

# Das Testament des Doktor Milgram

Ihr alle seid hier, weil ihr im Laufe Eures Lebens irgend etwas mit Dr. Milgram zu tun hattet. Möglicherweise ist der eine oder andere von Euch nicht besonders gut auf Dr. Milgram zu sprechen - aber das hat sich ja nun sozusagen von selbst erledigt.

Jetzt geht es in erster Linie mal darum, möglichst viel zu erben. So denken jedenfalls manche von Euch. Wer aber was erbt, und was es überhaupt zu erben gibt, das weiß bisher niemand. Denn noch ist kein Testament aufgetaucht ...

Das war ja auch der eigentliche Grund, weshalb Milgram Euch hierher eingeladen hat. Kaum einer von Euch hat sich je besonders um Milgram gekümmert. Milgram hat hin und her überlegt, wen er denn nun eigentlich beerben soll, aber keiner seiner Testamentsentwürfe hat ihm so recht gefallen. So hatte er sich entschlossen, alle Kandidaten einzuladen, sich die Leute noch mal selbst richtig anzuschauen, und dann zu entscheiden, wer was erben soll. Aber dafür ist es nun zu spät - Milgram ist tot.

Dann gibt es da noch die wichtige Frage nach den Verwandtschaftsverhältnissen und sonstigen Beziehungen der hier Anwesenden zu Dr. Milgram. Der Stammbaum des Milgram-Geschlechtes ist übrigens nicht nur für die Erbfolge von großer Bedeutung, sondern auch für alle sonstigen Aufgaben, die während Eures Aufenthalts hier auftauchen können ...

Sollte Milgram allerdings keines natürlichen Todes gestorben sein, dann lautet die entscheidende Frage: Wer hat Milgram umgebracht? Und warum?

Sollte es zu einer polizeilichen Untersuchung kommen, dann sind Eure wichtigsten Aufgaben, Euch ein Alibi zu verschaffen und den Verdacht von Euch selbst abzulenken - oder eben selbst herauszubekommen, wer denn nun der Mörder war ...

# Spielregeln

Alle Informationen durch die Spielleitung gelten als Tatsache.

Alle Nachrichten laufen über die Spielleitung.

Sie müssen von dieser genehmigt werden.

Sind sie OK, erhalten sie den Spielleitungsstempel und werden weitergeleitet.

Nicht genehmigte Nachrichten gehen zurück.

Aktionen, Bündnisse, Suchaktionen, zufällige und geplante Funde - sowie deren Vernichtung oder Unterschlagung - und ähnliches müssen von der Spielleitung abgesegnet werden.

Sollte jemand keinen anderen Ausweg mehr sehen, dann kann er im Laufe des Spiels einmal das "Schicksal" walten lassen. Dazu bitte nach reiflicher Überlegung bei der Spielleitung melden ...