



Mörderische Dinnerparty

Zusatzrollen für Der Fluch der Grünen Dame

Dieses Spiel ist für bis zu 8 Mitspielende ausgelegt. Sie möchten mehr Gäste einladen? Kein Problem: Nutzen Sie dazu folgende 2 Zusatzrollen. Alternativ können Sie sich natürlich auch selbst Charaktere ausdenken und nach demselben Prinzip in das Spiel einbringen.

Polly Bluebird

Sie unterstützen Hudson, den Butler, bei den Aufgaben im Schloss. Obwohl Sie »nur« das Dienstmädchen sind, haben Sie Ihren eigenen Kopf und nehmen kein Blatt vor den Mund.

George Armstrong

Sie sind der Gärtner von Castle Darkmore. Ein Eigenbrötler, der sich nichts aus der Gesellschaft feiner Leute macht. Sie mögen Whisky und glauben an Geister.

Wichtig: Die Zusatzrollen kommen nicht als Täter infrage. Um Verwirrung auszuschließen, sollten das alle Mitspielenden wissen. Die Zusatzrollen sind nicht auf den Einladungen aufgeführt und verfügen auch nicht über Rollenhefte und Hinweise wie die übrigen Rollen.

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

Zum Vorgehen:

Bei der Einladung erhalten die zusätzlichen Mitspielenden die sie betreffenden Informationen auf Seite 2 bzw. 3, zusammen mit einer Einladungskarte (als PDF-Download auf unserer Webseite erhältlich).

Am Spielabend selbst erhalten diese Mitspielenden die sie betreffende Spielunterlage, Seite 4 bzw. 5. Während die anderen Gäste zu Beginn des Spiels in ihren Rollenheften die Spielregeln lesen und ihr dunkles Geheimnis erfahren, können die Zusatzfiguren ihre Unterlage studieren.

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

Achten Sie als Gastgeber darauf, dass die Zusatzfiguren keine „Fakten“ erfinden. Selbstverständlich können die Zusatzfiguren nach Herzenslust mitraten und ermitteln.

Polly Bluebird: Einladung

Mörderische Dinnerparty

Der Fluch der Grünen Dame

Castle Darkmore ist der perfekte Ort, um einen Gruselfilm zu drehen. In dem alten Gemäuer gibt es eine Menge rostiger Ritterrüstungen, quietschender Türen – und vor allem ein echtes Gespenst.

Im 16. Jahrhundert hat sich hier die hässliche Lady Darkmore zu Tode gestürzt, hinterhältig dahingemeuchelt von ihrem ungetreuen Ehemann. Tödlich verwundet verfluchte die Lady das Haus und drohte allen Ehebrechern in seinen Mauern den Tod an.

In einer stürmischen Winternacht des Jahres 1953 erwartet die Crew des Films, die sich für Dreharbeiten in dem exklusiven Hotel einquartiert hat, ein schrecklicher Anblick: Der despotische Regisseur Oscar Wilder ist heimtückisch erdolcht worden. In dem Zimmer finden sich deutliche Indizien dafür, dass er kurz vor seinem Tod Damenbesuch empfangen hat – und das war nicht seine Ehefrau.

Pikanterweise ist die Tür zu seinem Schlafzimmer von innen verriegelt. Und auf dem Brokatkleid der spukenden „Grünen Dame“, das im Schlossturm ausgestellt ist, finden sich frische Blutspuren ...

Hat die Gespensterlady den alten Schwerenöter um die Ecke gebracht – oder war der Täter doch aus Fleisch und Blut?

Sie spielen die Rolle von

Polly Bluebird

Sie unterstützen Hudson, den Butler, bei den Aufgaben im Schloss. Obwohl Sie »nur« das Dienstmädchen sind, haben Sie Ihren eigenen Kopf und nehmen kein Blatt vor den Mund.
Kostümvorschlag: schwarzes Kleid mit weißer Schürze und weißem Häubchen.

Wichtig: Sie haben für die Tatzeit ein Alibi und kommen daher als Täterin nicht infrage. Allerdings können Sie dem Spiel mit Kreativität und Witz eine besondere Note geben. Improvisieren Sie und gestalten Ihre Rolle, wie es Ihnen gefällt. Dabei diskutieren und ermitteln Sie zusammen mit den anderen Gästen.

Weitere Informationen erhalten Sie am Spielabend.

George Armstrong: Einladung

Mörderische Dinnerparty

Der Fluch der Grünen Dame

Castle Darkmore ist der perfekte Ort, um einen Gruselfilm zu drehen. In dem alten Gemäuer gibt es eine Menge rostiger Ritterrüstungen, quietschender Türen – und vor allem ein echtes Gespenst.

Im 16. Jahrhundert hat sich hier die hässliche Lady Darkmore zu Tode gestürzt, hinterhältig dahingemeuchelt von ihrem ungetreuen Ehemann. Tödlich verwundet verfluchte die Lady das Haus und drohte allen Ehebrechern in seinen Mauern den Tod an.

In einer stürmischen Winternacht des Jahres 1953 erwartet die Crew des Films, die sich für Dreharbeiten in dem exklusiven Hotel einquartiert hat, ein schrecklicher Anblick: Der despotische Regisseur Oscar Wilder ist heimtückisch erdolcht worden. In dem Zimmer finden sich deutliche Indizien dafür, dass er kurz vor seinem Tod Damenbesuch empfangen hat – und das war nicht seine Ehefrau.

Pikanterweise ist die Tür zu seinem Schlafzimmer von innen verriegelt. Und auf dem Brokatkleid der spukenden „Grünen Dame“, das im Schlossturm ausgestellt ist, finden sich frische Blutspuren ...

Hat die Gespensterlady den alten Schwerenöter um die Ecke gebracht – oder war der Täter doch aus Fleisch und Blut?

Sie spielen die Rolle von

George Armstrong

Sie sind der Gärtner von Castle Darkmore. Ein Eigenbrötler, der sich nichts aus der Gesellschaft feiner Leute macht. Sie mögen Whisky und glauben an Geister.

Kostümvorschlag: kariertes Hemd, Strickjacke, Cordhose, Gärtnerschürze, Strohhut, Rosenschere (oder Ähnliches).

Wichtig: Sie haben für den ganzen Abend ein Alibi und kommen daher als Täter nicht infrage. Allerdings können Sie dem Spiel mit Kreativität und Witz eine besondere Note geben. Improvisieren Sie und gestalten Ihre Rolle, wie es Ihnen gefällt. Dabei diskutieren und ermitteln Sie zusammen mit den anderen Gästen.

Weitere Informationen erhalten Sie am Spielabend.

Mörderische Dinnerparty

Der Fluch der Grünen Dame

Spielregeln

Polly, wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen zu 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 Ihrer Meinung nach die Tat begangen hat, wie es geschah und warum.

Für Ihre Rolle gibt es kein Rollenheft. Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren, Ihre Rolle gestalten und ausbauen. Mischen Sie sich in das Spielgeschehen ein. 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 vorstellen. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

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 das Frühstück vorbereiteten. Als Täterin kommen Sie daher nicht infrage – aber Sie können Ihren gesunden Menschenverstand einbringen, um den Täter dingfest zu machen.

Ihre Aufgabe: Sie sind beunruhigt, dass man Castle Darkmore schließen könnte und Sie ihren Job verlieren. Deshalb haben Sie ein eigenes Interesse daran, dass der Fall aufgeklärt wird.

Ihre Haltung zu den illustren Gästen ist allerdings zwiespältig. Einerseits bewundern Sie sie. Andererseits denken Sie, dass die Herrschaften ein zu leichtes Leben führen. Erklären Sie ihnen, wie hart die Arbeit eines Dienstmädchens ist.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!

Mörderische Dinnerparty

Der Fluch der Grünen Dame

Spielregeln

Mr Armstrong, wie sich gleich zeigen wird, sind Sie in die Ermittlungen zu 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 Ihrer Meinung nach die Tat begangen hat, wie es geschah und warum.

Für Ihre Rolle gibt es kein Rollenheft. Sie dürfen in Ihrer Darbietung frei improvisieren, Ihre Rolle gestalten und ausbauen. Mischen Sie sich in das Spielgeschehen ein. 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 vorstellen. Ihr Einsatz kommt, nachdem die Gäste mit den Rollenheften, die Verdächtigen, sich alle vorgestellt haben.

Ihre Rolle

George Armstrong, der Gärtner

Sie sind Gärtner und verbringen Ihre Zeit lieber an der frischen Luft. Sie sind schon seit Ihrer Jugend hier angestellt und kennen jeden Strauch. Lady Darkmore möchte normalerweise nicht, dass Sie mit den Gästen in Kontakt kommen. Was Ihnen sehr lieb ist.

Am Abend des Mordes waren Sie in Ihrem Gärtnerhaus und haben nichts mitbekommen von dem Auftrieb. Deshalb kommen Sie als Täter nicht infrage. Aber Sie können natürlich nach Herzenslust mitraten.

Ihre Aufgabe: 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. Zum Beispiel, wenn Sie vorher Whisky getrunken haben. Hat aber nichts miteinander zu tun, sonst müsste sie ja jeden Tag kommen.

Und nun: Viel Vergnügen bei der Mörderjagd!