

## Name

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

A'Leia, 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, töpfern, Vogelbeobachtung, sammeln (Briefmarken, Knöpfe, getrocknete Blumen oder was Du magst), Wohltätigkeitsveranstaltungen.

## Attribute

Steigere zu Beginn des Spiels ein Attribut um 1.

0	1	1	0	-1
Vitalität	Gemütsruhe	Verstand	Ausstrahlung	Gespür

## Zustände

---



---



---



---



---

# BRINDLEWOOD BAY

## 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 örtlichen 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 wärst Du halb so alt?
- Hast Du jemanden verwöhnt?
- Hast Du jemandem gezeigt, dass Du es immer noch draufhast?

## Aufstieg

EP-Leiste

- 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.

## Kennerinnen-Spielzüge

Wähle zu Beginn des Spiels einen Spielzug vom Kennerinnen-Spielzüge-Bogen aus. Zu Spielbeginn darf kein Spielzug von mehr als einer Kennerin gleichzeitig 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 ein 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

<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____

# Die Finstere Verschwörung

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

## Der erste Abgrund-Hinweis...

... sollte immer der Auftritt der Hebammen des Duftenden Abgrunds sein. Halte die Szene kurz. Vielleicht erhaschen die Kennerinnen nur einen flüchtigen Blick verummter Gestalten, die weiße Masken mit sanften Gesichtszügen tragen, wie antike Marmorstatuen in einem griechischen Tempel.

## Stufe 1: Die Hebammen-Szene

Benötigte Abgrund-Hinweise zum Freischalten dieser Stufe: 1

Am Ende der Spielsitzung, in der die Kennerinnen den ersten *Abgrund-Hinweis* entdeckt haben, erzähle, wie eine Gruppe verummter Gestalten nachts am Strand steht. Der Mond scheint klar und lässt ihre Masken, die an die Gesichter antiker griechischer Statuen erinnern, hell erstrahlen. Sie heben an, einen seltsamen Gesang zu intonieren, erst leise, dann zunehmend lauter. Die Szene endet damit, dass eine große, schattenhafte Gestalt aus den Meereswogen aufsteigt.

Mach Dir zwischen den Sitzungen Notizen zu dem Kind der Persephone, das die Hebammen heraufbeschwören wollen. Was wird passieren, wenn es heraufbeschworen ist?

---

---

---

---

---

Mach Dir auch Notizen über die Charaktere, die sich als Mitglieder der *Finsteren Verschwörung* offenbart haben.

---

---

---

---

---

## Stufe 2: Die Geschichte von Brindlewood Bay

Benötigte Abgrund-Hinweise zum Freischalten dieser Stufe: 3  
Du kannst diese Abschnitte in beliebiger Reihenfolge als Folge einer 12+ beim Rumschnüffeln-Spielzug ans Licht bringen. Oder als SL-Reaktion, die Dir ab sofort zur Verfügung steht: „Die Geschichte der Stadt erzählen“ (siehe Regelbuch S. 72).

- Im Sommer des Jahres 1877 stach die Besatzung des Walfängers *Deep Reaver* 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 Körperteile an Interessierte auf der ganzen Welt. Mit dem Erlös machten sie Brindlewood Bay zu dem, 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 zerfetzt 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 bereitete, indem er wiederholt seinen Kopf gegen eine Mauer schlug. Die US-Regierung hat die Trümmerteile einsammeln lassen, bevor das U-Boot zur Titelstory in den Zeitungen werden konnte.
- 1967, im „Summer of Love“, ließ sich eine Hippie-Kommune unmittelbar vor Brindlewood Bay nieder. Die Mitglieder dieser Kommune blieben die meiste Zeit unter sich und kamen nur selten für Besorgungen in die Stadt. Bald kamen den Menschen in Brindlewood Bay Gerüchte zu Ohren, dass die Kommune satanische Rituale durchführe und andere dunkle, orgiastische Magie praktiziere. Als ein kleiner Junge namens George Maplet-horpe 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 Maplet-horpe 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 aller Dinge“-Party wurde in der Stadt und ihrer Umgebung gefeiert. Am nächsten Tag machten sich die meisten Feiernenden dorthin auf, woher sie gekommen waren. Einige Wenige blieben jedoch ...

Mach Dir zwischen den Sitzungen Notizen zu einem Charakter, den Du im *Abgrund-Geheimnis* wieder auftreten lassen möchtest.

---

---

---

---

---

Nimm Dir einen Moment, um Deine bisherigen Ideen zum Kind der Persephone und den Gründen für die Hebammen, es zu beschwören, anzupassen.

---

---

---

---

---

Mach Dir auch Notizen über weitere Charaktere, die sich als Mitglieder der *Finsteren Verschwörung* offenbart haben.

---

---

---

---

---

## Stufe 3: Die Existenz der Hebammen des Duftenden Abgrunds

Benötigte Abgrund-Hinweise zum Freischalten dieser Stufe: 5  
Du kannst diese Abschnitte in beliebiger Reihenfolge als Folge einer 12+ beim Rumschnüffeln-Spielzug ans Licht bringen. Oder als SL-Reaktion, die Dir ab sofort zur Verfügung steht: „Die Hebammen auf-treten lassen“ (siehe Regelbuch S. 72).

- Die Kennerinnen hören zum ersten Mal die Worte „Hebammen des Duftenden Abgrunds“. Vielleicht geflüstert von einem verängstigsten 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 des Oberhauptes hier:

---

- Die Krimi-Kennerinnen stoßen unerwartet auf einen unmittelbaren handfesten 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.

Nimm Dir zwischen den Sitzungen einen Moment Zeit, um Deine bisherigen Ideen über die Ziele der Hebammen anzupassen.

---

---

---

---

---

Mach Dir auch Notizen über weitere Charaktere, die sich als Mitglieder der *Finsternen Verschwörung* offenbart haben.

---

---

---

---

---

## Stufe 4: Vorgehen gegen die Krimi-Kennerinnen

Benötigte Abgrund-Hinweise zum Freischalten dieser Stufe: 10  
Die Hebammen können nun direkt gegen die Krimi-Kennerinnen vorgehen. Dir steht eine neue SL-Reaktion zur Verfügung: „Magie und Monster der Hebammen“ (siehe Regelbuch ab S. 89).

**Magie:** 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.

**Monster:** 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?

Nimm Dir zwischen den Sitzungen einen Moment Zeit, um ein letztes Mal Deine bisherigen Ideen zum Kind der Persephone und zu den Zielen der Hebammen anzupassen.

---

---

---

---

---

## Stufe 5: Das Abgrund-Geheimnis

Benötigte Abgrund-Hinweise zum Freischalten dieser Stufe: 15

Du kannst nun das *Abgrund-Geheimnis* erstellen, indem Du die Vorgaben im Regelbuch (ab S. 73) befolgst. Sobald der laufende Fall gelöst ist, stelle das *Abgrund-Geheimnis* vor.

Gib allen Spieler\*innen nach dessen Auflösung die 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.

## Das Fall-Archiv

Name des Falls:

---

Auflösung des Falls:

---

---

Name des Falls:

---

Auflösung des Falls:

---

---

Name des Falls:

---

Auflösung des Falls:

---

---

Name des Falls:

---

Auflösung des Falls:

---

---

Name des Falls:

---

Auflösung des Falls:

---

---

# 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 das für eine Komplikation 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 gemüthlichen Aktivität nachgeht**, dürft Ihr beide einen passenden *Zustand* entfernen. Wenn es Deine *gemüthliche 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 Fall **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 darfst einen Umstand der aktuellen Situation nennen, den die SL einbauen muss.

---

**Hinweis:** Dieser Spielzug kann nur einmal pro Fall von der Gruppe eingesetzt 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 Spielzuges.
- **Bei 7–9** musst Du zusätzlich eine *Krone des Abgrunds* aufsetzen.
- **Bei 6–** wird keine Kennerin jemals zu der geplanten Handlung in der Lage sein. Kreuze zudem eine *Krone des Abgrunds* an.

---

**Hinweis:** Die SL kann eine überzeugende Erklärung fordern, wie und wieso eine Kennerin sich an etwas Okkultes heranwagt, bevor dieser Spielzug ausgelöst wird.

---

## 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. Dieser Spielzug kann frühestens dann ausgelöst werden, wenn die Anzahl der gesammelten *Hinweise* der halben Komplexität des jeweiligen Falles entspricht (aufgerundet).

- **Bei 10+** ist die Lösung korrekt. Die SL gibt Euch Gelegenheit, die schuldige Person zur Strecke zu bringen 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 *Finsteren Verschwörung* von Brindlewood Bay in Verbindung stehende Person offenbaren.

---

**Hinweis:** Es spielt keine Rolle, wer am Ende auf Theorie aufstellen würfelt. Ferner kann der entsprechende Würfelwurf nicht weiter modifiziert werden (durch Vorteile oder die Auswirkungen des *Goldkronengeheimnis*-Spielzugs etc.). Das Ergebnis kann nur dann durch das Aufsetzen einer Krone beeinflusst werden, wenn alle Kennerinnen eine Krone aufsetzen.

---

# Kennerinnen-Spielzüge

Zu Spielbeginn müssen alle Krimi-Kennerinnen unterschiedliche Spielzüge auswählen. Zudem können die Spielzüge *Dale Cooper* und *Fox Mulder* 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 Fall, 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 Fall, wenn Du den *Rumschnüffeln*-Spielzug an einem Ort durchführst, an dem die Schönen und Reichen sind, findest Du einen zusätzlichen *Hinweis* (selbst bei einem Misserfolg).

## 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 Deinen *Stil* ein wenig detaillierter als die anderen und füge Deinem *Gemütlichen Zuhause* den Gegenstand „Stilsichere Garderobe“ hinzu. Wenn Du sie 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 alle Markierungen von den *Krone-des-Abgrunds*-Kästchen entfernen. 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 vorteilhaft 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 eine\*n Übeltäter\*in einer außergerichtlichen Strafe zugeführt?“

## Jonathan Hart

*Hart aber herzlich (1979–1984)*

Früher hast Du ein Leben geführt, das 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 diese Objekte zusammengenommen in Deiner Situation helfen können, erhältst Du eine 12+ auf einen einzelnen, damit verbundenen Würfelwurf. Dieser Spielzug kann nur einmal pro Fall eingesetzt werden.

## Thomas Magnum

*Magnum (1980–1988)*

Du bist eine heimliche persönliche Freundin von Robin Masterson, der geheimnisvollen Autorin der Goldkronengeheimnis-Krimis. 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. Zudem erhalten die Krimi-Kennerinnen immer beide Vorteile beim Einsatz des *Goldkronengeheimnis*-Spielzugs (statt wählen zu müssen).

## 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, nachdem mindestens ein *Abgrund-Hinweis* entdeckt worden ist, 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 einen im aktuellen Fall entdeckten *Abgrund-Hinweis* zu einem gewöhnlichen *Hinweis* für den Fall erklären. Die Informant\*in wird sich nur während des *Abgrund-Geheimnisses* voll zu erkennen geben; erst dann kannst Du eine normale *Szene* mit ihr haben. Keine zwei Krimi-Kennerinnen 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 einer brenzligen Lage gerettet hat. Gib ihm einen Namen und füge es zu Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu. Wenn Du es benutzt, um einen *Vorteil* auf einen Würfelwurf 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 Würfelwurf 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 Person und jedes Mal fordert sie Dich auf, eine bestimmte Aufgabe zu erledigen – oft ohne Bezug zum augenblicklichen Fall. Wenn Du diese Aufgabe noch in derselben Sitzung erfüllst, 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 Kennerinnen können diesen Spielzug jemals gleichzeitig haben.

## Lee Stetson (a.k.a. „Scarecrow“)

*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 Fall 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 Würfelwurf 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.

# Alternative Kennerinnen-Spielzüge

Zu Spielbeginn müssen alle Krimi-Kennerinnen unterschiedliche Spielzüge auswählen. Zudem können manche Spielzüge nur von einer Kennerin ausgewählt werden. *Robert Langdon* und *Clarice Starling* dürfen nicht gleichzeitig im Spiel sein.

## Auguste Dupin

*Edgar Allan Poe*, „Der Doppelmord in der Rue Morgue“ (1841), „Das Geheimnis der Marie Rogêt“ (1842) und „Der entwendete Brief“ (1844)

Wenn Du zum ersten Mal einen Ort betrittst, frage die SL: „Was wird gleich geschehen?“ Die SL muss wahrheitsgemäß, wenngleich nicht unbedingt vollständig antworten. Wenn Dein VERSTAND größer oder gleich 2 ist, darfst Du zusätzlich fragen: „Wieso wird das gleich geschehen?“ Auch hier muss die SL wahrheitsgemäß, wenngleich nicht unbedingt vollständig antworten.

## Encyclopedia Brown

*Kinderbuchserie über einen „Encyclopedia“ genannten Jungen von Donald J. Sobol mit 29 Romanen (1963–2012)*

Einmal pro Fall darfst Du Trivia aus unserer echten Welt in die Szene einfügen. Das ist dann ein *Hinweis*.

## Pater Brown

*Priester, der in Kriminalfällen ermittelt; Figur in 49 Geschichten von G. K. Chesterton (1910–1935)*

Einmal pro Fall darfst Du eine Rückblende aus der Perspektive der\*der unbekanntenen Mörder\*in erzählen. Nichts davon ist notwendigerweise wahr. Aber sobald Du es erzählt hast, bitte die anderen Spieler\*innen, einen *Hinweis* zu definieren, der auf Deiner Erzählung basiert. Es darf kein *Hinweis* sein, der allein einen Fall lösen kann.

## Hercule Poirot

*Belgischer Detektiv, der vorwiegend in England ermittelt. Figur von Agatha Christie. 33 Romane und etliche Kurzgeschichten (1920–1975)*  
Steigere Deinen VERSTAND um 1 (bis max. +3).

## Cadfael

*Ermittler Benediktinermönch im Mittelalter. Figur von Ellis Peters (1977–1994)*

Du bist eine erfahrene Kräuterkundlerin und hast eine zusätzliche *Gemütliche Aktivität*: Kräuterkunde. Wenn eine bestimmte Kräutertinktur oder ein Kräutersud in einer Szene nützlich sein könnten, kannst Du Dir die Zeit nehmen, diese herzustellen. Füge sie anschließend Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu.

## Nancy Drew

*Jugendliche Detektivin aus der gleichnamigen Buchserie. Ursprünglich erfunden 1930 von Edward Stratemeyer*

Du weißt, dass Robin Masterson selbst schon seit Jahren keinen Amanda Delacourt-Roman mehr geschrieben hat. Vielmehr schreiben unter ihrem Namen Dutzende von Ghostwriter\*innen die

Romane. Und Du bist eine von ihnen. Solange Du das Geheimnis für Dich behältst, erhalten die Krimi-Kennerinnen immer beide Vorteile beim Einsatz des *Goldkronengeheimnis*-Spielzugs (statt wählen zu müssen). Solltest Du jemals das Geheimnis erzählen, erhältst Du eine zweite Anwendung des *Goldkronengeheimnis*-Spielzugs im laufenden Fall sowie den *Zustand* „Gezeichnet vom Robin Masterson-Netzwerk“ – und kannst fortan den *Goldkronengeheimnis*-Spielzug nicht mehr anwenden.

Keine zwei Kennerinnen können diesen Spielzug gleichzeitig haben.

## Frank & Joe

*Aus der Kriminalromanserie Hardy Boys, die unter dem Pseudonym „Franklin W. Dixon“ geschrieben wurde (1927–1979)*

Einmal pro Fall, wenn Du körperlichen Schaden erleiden würdest, darfst Du beschreiben, wie Du stattdessen bewusstlos geschlagen wirst. Du erhältst den *Zustand*: „Ein bisschen durch den Wind“. Du erwachst immer am bestmöglichen Ort, um Deine Ermittlung fortzusetzen.

## Sherlock Holmes

*Hauptfigur in den Krimis, die Arthur Conan Doyle zwischen 1886–1926 schrieb*

Wenn Du einer verdächtigen Person zum ersten Mal begegnest, kannst Du etwas über sie festlegen, basierend auf ihrem Erscheinungsbild. Diese Information ist vollkommen korrekt. Sie dient aber weder als *Hinweis*, noch kann sie allein einen Fall lösen.

## Robert Langdon

*Ermittler Harvard-Professor in den Romanen von Dan Brown (2000–2017)*

Einmal pro Fall kannst Du einen Gegenstand, der ein *Hinweis* ist, in einen *Abgrund-Hinweis* ändern, indem Du beschreibst, welche geheimen Markierungen, ungewöhnlichen Muster oder anderweitige okkulte Details auf ihm zu erkennen sind. Wenn Ihr bereits Stufe 3 der *Finsteren Verschönerung* freigeschaltet habt, teile der SL mit, dass die Schwelle für alle weiteren Stufen um einen *Abgrund-Hinweis* reduziert sind.

Dieser Spielzug kann nicht gleichzeitig mit dem *Clarice Starling*-Spielzug im Spiel sein.

## Philip Marlowe

*Privatdetektiv in den Romanen von Raymond Chandler (1939–1958)*

Einmal pro Fall kannst Du, insofern keine andere Kennerin in der Szene anwesend ist, eine Erzählung in der 1. Person einfügen, wie Du an dem Ort ankommst oder wie Du eine verdächtige Person zum ersten Mal getroffen hast. Alles, was Du erzählst, ist wahr, kann jedoch nicht allein einen Fall lösen.

Keine zwei Kennerinnen können diesen Spielzug gleichzeitig haben.

## Miss Marple

*Amateurdetektivin. Figur von Agatha Christie in 12 Romanen und 20 Kurzgeschichten (1927-1976)*

Wenn es Tag ist, kannst Du jeden beliebigen Ort betreten und Dich frei darin bewegen, solange Du nichts aktiv Feindseliges gegen die dort befindlichen Personen unternimmst.

## Mma Precious Ramotswe

*Detektivin in der in Botsuana spielenden Krimi-Reihe The No. 1 Ladies' Detective Agency von Alexander McCall Smith (1998–2021)*

Du hast zwei zusätzliche *Gemütliche Aktivitäten*. Wähle sie von der Liste auf Deinem Charakterbogen aus oder erfinde Deine eigenen. Wenn Du dabei bist, einer Deiner *Gemütlichen Aktivitäten* nachzugehen, kannst Du einmal pro Fall den *Gemütlichen Spielzug* mit einer Person aus Brindlewood Bay auslösen, die keine Krimi-Kennerin ist. Später, während des *Gemütlichen Spielzugs* mit einer Krimi-Kennerin, kann die Krimi-Kennerin, die ihre *Gemütliche Aktivität* ausführt, wie gewohnt über einen *Hinweis* stolpern oder einen weiteren passenden *Zustand* entfernen.

## Clarice Starling

*FBI-Rekrutin in Das Schweigen der Lämmer und Hannibal (Romane von Thomas Harris, 1988, 1999)*

Dieser Spielzug kann erst angewendet werden, nachdem Ihr einen Fall gelöst und infolgedessen eine verdächtige Person hinter Gitter gebracht habt. Daraufhin kannst Du eine inhaftierte Person als Ratgeber\*in benennen. Einmal pro Fall kannst Du diese Person im Gefängnis aufsuchen und über den aktuellen Fall befragen. Das löst den *Rumschnüffeln*-Spielzug aus. Die Antworten, die Du erhältst, hängen jedoch von der letzten *Krone des Abgrunds* ab, die Du angekreuzt hast:

- **Keine Krone des Abgrunds:** Die ratgebende Person verspottet oder beleidigt Dich.
- **Ein Schatten im Garten:** Die ratgebende Person behauptet, böse Geister wahrnehmen zu können, die Dich umgeben.
- **Der Streitwagen:** Die ratgebende Person offenbart einen *Abgrund-Hinweis* (selbst bei einem Misserfolg; jedoch gibt es keinen zusätzlichen Effekt bei einer 12+).
- **Die fahle Maske:** Die ratgebende Person offenbart auch den Namen einer Person, die getötet werden wird, wenn Du nichts unternimmst.
- **Der Granatapfelkern:** Die ratgebende Person gesteht, Dich zu lieben. Wenn Du diese Liebe erwidert, entferne den *Zustand* „Besessen vom Abgrund“. Du hast fortan keinen Zugriff mehr auf diesen Spielzug. Wenn Du diese Liebe nicht erwidert, erhältst Du den *Zustand* „Gezeichnet von (Name der ratgebenden Person)“. Du hast fortan keinen Zugriff mehr auf diesen Spielzug. Die ratgebende Person wird irgendwann ausbrechen und sich an Dir rächen.

Keine zwei Kennerinnen können diesen Spielzug gleichzeitig haben. Dieser Spielzug und der Spielzug *Robert Langdon* dürfen nicht gleichzeitig im Spiel sein.

## Sam Spade

*Privatdetektiv in den Romanen von Dashiell Hammett (insbesondere Der Malteser Falke, 1930)*

Du hast eine gewisse Rauheit an Dir. Was genau ist es? Solange es Nacht ist, kannst Du jeden beliebigen Ort betreten und Dich frei darin bewegen, solange Du nichts aktiv Feindseliges gegen die dort befindlichen Personen unternimmst.

**Tim und Struppi**

*Reporter und Held der gleichnamigen Comic-Reihe von Hergé (1929–1983)*

Du hast einen treuen Hund an Deiner Seite. Dieses bemerkenswert kluge Tier kann fast jedes Deiner Worte verstehen. Gib dem Hund einen Namen und füge ihn zu Deinem *Gemütlichen Zuhause* hinzu. Er wird sprechen können, sobald Ihr Stufe 5 der *Finsteren Verschwörung* freigeschaltet habt (wenngleich nur Du in der Lage bist, ihn zu verstehen).

Keine zwei Kennerinnen können diesen Spielzug gleichzeitig haben.

**V. I. Warshawski**

*Privatdetektivin in Chicago. Figur von Sara Paretsky (1982–2022)*

Steigere Deine VITALITÄT um 1 (bis max. +3).

**Nero Wolfe**

*Privatdetektiv in New York, der nie seine Wohnung verlässt. Romanreihe von Rex Stout (1934–1975)*

Dein beschauliches und kleines *Gemütliches Zuhause* ist alles –

außer beschaulich und klein. Füge der Liste folgendes hinzu:

Gourmet-Speisekammer, Orchidarium, Gut gefüllte Hausbar, Privat-aufzug, Junger Hausdiener (gib ihm einen Namen).

Keine zwei Kennerinnen können diesen Spielzug gleichzeitig haben.

**Phoenix Wright**

*Strafverteidiger in der Computerspielreihe Ace Attorney (von Capcom, 2001–2017)*

Immer wenn Du einen Gegenstand findest, der ein *Hinweis* ist, kannst Du an diesem Gegenstand ein weiteres Geheimnis entdecken, etwa eine versteckte Einzelheit, ein Geheimfach, eine gekritzelte Botschaft etc. Dieses zusätzliche Geheimnis wird zum *Hinweis* hinzugefügt, kann jedoch nicht allein einen Fall lösen.