

A Little Night Murder

Ein kleiner Nachtmord
(Für den Verräter)

Du hast den alten Presticott Stunden zuvor tot am Fuße der Großen Treppe gefunden. Sein Anwalt hat gerade die Verlesung seines letzten Willens beendet. Alle Familienmitglieder im Haus werden etwas von dem Reichtum des Alten bekommen. Nun... jeder außer DIR. Der alte Mann hat dich immer gehasst. Vielleicht hast du deshalb nicht besonders verwundet ausgesehen als du ihn die Treppe hinunter gestoßen hast.

Es ist nicht alles so traurig, trotzdem. Wenn deine Verwandten es nicht bis zum Morgengrauen im Haus aushalten, bekommst DU das Vermögen. Die gierigen Hausangestellten des Alten sind mehr als glücklich, wenn sie es mit dir teilen können. Sie werden schon dafür sorgen, dass deine Verwandtschaft die Nacht nicht lebend übersteht...

Ab sofort

- Dein Charakter ist noch im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege so viele Diener-Counter (servants) bereit wie Spieler am Spiel teilnehmen. Lege die ersten 3 Diener in jeweils einen leeren Raum auf jeder Etage. Gibt es mehr als 3 Diener, lege den Rest in beliebige leere Räume. Die Diener werden wie Monster behandelt.
- Nimm die Turn/Damage-Karte mit einem Marker auf der „0“. Du benutzt die Karte um die ablaufende Zeit festzuhalten.

Was du über die anderen Spieler weißt

Um an ihr Erbe zu kommen, müssen die Helden die Nacht im Haus verbringen. Wenn sie bis zum Morgengrauen überleben teilen Sie das Vermögen des alten Mannes unter sich auf. Wenn sie alle sterben bist du der Erbe.

Du gewinnst wenn

alle Forscher bis zu Morgengrauen tot sind.

Die Diener (Servants)

Sie werden mit jeder Stunde stärker weil die Verzweiflung wächst.

| | | | |
|-----------|-----------|----------|------------|
| Runde 0-3 | Geschw. 3 | Stärke 3 | Gesundh. 3 |
| Runde 4-7 | Geschw. 4 | Stärke 4 | Gesundh. 4 |
| Runde 8 | Geschw. 5 | Stärke 5 | Gesundh. 5 |
| Runde 9 | Geschw. 6 | Stärke 6 | Gesundh. 6 |

Du musst folgendes während deines Zuges tun

Bewege den Marker auf der Turn/Damage-Karte ein Feld weiter (am Ende deines Zuges). Wenn du die „10“ erreichst gewinnen alle noch lebenden Forscher (außer dir) und teilen das Vermögen gleichmäßig unter sich auf.

Wenn du gewinnst

Eigentlich hast du den Dienern gesagt du würdest das Erbe mit ihnen teilen wenn sie dir helfen, deine Verwandtschaft zu ermorden... aber sie sind nur Diener.

Die Diener stoßen mit Champagner auf ihren neuen Reichtum an. Einer nach dem anderen fällt um, als das Gift durch ihren Körper strömt. Ups. Schätze, du bist jetzt der einzige Erbe.