

# Charakterbogen

## Name

Wähle einen Namen aus der Liste oder denke Dir einen eigenen aus.

A'Lelia, Barbara, Billy, Birdie, Carla, Carlota, Carmen, Concetta, Daisy, Doris, Ernestine, Georgina, Hyacinth, Jane, Jessica, Laura, Louise, María, Marilyn, Mavis, Maxine, Muriel, Nellie, Opal, Pearl, Rosalia, Rosemary, Ruby, Ruth, Sheila, Shirley, Sofia, Valerie, Violet.

## Stil

Wähle einen Stil aus der Liste oder denke Dir einen eigenen aus.

Alexis Carrington Colby, Alter Vamp, College-Professorin, Dorothy Zbornak, Hippie-Oma, Jackie O, Nordic Walking, Overall und Schraubenschlüssel, Steppjacke und Timberlands, Strickjacke und Stulpen, Wind- und wetterfest.

## Gemütliche Aktivität

Wähle eine Aktivität aus der Liste oder denke Dir eine eigene aus. Keine zwei Kennerinnen dürfen dieselbe Aktivität haben.

Kochen, gärtnern, backen, stricken, scrapbooking, Antiquitäten, malen, töpfeln, Vogelbeobachtung, sammeln (Briefmarken, Knöpfe, getrocknete Blumen oder was Du magst), Wohltätigkeitsveranstaltungen.

## Attribute

Steigere zu Beginn des Spiels ein Attribut um 1.



Vitalität Gemütsruhe Verstand Ausstrahlung Gespür

EP-Leiste

## Zustände

---

---

---

---

---



## Aufstieg

- Steigere ein Attribut um 1 (bis max. +3).
- Steigere ein Attribut um 1 (bis max. +3).
- Wähle einen zusätzlichen Kennerinnen-Spielzug aus.
- Wähle einen zusätzlichen Kennerinnen-Spielzug aus.
- Entferne die Markierungen aller Gegenstände in Deinem Gemütlichen Zuhause.

## Ende der Sitzung

Das erste Kästchen ist immer angekreuzt. Kreuze bei Sitzungsbeginn zwei weitere an, so dass immer drei angekreuzt sind.

- Haben die Krimi-Kennerinnen einen Fall gelöst?
- Hast Du insgeheim die Autorität einer Amtsperson untergraben?
- Hast Du Deine Erfahrungen mit einer jungen Person geteilt?
- Hast Du das Andenken an ein verstorbene Familienmitglied geteilt?
- Hast Du Dich benommen, als wärest Du halb so alt?
- Hast Du jemanden verwöhnt?
- Hast Du jemandem gezeigt, dass Du es immer noch draufhast?

## Kennerinnen-Spielzüge

Wähle zu Beginn des Spiels einen Spielzug vom Kennerinnen-Spielzügebogen aus. Zu Spielbeginn darf kein Spielzug von mehr als einer Kennerin gewählt werden.

---

---

---

---

---

---

---

---

## Die Krone der Königin

Wenn Du diese Krone aufsetzt, kreuze ein beliebiges Kästchen an.

- Erzähle eine Rückblende, in der Du Deine zärtlichste Erinnerung an Deine\*n verstorbene\*n Partner\*in zeigst.
- Erzähle eine Rückblende, in der Du zeigst, wie Du Dich als Schwester oder Tochter schlecht verhalten hast.
- Erzähle eine Rückblende, in der Du zeigst, wie Du Dich als Mutter schlecht verhalten hast.
- Erzähle eine Rückblende, in der Du Deine zärtlichste Erinnerung an eins Deiner Kinder zeigst.
- Erzähle eine Szene in der Gegenwart, in der Du eine persönliche Seite zeigst, die nur wenige zu sehen bekommen.
- Erzähle eine Szene in der Gegenwart, in der Du eine aufkeimende Romanze zeigst.
- Erzähle eine Szene in der Gegenwart, in der Du zeigst, wie Du Dein körperliches Verlangen befriedigst.

## Die Krone des Abgrunds

Wenn Du diese Krone aufsetzt, kreuze das erste freie Kästchen an.

- Ein Schatten im Garten.** In allen folgenden Gemütlichen Vignetten, die aus dem Gemütlichen Spielzug hervorgehen, musst Du auch erzählen, wie sich dunkle Wesenheiten auf subtile Weise in der Szene offenbaren.
- Der Streitwagen.** Dein Verstand wird um 1 verringert. Dein Gespür wird um 1 erhöht.
- Die fahle Maske.** In allen folgenden vertraulichen Unterhaltungen mit einem anderen Charakter, musst Du wie beiläufig den Tod erwähnen, oder das Sterben, das Jenseits oder das Ende aller Dinge – ganz gleich, was das eigentliche Gesprächsthema Eurer Unterhaltung ist.
- Der Granatapfelkern.** Du erhältst den Zustand „Besessen vom Abgrund“. Dieser Zustand kann nicht entfernt werden.
- Der Abgrund.** Schicke Deine Krimi-Kennerin auf eine Weise in den Ruhestand, die zeigt, dass sie an den Abgrund verloren ist.

## Mein Gemütliches Zuhause

---

---

---

---

# Die Finstere Verschwörung

Verwende diesen Bogen, um die Geschichte, die Motive und die Handlungen der Hebammen des Duftenden Abgrunds nachzuverfolgen.

## Die Finsteren Verschworenen

Trage hier Namen und Beschreibungen der Charaktere ein, die sich den Krimi-Kennerinnen entweder in Folge einer 12+ beim Theorie aufstellen-Spielzug zu erkennen geben, oder als Folge eines offenbarten Details von Stufe 2.

---

---

---

## Stufe 1: Die Geschichte von Brindlewood Bay

Diese Stufe wird freigeschaltet, sobald die Kennerinnen drei Abgrund-Hinweise entdeckt haben. Du kannst diese Abschnitte in beliebiger Reihenfolge als Folge einer 12+ beim Rumschnüffeln-Spielzug ans Licht bringen.

- Im Sommer des Jahres 1877 stach die Besatzung des Walfängers *Tiefseeräuber* von Brindlewood Bay aus in See. Sie kehrten mit dem seltsamsten Wal zurück, den man je gesehen hatte. Er hatte tentakelartige Beine und Reihen von ölig-schwarzen Augen. Sie verkauften seine Teile an Interessierte auf der ganzen Welt und der Erlös wurde verwendet, um Brindlewood Bay zu dem zu machen, was es heute ist.
- Im Frühjahr 1942 wurden die Trümmerteile eines Nazi-U-Boots in Brindlewood Bay angespült. Es schien, als sei das U-Boot in Stücke gerissen, ja richtiggehend zeretzt worden. Auf eines seiner Schotts waren fremdartige, okkulte Symbole gekritzelt worden. Die Leichen der Besatzung wurden nie geborgen, aber es gab Berichte über einen Überlebenden: Ein Nazi-U-Boot-Matrose mit völlig umnebeltem Verstand, der schließlich seinem Leben selbst ein Ende setzte, indem er wiederholt seinen Kopf gegen eine Mauer schlug. Die Regierung ließ die Trümmerteile einsammeln, bevor das U-Boot zur Titelstory in den Zeitungen werden konnte.
- 1967, im „Summer of Love“, hatte sich eine Hippie-Kommune unmittelbar vor Brindlewood Bay niedergelassen. Die Mitglieder dieser Kommune blieben die meiste Zeit unter sich und kamen nur selten für Besorgungen in die Stadt. Bald kamen den Leuten von Brindlewood Bay Gerüchte zu Ohren, dass die Kommune satanische Rituale durchführe und andere dunkle, orgiastische Magie praktiziere. Als ein kleiner Junge namens George Maplethorpe spurlos verschwand, beschuldigte man die Kommune. Ein junger Wyman Dalrymple, der später Sheriff von Brindlewood County werden würde, führte daraufhin einen Protestmarsch gegen die Kommune an. Kaum kam dieser an, brach Gewalt aus. Niemand kann mit Sicherheit sagen, was aus den Hippies geworden ist. Man hat nie wieder etwas von ihnen gehört. Ihre Einrichtungen wurden niedergebrannt. Der kleine George Maplethorpe wurde nie gefunden.
- Im Herbst 1992 lieferte sich eine Gruppe regierungsfeindlicher Separatisten namens „Söhne der Freiheit“ an ihrem Stützpunkt tief in den Wäldern außerhalb von Brindlewood Bay ein Gefecht mit dem FBI. Das Gefecht dauerte sechs Tage. Die FBI-Agent\*innen gaben später zu Protokoll, dass sie bei dem Stützpunkt allerlei sonderbare Dinge gehört und gesehen hätten: bizarre Lichter, Gesänge, Stalltiergeräusche und vieles mehr. Einige der Agent\*innen berichteten sogar von Sinnestäuschungen, von monströsen Gestalten

in den umgebenden Wäldern. In der sechsten Nacht sei ein wilder Gesang aus dem Stützpunkt gekommen, gefolgt von schrecklichen Schreien. Dann: Stille. Beim Betreten des Stützpunkts fanden die Agent\*innen Spuren eines Gemetzels vor: Boden, Decke, Wände... alles war blutverschmiert und Körperteile der „Söhne“ lagen überall herum.

- Silvesternacht 2011: Brindlewood Bay war der Versammlungsort für zahlreiche Weltuntergangsprophet\*innen, die das Ende der Welt für 2012 voraussagten. Eine große „Ende der Welt“-Party wurde in der Stadt und ihrer Umgebung gefeiert. Am nächsten Tag machten sich die meisten Feiernden dorthin auf, woher sie gekommen waren. Einige Wenige blieben jedoch...

## Stufe 2: Die Existenz der Hebammen des Duftenden Abgrunds

Diese Stufe wird freigeschaltet, sobald die Kennerinnen fünf Abgrund-Hinweise entdeckt haben. Du kannst diese Abschnitte in beliebiger Reihenfolge als Folge einer 12+ beim Rumschnüffeln-Spielzug ans Licht bringen.

- Die Kennerinnen hören zum ersten Mal die Worte „Hebammen des Duftenden Abgrunds“. Vielleicht geflüstert von einem verängstigten NSC.
- Das Oberhaupt der Hebammen stellt sich den Kennerinnen vor, ohne dabei jedoch notwendigerweise die eigene Stellung im oder die Verbindung mit dem Kult preiszugeben. Notiere den Namen und die Beschreibung dieses Charakters im obigen Abschnitt „Die Finsteren Verschworenen“.
- Die Krimi-Kennerinnen stoßen unerwartet auf einen unmittelbaren physischen Beweis für die Existenz des Kultes. Vielleicht die Reste eines kürzlich durchgeführten Rituals.
- Es stellt sich heraus, dass ein Charakter, den die Kennerinnen bislang als Verbündete\*n oder Freund\*in angesehen haben, ein Mitglied der Hebammen ist. Notiere den Namen dieses Charakters im obigen Abschnitt „Die Finsteren Verschworenen“.

## Stufe 3: Vorgehen gegen die Krimi-Kennerinnen

Diese Stufe wird freigeschaltet, sobald die Kennerinnen zehn Abgrund-Hinweise entdeckt haben. Du kannst diese Abschnitte und Kreaturen als Folge einer 12+ beim Rumschnüffeln-Spielzug ans Licht bringen bzw. einsetzen. Du kannst sie auch für SL-Reaktionen verwenden, insbesondere solche, die die Kennerinnen in Gefahr bringen.

**Handlanger.** Die Hebammen haben Verbindungsleute bei verschiedenen Organisationen, darunter die örtliche Polizei, das organisierte Verbrechen und Bürger\*innen-Verbände. Sie werden diese Verbindungen anzapfen, um die Kennerinnen zu behindern oder in Gefahr zu bringen.

**Entsendungen.** Die Hebammen können Rituale durchführen, um ihre Feinde auf magische Weise zu attackieren. Wann immer sie das machen, schneide von der laufenden Szene zu einer Szene, in der wir die Hebammen ihr Ritual durchführen sehen. Schneide anschließend wieder zurück zur ursprünglichen Szene und zeige die verhängnisvollen Auswirkungen ihrer Zauberei.

**Diener.** Die Hebammen können niedere übernatürliche Wesen beschwören und befehligen. Wie sehen diese Kreaturen aus? Welche Art von Kräften haben sie? Wie kann man sie aufhalten?

## Stufe 4: Das Abgrund-Geheimnis

Diese Stufe wird freigeschaltet, sobald die Kennerinnen fünfzehn Abgrund-Hinweise entdeckt haben.

Du kannst nun das *Abgrund-Geheimnis* erstellen, indem Du die Vorgaben im Regelbuch befolgst. An diesem Punkt der Geschichte kannst Du Dich entscheiden, mit dem Einführen neuer Kriminalfälle aufzuhören. Sobald alle aktiven Fälle gelöst sind, stelle das *Abgrund-Geheimnis* vor. Gib allen Spieler\*innen nach dessen Auflösung Gelegenheit, einen Epilog für ihre Kennerin zu erzählen. Damit ist diese Runde von *Brindlewood Bay* abgeschlossen. Wir hoffen, Euch hat der Aufenthalt in dieser idyllischen Küstenstadt gefallen.

# Kennerinnen-Spielzüge

Wähle zu Spielbeginn einen Spielzug aus, wobei alle Krimi-Kennerinnen unterschiedliche Spielzüge auswählen müssen. Dale Cooper und Fox Mulder können nicht von zwei unterschiedlichen Kennerinnen gewählt werden. Eine einzelne Kennerin kann jedoch beide Spielzüge im Laufe des Spiels erwerben.

## B. A. Baracus

*Das A-Team (1983–1987)*

Einmal pro Sitzung, wenn Du und/oder eine beliebige Anzahl Deiner befreundeten Kennerinnen körperlichen Schaden erleiden würdest/würden, kannst Du beschreiben, wie dieser körperliche Schaden gerade eben noch abgewendet wird.

## Frank Columbo

*Columbo (1968–1978, 1989–2003)*

Etwas an Dir sorgt dafür, dass Dich die vornehme Gesellschaft nicht wirklich ernst nimmt. Was ist das? Einmal pro Sitzung, wenn Du den *Rum-schnüffeln*-Spielzug an einem Ort durchführst, an dem die Schönen und Reichen sind, findest Du einen zusätzlichen Hinweis (selbst bei einem Misserfolg) sowie einen zusätzlichen *Abgrund*-Hinweis bei einer 12+.

## Dale Cooper

*Twin Peaks (1990–1991, 2017)*

Steigere Dein **GESPÜR** um 1 (bis max. +3). Zu Beginn jeder Sitzung wird die SL Dir einen *Abgrund*-Hinweis in Form eines seltsamen, beunruhigenden Traumes geben. Keine zwei Krimi-Kennerinnen dürfen diesen Spielzug gleichzeitig haben.

## Sonny Crockett

*MIAMI VICE (1984–1989)*

Du verfügst über eine besonders stilsichere Garderobe, bei deren Anblick die Leute ins Staunen geraten. Beschreibe die Garderobe und füge sie Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu. Wenn Du die Garderobe nutzt, um einen *Vorteil* bei einem Wurf zu bekommen, lass sie unangekreuzt.

## Frank Dowling

*Ein gesegnetes Team (1987–1991)*

Du hast eine sehr religiöse Vergangenheit. Beschreibe sie. Wenn Du diesen Spielzug verwendest, sage, wie Dein Glaube Dir hilft, dem Abgrund zu widerstehen. Danach darfst Du eine Anzahl von Markierungen in Höhe Deines **GESPÜR** +1 von den Krone-des-Abgrunds-Kästchen entfernen. Die Mindestanzahl der auf diese Weise entfernten Markierungen beträgt 1. Wenn Du die Markierung von „Der Granatapfelkern“ entfernst, hast Du noch immer den Zustand „Besessen vom Abgrund“. Du kannst diesen Zug nur ein einziges Mal einsetzen.

## Tom Hanson

*21 Jump Street – Tatort Klassenzimmer (1987–1991)*

Du kannst Dich mühelos als jemand viel Jüngerer ausgeben. Wenn Du in einer Situation oder Umgebung bist, in der es von Vorteil ist, jünger zu sein, würfle mit *Vorteil*.

## Milton Hardcastle

*Hardcastle & McCormick (1983–1986)*

Du hast eine zusätzliche *Ende-der-Sitzung*-Frage, die immer angekreuzt ist: „Hast Du einen Übeltäter einer außergerichtlichen Strafe zugeführt?“

## Jonathan Hart

*Hart aber herzlich (1979–1984)*

Früher hast Du ein Leben geführt, dass teure Reisen und Kontakt zur Schickeria beinhaltete. Und Du hast immer noch einen Funken dieses Glanzes an Dir, der nicht verblassen wird. Erhöhe Deine **AUSSTRAHLUNG** um 1 (max. +3).

## Angus MacGyver

*MacGyver (1985–1992)*

Wenn Du in einer Situation mit dem improvisierst, was gerade zur Hand ist, bitte die anderen Spieler\*innen und die SL drei Objekte zu nennen, die Du findest. Solange Du plausibel erklären kannst, wie Dir eines oder mehrere dieser Objekte bei der Handlung helfen kann/können, erhältst Du einen *Vorteil* auf Deinen Wurf.

## Thomas Magnum

*Magnum (1980–1988)*

Du bist eine heimliche, persönliche Freundin von Robin Masterson, der geheimnisvollen Autorin der Goldkronenkrimis. Du hast Zugriff auf Robins Ressourcen, wann immer Du Dich außerhalb von Brindlewood Bay aufhältst – auf ihre Häuser, auf ihre Transportmittel, ja sogar auf ihr Girokonto. Einmal pro Sitzung kannst Du eine zusätzliche Anwendung des *Goldkronengeheimnis*-Spielzugs in Anspruch nehmen.

### **Fox Mulder**

*Akte X – Die unheimlichen Fälle des FBI (1993–2002, 2016–2018)*

Jemand der mit der *Finsteren Verschwörung* in Verbindung steht, hilft Dir im Hintergrund. Sag der SL, dass die Schwellen für jede Ebene der Finsteren Verschwörung um einen *Abgrund*-Hinweis reduziert sind. Einmal pro Fall kannst Du ein geheimes Treffen mit dieser Person abhalten, die immer unerkennbar im Dunklen bleiben wird. Beschreibe, wie die Szene aussieht – den Ort, die Umgebung, wie die geheimnisvolle Person ankommt etc. Die eigentliche Unterhaltung wird weder ausgespielt noch erzählt. Danach kannst Du für Deinen nächsten Wurf einen Bonus in Höhe der in diesem Fall entdeckten *Abgrund*-Hinweise nehmen (wie immer kann der Bonus nicht für den *Theorie aufstellen*-Spielzug verwendet werden). Die Informant:in:in wird sich nur während des *Abgrund*-Falls voll zu erkennen geben; erst dann kannst Du eine normale Szene mit ihr haben. Keine zwei Krimi-Kenner:innen dürfen diesen Spielzug gleichzeitig haben.

### **Michael Knight**

*Knight Rider (1982–1986)*

Du hast ein zuverlässiges Transportmittel – einen übergroßen Sedan, ein Motorrad, einen alten Truck – das Dich schon aus mehr als bloß einer brenzligen Lage gerettet hat. Gib ihm einen Namen und füge es zu Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu. Wenn Du es benutzt, um einen *Vorteil* zu erhalten, lasse es unangekreuzt.

### **Rick & A. J.**

*Simon & Simon (1981–1988)*

Du hast ein Geschwister, das Dein genaues Gegenteil ist – sowohl was die Kleidung als auch was die Persönlichkeit angeht. Beschreibe es der SL und gib ihm einen Namen. Du kannst jederzeit eine Szene mit Deinem Geschwister einfordern. Du kannst es auch jederzeit um Hilfe bitten, sodass Du einen *Vorteil* bei den Aktionen hast, in denen Dein Geschwister Dir hilft. Jedoch hat diese Hilfe *immer* ihren Preis.

### **R. Quincy**

*Quincy (1976–1983)*

Du hast eine medizinische Ausbildung durchlaufen. Beschreibe sie. Dann trage „Arzttasche“ in Deinem *Gemütlichen Zuhause* ein. Wenn Du sie verwendest, um einen *Vorteil* bei einem Wurf zu erhalten, lasse sie unangekreuzt.

### **Jim Rockford**

*Detektiv Rockford – Anruf genügt (1974–1980)*

Zu Beginn einer Sitzung wird Dir die SL eine Nachricht erzählen, die auf Deinen Anrufbeantworter gesprochen wurde. Die Nachricht stammt stets von derselben, Dir unbekannt:en Person und jedes Mal fordert sie Dich auf, eine bestimmte Aufgabe zu erledigen – oft ohne Bezug zum augenblicklichen Fall. Wenn Du diese Aufgabe erfüllst (sei es in dieser oder einer zukünftigen Sitzung), erhältst Du EP. Je mehr Kreuze Du bei der Krone des Abgrunds hast, desto seltsamer und verstörender werden die Nachrichten und Aufgaben werden. Keine zwei Kenner:innen können diesen Spielzug gleichzeitig haben.

### **Lee Stetson**

*Agentin mit Herz (1983–1987)*

Zu Beginn einer Sitzung drückt Dir eine fremde Person etwas in die Hand oder hinterlässt etwas für Dich an einem Ort, wo Du es finden wirst. Die SL wird Dir sagen, was es ist. Es funktioniert als Hinweis, ist jedoch zunächst nicht an einen bestimmten Fall gebunden. Du kannst Dich jederzeit entscheiden, es zu einem laufenden Fall hinzuzufügen.

### **Colt Seavers**

*Ein Colt für alle Fälle (1981–1986)*

Einmal pro Sitzung kannst Du eine 12+ für einen Wurf wählen, der mit einem wilden oder wagemutigen körperlichen Kraftakt zu tun hat.

### **Gordon Shumway**

*ALF (1986–1990)*

Du hast eine Katze, mit der Du Dich eng verbunden fühlst. Dieses außergewöhnliche Tier kann kleine Kunststücke ausführen und einfache Befehle befolgen. Gib der klugen Katze einen Namen und füge sie Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu. Wenn Du die Katze verwendest, um einen *Vorteil* bei einem Wurf zu bekommen, lasse sie unangekreuzt.

### **Remington Steele**

*Remington Steele (1982–1987)*

Du bist geschickt darin, Dich als jemand anderes auszugeben. Sollte es eine Form von Ausweisdokument oder eine Verkleidung geben, die Dir bei Deiner List helfen, dann hast Du diesen Gegenstand. Sag, was es ist und füge es Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu.

# Referenzbogen

## Der Tages-Spielzug

Wenn Du **etwas Riskantes machst oder Dich einer Furcht stellst**, sag, was Du befürchtest, das bei Deinem Scheitern passieren könnte und würfle mit einem passenden Attribut.

**\*Bei 10+** machst Du genau, was Du Dir vorgenommen hattest oder behältst die Nerven. Beschreibe die Szene.

**\*Bei 7-9** wird die SL Dir sagen, wie Deine Handlungen Dich verletzbar machen. Du kannst Dich entscheiden, einen Rückzieher zu machen oder es durchzuziehen. Wenn Du es durchziehst, beschreibe die SL die Szene.

**\*Bei 12+** machst Du genau, was Du Dir vorgenommen hattest oder behältst die Nerven; und die SL wird Dir sagen, welchen zusätzlichen Nutzen oder Vorteil Du erhältst. Beschreibe die Szene.

## Der Nacht-Spielzug

Wenn Du **etwas Riskantes machst oder Dich einer Furcht stellst**, sag, was Du befürchtest, das bei Deinem Scheitern passieren könnte. Die SL wird Dir sagen, inwiefern es schlimmer ausgehen wird, als Du befürchtest. Du kannst Dich entscheiden, einen Rückzieher zu machen oder es durchzuziehen. Wenn Du es durchziehst, würfle mit einem passenden Attribut.

**\*Bei 10+** machst Du genau, was Du Dir vorgenommen hattest oder behältst die Nerven. Beschreibe die Szene.

**\*Bei 7-9** schaffst Du es oder behältst die Nerven, aber es gibt eine Komplikation oder der Erfolg ist mit Kosten verbunden. Die SL beschreibt die Szene.

**\*Bei 12+** erreichst Du genau, was Du Dir vorgenommen hattest oder behältst die Nerven. Die SL wird Dir sagen, welchen zusätzlichen Nutzen oder Vorteil Du erhältst. Beschreibe die Szene.

## Der Kumschnüffeln-Spielzug

Wenn Du **nach einem Hinweis suchen, Nachforschungen anstellen oder auf andere Weise Informationen beschaffen** möchtest, beschreibe wie Du das machst und würfle mit einem passenden Attribut.

**\*Bei einem Erfolg** findest Du einen Hinweis. Die SL wird Dir sagen, was es ist.

**\*Bei 7-9** gibt es eine Komplikation – entweder mit dem Hinweis selbst oder eine Komplikation, die entsteht, während Du danach suchst. Die SL wird Dir sagen, was für eine Komplikation das ist.

**\*Bei 12+** findest Du entweder zusätzlich einen Abgrund-Hinweis oder erfährst etwas über die Finstere Verschwörung in Brindlewood Bay (die SL entscheidet).

## Der gemütliche Spielzug

Wenn Du **einen ruhigen Moment mit einer anderen Kennerin hast, während eine von Euch ihrer gemütlichen Aktivität nachgeht**, dürft Ihr beide einen passenden *Zustand* entfernen. Wenn es Deine gemütliche Aktivität ist, kannst Du auch über einen Hinweis zu einem der aktuellen Fälle stolpern. Sage der SL, was es ist. Es darf kein Hinweis sein, der allein einen Fall lösen kann.

## Der Goldkronengeheimnis-Spielzug

Einmal pro Sitzung **darf eine Kennerin sagen: „Das erinnert mich an etwas, das Amanda Delacourt passiert ist!“** Arbeitet gemeinsam aus, wie die aktuelle Szene Euch an einen Goldkronengeheimnis-Krimi erinnert. Ihr müsst mindestens die folgenden Angaben machen:

- Der Name des betreffenden Goldkronengeheimnis-Krimis (bitte keine Wiederholungen!).
- Das Problem oder die Situation, in der sich Amanda in diesem Roman befindet und wie diese der aktuellen Situation der Kennerinnen ähneln.
- Wie Amanda das Problem überwunden oder die Situation bewältigt hat.
- Anschließend erhältst Du eine 12+ auf einen einzelnen passenden Würfelwurf *oder* benenne einen Umstand der aktuellen Situation, die die SL einbauen muss.

*Hinweis: Für gewöhnlich darf dieser Spielzug nur ein einziges Mal pro Spielsitzung angewendet werden.*

## Der okkulte Spielzug

Wenn Du zum ersten Mal **etwas unternimmst, das mit dem Übernatürlichen oder dem Okkulten in Verbindung steht**, überlege wie Deine Handlungen als Spielzug aussehen würden. Bestimme, was den Spielzug auslöst und würfle **+GESPÜR**.

**\*Bei einem Erfolg** gelingt es Dir. Arbeite zusammen mit der SL den Spielzug aus. Dies ist von nun an ein Spielzug, den alle Kennerinnen für den Rest des Spiels verwenden können. Das Ergebnis Deines Wurfes zählt zudem als erste Anwendung dieses neuen Spielzugs.

**\*Bei 7-9** musst Du zusätzlich eine *Krone des Abgrunds* aufsetzen.

**\*Bei einem Fehlschlag** wird keine Kennerin je zu der geplanten Handlung in der Lage sein. Kreuze zudem eine *Krone des Abgrunds* an.

*Hinweis: Die SL kann von Dir einen guten Grund innerhalb der Fiktion verlangen, dass Du diese Handlung durchführst.*

## Theorie aufstellen

Wenn die Kennerinnen **in einer offenen und zwanglosen Unterhaltung über die Lösung des Falls die entdeckten Hinweise berücksichtigen – und sich einigen können** – würfle plus die Anzahl der Hinweise, die Ihr in die Lösung integriert bzw. für die Ihr eine plausible Erklärung gefunden habt, minus die Komplexität des Falles.

**\*Bei 10+** ist die Lösung korrekt. Die SL gibt Euch Gelegenheit, die schuldige Person zur Strecke und die Situation zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.

**\*Bei 7-9** ist es die richtige Lösung, aber die SL wird ihr entweder eine unerwünschte Komplikation hinzufügen oder es kompliziert oder gefährlich machen, die schuldige Person zur Strecke zu bringen bzw. die Situation zu retten.

**\*Bei 6-** war es die falsche Lösung und die SL wird entsprechend reagieren.

**\*Bei 12+** wird sich den Kennerinnen zudem eine mit der Finsternen Verschwörung von Brindlewood Bay in Verbindung stehende Person offenbaren.

*Hinweis: Es spielt keine Rolle, wer am Ende Theorie aufstellen würfelt. Ferner kann der Wurf von Theorie aufstellen weder weiter modifiziert werden (z. B. durch Vorteile oder die Auswirkungen des Goldkronengeheimnis-Spielzugs), noch sein Ergebnis durch das Aufsetzen einer Krone beeinflusst werden.*