

Zusatzrollen für „Der Fluch der Grünen Dame“ (MD4)

Wichtige Info für Gastgeber:

Unsere Spiele sind für 6, 7 oder 8 Mitspieler ausgelegt. Sie möchten mehr Gäste einladen? Kein Problem: Folgende 2 Rollen sind Zusatzrollen, die allerdings nicht als Verdächtige in Frage kommen. Um Verwirrung auszuschließen, sollten das alle Mitspieler wissen. Die Zusatzrollen sind auch nicht auf den Einladungen aufgeführt und verfügen nicht über ein komplettes Rollenheft, wie die anderen Rollen.

Tipp: Vergeben Sie die Zusatzrollen an besonders kommunikationsfreudige und kreative Mitspielende. Ruhigere Mitspielende fühlen sich hingegen wohler mit einer der acht Standardrollen.

Bei der Einladung erhalten die zusätzlichen Mitspieler nur die Informationen aus **Teil A**. Am Spielabend selbst erhalten diese Mitspieler den sie betreffenden **Teil B**. Am besten Sie drucken diese Unterlage aus und schneiden sie entsprechend zurecht.

Die Mitspieler der Zusatzrollen können ihren Beitrag für den Abend frei improvisieren. Bei der Vorstellungsrunde können sie sich, nachdem alle anderen Spieler sich gemäß ihrer Rollenhefte vorgestellt haben, in ihren eigenen Worten ebenfalls vorstellen.

Achten Sie aber als Gastgeber darauf, dass diese Mitspieler keine „Fakten“ oder Beschuldigungen erfinden. Selbstverständlich können aber auch die Zusatzcharaktere nach Herzenslust mitspielen und mit raten.

Teil A

Polly Bluebird, das Dienstmädchen

Unterstützt Hudson, den Butler, bei den Arbeiten im Schloss. Aber auch wenn sie in dienender Stellung ist, hat sie ihren eigenen Kopf und ihre eigene Meinung.

Kostümvorschlag: schwarzes Kleid mit weißer Schürze und weißem Häubchen.

George Armstrong, der Gärtner

Ein Eigenbrötler, der sich nichts aus der Gesellschaft feiner Leute macht. Er mag Whisky und glaubt an Geister.

Kostümvorschlag: kariertes Hemd, Strickjacke, Cordhose, Gärtnerschürze, Strohhut, Rosenschere.

Teil B folgt auf den nächsten Seiten

Polly Bluebird

Spielregeln

Verehrter Gast,

wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen bei einem Mordfall hineingeraten. Sie selbst werden zu Recht nicht verdächtigt. Allerdings können Sie im weiteren Verlauf Ihre Meinung zu den Ermittlungen frei äußern und natürlich Fragen stellen. Und am Ende der Ermittlungen, sollten Sie der Runde kundtun, wer die Tat Ihrer Meinung nach begangen hat, wie es geschah und warum.

Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren und Ihre Rolle gestalten. Ein paar Anhaltspunkte zur Rolle finden Sie hier auf dieser Seite.

Anschließend beginnt das Spiel mit der Vorstellungsrunde, bei der Sie sich in Ihren eigenen Worten präsentieren. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!

Ihre Rolle

Polly Bluebird, das Dienstmädchen

In der Mordnacht waren Sie bis 22.30 Uhr mit Hudson in der Küche und haben sich um den Abwasch gekümmert. Dann sind Sie nach Hause gegangen. Von den Vorkommnissen haben Sie erst am Morgen gehört, als Sie kamen, um das Frühstück vorzubereiten. Als Täterin kommen Sie daher nicht infrage – aber Sie können Ihren gesunden Menschenverstand einbringen, um den Täter dingfest zu machen.

Sie sind beunruhigt, dass man Castle Darkmore schließen könnte und Sie ihren Job verlieren. Ihre Haltung zu den illustren Gästen ist zwiespältig: einerseits bewundern Sie sie, andererseits denken Sie, dass die Herrschaften ein zu leichtes Leben führen, im Vergleich zu Ihresgleichen, die immer hart arbeiten müssen.

George Armstrong

Spielregeln

Verehrter Gast,

wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen bei einem Mordfall hineingeraten. Sie selbst werden zu Recht nicht verdächtigt. Allerdings können Sie im weiteren Verlauf Ihre Meinung zu den Ermittlungen frei äußern und natürlich Fragen stellen. Und am Ende der Ermittlungen, sollten Sie der Runde kundtun, wer die Tat Ihrer Meinung nach begangen hat, wie es geschah und warum.

Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren und Ihre Rolle gestalten. Ein paar Anhaltspunkte zur Rolle finden Sie hier auf dieser Seite.

Anschließend beginnt das Spiel mit der Vorstellungsrunde, bei der Sie sich in Ihren eigenen Worten präsentieren. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!

Ihre Rolle

George Armstrong, der Gärtner

Sie sind zwar Gärtner, haben aber leider keinen grünen Daumen. Man behält Sie, weil Sie immer da waren. Lady Darkmore will nicht, dass Sie mit den Gästen in Kontakt kommen. Sie sind sehr an Geistern interessiert und erzählen gern, dass Sie mit den Toten sprechen. Sie behaupten, dass Sie die Grüne Dame mindestens einmal in der Woche zu Gesicht bekommen. Besonders, wenn Sie vorher Whisky getrunken haben.

Am Abend des Mordes waren Sie zu Hause und haben nichts mitbekommen. Darum kommen Sie als Täter nicht infrage. Aber Sie können natürlich nach Herzenslust mitraten.