übernehme keine Verantwortung für deine Veröffentlichungen! Bitte recherchiere die aktuelle rechtliche Situation selbst oder frage eine Anwält\*in deines Vertrauens!)*

## NACH DEM SCHREIBEN

### MYSTERIUM SPIELTESTEN

**FUNKTION:** Herausfinden, ob dein Mysterium in der Praxis so funktioniert, wie du möchtest.

**TIPPS:** Wenn möglich, spielteste dein Mysterium vor der Veröffentlichung mindestens einmal. Notiere dir im Spielverlauf, was unklar, unstimmig oder langweilig war und was deine Spielenden dir an Feedback gegeben haben.

Wäge hinterher ab, inwiefern die Spielerfahrung bzw. die Rückmeldungen von deinem Designziel abgewichen sind. Ändere dein Mysterium und/oder dein Designziel bei Bedarf.

## LEKTORAT, KORREKTORAT, LAYOUT & CO

**FUNKTION:** Dein Mysterium noch verständlicher, korrekter und ansprechender machen.

**TIPPS:** Gib dein Mysterium vor der Veröffentlichung (wenn du eine planst) jemand anderem zum informellen Gegenlesen oder beauftrage ein offizielles Lektorat (z. B. zu Verständlichkeit, Logik und Stimmigkeit) und/oder Korrektorat (Rechtschreibung, Zeichensetzung, Grammatik). Diese Person (es können auch mehrere sein) sollte deinen Text konstruktiv kritisieren können und du solltest bereit sein, konstruktive Kritik von dieser Person anzunehmen. Passe dein Mysterium hinterher an.

Wenn du dein Mysterium veröffentlichen möchtest, solltest du das Dokument zumindest sinnvoll strukturieren (du kannst dazu meine **Mysterien-Vorlage für Paranormal Inc.** benutzen). Du kannst es auch in deinem eigenen Stil layouts.

Wenn du deinem Mysterium Illustrationen hinzufügen willst, inspirieren dich vielleicht die comicartigen Zeichnungen aus dem Grundregelwerk oder die Stockfoto-Bearbeitungen aus dem Erweiterungsband **Paranormale Variationen** zu etwas Ähnlichem. Du kannst auch deinen ganz eigenen Illustrationsstil finden oder jemand anderen mit dem Erstellen von Illustrationen beauftragen. Bitte verzichte dabei auf generative KI.

## WEITERE INFOS ZU PARANORMAL INC.

### SPIELTHEMA

- **Paranormal Inc.** ist primär ein Ermittlungs- und kein Actionspiel. Es geht eher darum, den Frieden zwischen den Geistern und den Lebenden wiederherzustellen, als die Geister zwingend zu bekämpfen (bekämpfen ist aber auch nicht verboten).
- Man spielt Angestellte des Unternehmens ›Paranormal Inc.‹, das immer kurz vor der Pleite steht: unterbezahlte Leute, veraltetes Equipment, Konkurrenz durch Geisterjagd-Konzerne und allgemeine gesellschaftliche Apathie gegenüber den allgegenwärtigen Geistern.
- Die Rollenbücher aus dem Grundregelwerk sind: *Wissenschaftler\*in*, *Medium*, *Skeptiker\*in*, *Praktikant\*in*, *Bücherwurm*, *Geist* und *Anhängsel*. Auf Deutsch gibt es zusätzlich das separate Rollenbuch *Buchhalter\*in*.

## SPIELWELT

- Realweltlich, ungefähr in der Jetztzeit (es gibt z. B. Smartphones und Internet).
- Geister sind üblich, andere übernatürliche Lebewesen gibt es eher nicht.
- Das Setting des Grundregelwerks ist Kanada. US-amerikanische oder europäische Settings sind ebenfalls möglich, aber eventuell schwerer in eine laufende Kampagne des Basisspiels einzubauen.
- Urbanes Setting. Mysterien in anderen Settings sollten in der *Einleitung* erklären, warum die Ermittler\*innen dort sind.

## GRUNDREGELWERK & ERWEITERUNGSMATERIAL

- Das **Grundregelwerk** von **Paranormal Inc.** ist in der deutschen Übersetzung bei Plotbunny Games erhältlich. Er enthält fünf Mysterien.
- Dort gibt es auch den **Erweiterungsband Paranormale Variationen** mit weiteren neun Mysterien.
- Auf der Plotbunny-Website (plotbunnygames.com) findest du **kostenlose Downloads** zum Spiel, wie Spielbögen, Character Keeper, On-line-Spieltischvorlage und mehrere Community-Mysterien.
- Weitere Infos zu **Paranormal Inc.** und seinen Regeln finden sich in diesem kostenlosen **System Reference Document (SRD)** von Alicia Furness: <https://afurness.itch.io/paranormal-inc-system-reference-document>