

# KRIMI-DINNER

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Zum Prinzip: Sie und einige Ihrer Freunde schlüpfen an dem Krimiabend in eine andere Rolle und agieren wie diese neue Person. Atmosphärischer ist es, wenn die Gäste entsprechend ihrer Rollen gekleidet sind. Dies ist aber nicht zwingend erforderlich. Im Vorfeld bekommen sie eine Rollenbeschreibung, die Sie sich für den Abend besonders zu Gemüte geführt haben sollten. In dieser erfahren Sie den Hintergrund über Ihre Person und wie diese handeln würde. Aber auch wenn jeder versucht seine Ziele durchzusetzen - irgendwie hat jeder etwas zu Verbergen - wie im wahren Leben auch.

Ablauf: Drucken Sie für alle Beteiligten jeweils den „Plot für Alle“ und die entsprechende Rollenbeschreibung aus und lassen Sie diese den Teilnehmern zusammen mit der Einladung zu ihrem Dinner einige Tage vorher Dinner zukommen.

Es stehen folgende Charaktere/Monster zur Verfügung:

Vampir, Werwolf, Hexe, Oger, Geist, Dämon, Skelett, Mädchen aus The Ring (Samara), Franksteins Monster, Dr. Frankenstein

Sollten weniger als 10 Personen mitspielen entfernen sie die eine oder die beiden Charaktere, die man im folgenden Buchstabensalat lesen kann:

KD BO AKSD O G ERNASD APWIRJ MKÖNC H E OHZ BDPÜ ASDKJMGD OD ÄM O NISJEBV IOA S

Planen Sie für das gesamte Krimi-Dinner etwa 3 Stunden ein und warten Sie bis alle Gäste eingetroffen sind und sich vielleicht kurz vorgestellt haben. Eventuell können Sie die Gäste erstmal so lange diskutieren lassen bis das Gespräch an Fahrt verliert.

Sollte dies der Fall sein lesen Sie bitte „ERST AM ABEND VORLESEN“ vor. Anschließend geben Sie jedem Beteiligten die Hinweiserunde „VOR DEM ABENDESSEN“.

Sind alle Hinweise verteilt (siehe unten) und kommt die Diskussion zum Ende, so schreiben alle Anwesenden ihren Verdacht/Idee auf einen Zettel. Hat ihre Gruppe mehrheitlich den Richtigen aufgeschrieben?

Zum Abschluss lesen Sie „WIE ES WIRKLICH WAR“ vor.

Hinweise:

Dieses Krimi-Dinner beinhaltet eine schnellere und eine etwas gemächlichere Spielweise. Empfohlen wird Zweiteres.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

Bei der schnelleren Variante werden in jeder Hinweiserunde alle Hinweise der entsprechenden Runde ausgeteilt.

Bei der langsameren Runde wird auf die Hinweiserunden weniger Rücksicht genommen und nach und nach einige Hinweise verteilt (z.B. immer drei Stück). Dabei ist es von Vorteil zumindest ungefähr nach der Reihenfolge vorzugehen, um nichts vorwegzunehmen.

Bei beiden Varianten gilt: Die Hinweiserunde VOR DEM ABENDESSEN sollte für alle Beteiligten gleichzeitig ausgegeben werden.

Alle Hinweise für die allererste Hinweiserunde sind mit Hinweis VOR DEM ABENDESSEN gekennzeichnet.

Alle Hinweise für Hinweiserunde 1 sind mit Hinweis 1 - x gekennzeichnet (z.B. Hinweis 1 - 3),

alle Hinweise für Hinweiserunde 2 sind mit Hinweis 2 - x gekennzeichnet (z.B. Hinweis 2 - 5),

alle Hinweise für Hinweiserunde 3 sind mit Hinweis 3 - x gekennzeichnet.

Hinweise für Charaktere, die aufgrund verminderter Spielerzahl nicht mitspielen, werden einfach an eine beliebige andere Person ausgehändigt.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

Plot für ALLE:

An Halloween verschwimmen die Grenzen zwischen der Welt der Lebenden und der Toten, aber ebenso können auch die Barrieren zur Welt der Monster und Untoten überwunden werden. Ihr, ein Zusammenschluss der bekanntesten Monster, habt es geschafft an Halloween ein Kind zu entführen. Das ist ein großer Erfolg, doch jeder von euch möchte das Kind für sich und seine eigenen Zwecke nutzen. Während einige das Blut oder das ganze Balg verspeisen wollen, wollen andere einen Diener oder Freund erschaffen. Um zu klären wer das Opfer erhält, trifft ihr euch im Schloss zum Abendessen, während das Kind eine Etage tiefer im Kerker sitzt. Ihr wappnet euch für einen Abend voller Diskussion und Argumentation! Wer wird das Rennen machen und sich durchsetzen? Welche dunklen Geheimnisse kommen dabei an den Tag?

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

ERST AM ABEND VORLESEN: Als ihr euch also zu einem Dinner trefft, um zu klären wer das Vorrecht auf das Kind hat, passiert das Unfassbare: Dr. Frankenstein stürmt herbei und berichtet davon, dass das Kind tot im Kerker liegt.

Wer hat das zu verantworten? Der Mörder muss einer von euch sein.

# Erst am Ende lesen!

## WIE ES WIRKLICH WAR:

An einer schweren Depression leidend, hasst Frankensteins Monster sein neues Leben und seinen Herrn, da dieser ihn aus dem Jenseits zurückgeholt hat. Deshalb wollte er das Kind töten, um ihm dieselben Leiden zu ersparen. Gleichzeitig würde er den Verdacht auf Dr. Frankenstein lenken, weil er eine Spritze von ihm benutzte. Leider war die Dosierung zu gering, sodass er das Kind nur betäubt hätte.

Nur wenige Minuten nachdem Frankensteins Monster die Injektion verabreicht hat, schlich sich auch der Vampir in den Keller, um in seinen Worten „nach dem Rechten zu sehen“. Als er das vermeintlich betäubte Kind sieht, verliert er die Beherrschung und beißt zu. Er saugt das noch warme Blut bis auf den letzten Tropfen leer und fühlt sich großartig. Endlich hat er wieder genug Kraft um zu Fliegen! Als er Schritte hört versteckt er sich unter der Decke des Kellergewölbes, so dass ihn Dr. Frankenstein nicht sieht, als er die Leiche findet.

Doch keiner der beiden war der Mörder. Am Abend zuvor hatte sich die Hexe eines Haares des Kindes bemächtigt und bereits eine Voodoo-Puppe angefertigt. Noch bevor Frankensteins Monster sich in den Keller schlich, geschah folgendes:

Just als der Geist, der das Kind heimlich vor dem Abendessen zu seiner lebenden Verwandtschaft befragen wollte, durch die Decke in den Kerker schwebt, stolpert die Hexe zwei Etagen weiter oben so unglücklich, dass ihre Puppe genau in der Herzgegend von einem spitzen Gegenstand durchbohrt wird. Während die Hexe hofft, dass nichts Schlimmeres passiert ist, denkt der Geist er habe das Kind zu Tode erschreckt und fliegt in Panik durch den Boden des Erdgeschosses.

Das Kind stirbt daraufhin an einem Herzinfarkt, ausgelöst durch die Hexe.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Vampir:**

**Charaktermerkmale:** hochnäsiger, eingebildet, selbstsicher

Ihnen ist völlig bewusst: Sie sind der Star der Untoten. In fast allen Filmen und Büchern kommen Vampire vor. Außerdem haben Sie durch ihr hohes Alter (457 Jahre) sicherlich auch die meiste Erfahrung. Sie sollten entscheiden was mit dem Kind passiert. Natürlich wäre das etwas was ihnen nützt. Sie würden ganz einfach das Blut trinken, um endlich wieder genug Kraft zum Fliegen zu haben. Das hat ihnen gefehlt. Dieses Umherlaufen mit den Beinen ist viel zu bürgerlich für Sie. Immerhin sind sie Graf/Gräfin und der Rest ist Pöbel. Sie müssen sich von den üblichen Monstern unterscheiden. Was wäre da besser als über ihren Köpfen hinweg zu schweben.

Dazu braucht es nur eine Voraussetzung. Das Blut muss noch warm sein, wenn es getrunken wird. Was danach mit dem Rest des Kindes passiert ist Ihnen egal.

### **Die Anderen:**

**Werwolf:** Neben der ewigen Fehde halten sie ihn für einen trottligen Hund, der ihnen nicht das Wasser reichen kann. Liebend gerne würden Sie ihm eins reinwürgen.

**Hexe:** Mit der Hexe hatten Sie nie viel zu tun. Meist bleibt die alte verschrumpelte in ihrem Haus aus Lebkuchen und hat schon lange keine großen Taten mehr vollbracht.

**Skelett:** Ein ulkiger Kollege. Wobei es Untergebener wohl eher trifft. Aber als Ersatzspieler für eine Partie Poker sollte man sich diesen Kerl lieber warmhalten. Nur sein Geruch und seine gute Laune stören teilweise.

**Dämon:** Ein Geschöpf aus alten Zeiten. Nach den Vampiren sicher das Geschöpf, dass es am meisten verdient hat in elitären Kreisen zu verkehren. Verliert oft beim Pokern.

**Oger:** Ein dümmlicher Diener, den man nicht beachten muss.

**Mädchen aus the Ring:** Abgedrehtes Ding. Die hat sicher nicht mehr alle Tassen im Schrank. Mit der versucht man lieber weniger Kontakt zu pflegen. Was denken sonst nur die anderen?

**Geist:** Wenn dieses Geheule und Geklammere ans Leben nicht wäre, wäre er ein anständiges Monster. Aber leider hängt er noch zu sehr am Leben.

**Dr. Frankenstein:** Ein heller Kopf dieser Doktor. Sie schätzen seine Anregenden Gespräche auf hohem Niveau, obwohl er ihnen zu oft das Thema auf ewiges Leben/Wiederbelebung lenkt.

**Frankensteins Monster:** Das ist echt mal ein Haufen Lethargie. Schlurft nur herum und zieht die Leute runter. Wäre er mal lieber tot geblieben.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Werwolf:**

**Charaktermerkmale:** meist freundlich, nicht intellektuell, teilweise aufbrausend

Alle denken wahrscheinlich, dass sie den Balg essen wollen, und diese Fehleinschätzung ist Teil ihres Images. Dabei hat ihre Frau sie losgeschickt, um das Kind lebendig nach Hause zu bringen, um mit ihm eine Familie zu gründen. Sie können leider selbst keine Kinder kriegen, aber eine Familie wäre so schön. Gutmütig wie sie sind, wollen sie dem Kind mit 18 Jahren die Wahl lassen, ob es Mensch oder Werwolf werden soll.

Aber dazu müssen Sie erst mal den Zuspruch für das Kind erhalten. Das sollte aber kein Problem darstellen, immerhin haben Sie das Balg erwischt und trotz ekelhafter Tränen und Rotz nicht losgelassen. Die anderen waren dabei keine so große Hilfe. Außer erschrecken haben die nicht viel getan. Das Skelett hat bei der Aktion sogar kurzfristig seinen Fuß verloren und musste anschließend die ganzen Knochen wieder aufsammeln. So gefährlich sind die größten Monster unserer Zeit also...

### **Die Anderen:**

Vampir: ewige Fehde und ihr schlimmster Feind; bevor er das Kind bekommt soll es lieber niemand erhalten

Hexe: Mit ihr hatten Sie nie viel zu tun. Meist bleibt die alte Verschrumpelte in ihrem Haus aus Lebkuchen; hat schon lange keine großen Taten mehr vollbracht.

Skelett: Ein ulkiger Kollege, Trommelt er müssen sie sich beherrschen nicht nach den Knochen zu schnappen. Das gelingt nicht immer...

Dämon: Sehr sexy! Aber halt, denk an deine Frau... Vielleicht wenn Sie es nie erfährt?

Oger: Dumm wie Brot, aber stark wie ein Bär.

Mädchen aus the Ring: Armes Ding. Das Outfit spricht für Psychiatrie. Kann man ihr helfen?

Geist: Eigentlich totaler Angeber; ist Ihnen unerklärlicherweise dennoch sympathisch

Dr. Frankenstein: intelligent, gibt sich wenig mit Ihnen ab

Frankensteins Monster: Blinder Diener seines Schöpfers

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Hexe:**

**Charaktermerkmale:** eitel, nostalgisch, oberflächlich, Lachen nur hysterisch

Sie sind die grausige Hexe vom Düsterwald. Ihre Zauber und Tränke sind allseits gefürchtet. Aber noch mehr Angst hat man vor ihren Warzen. An Hässlichkeit übertrifft Sie nur der Oger, wobei einige mittlerweile selbst das bezweifeln. Dabei waren Sie einst eine Schönheit mit seidig glatter Haut und langem, glattem Haar. Mit ihrem Aussehen lockten Sie junge Männer in den Wald und ihr Antlitz verzauberte sie derart, dass sie Ihnen alle Gefälligkeiten erwiesen, die Ihnen in den Sinn kamen.

Doch die Zeiten haben sich geändert. Keiner traut sich mehr in die Wälder. Sie müssen alles selbst erledigen. Vom Fegen im Haus bis zum Austausch der Lebkuchenschindeln. Die dafür notwendigen Zauber kosten Sie Kraft, welche nicht mehr in den Erhalt ihrer schönen Haut fließen kann. Seit einem halben Jahr haben Sie auch noch einen Buckel bekommen. Ach was würden Sie dafür geben dieses Kind gebacken mit Rosmarinkartoffeln zu verspeisen, um einen Energieschub, der seines gleichen sucht, zu erhalten. Oder noch besser: Sie halten sich das Kind als willenlosen Sklaven.

### **Die Anderen:**

Vampir: Sie sind neidisch; nach Jahrhunderten noch makellose Haut

Werwolf: Sie haben ihn erschaffen, aber niemand wird es je erfahren; Ewige Fehde zwischen Werwolf und Vampir

Skelett: Welche Magie wohl seine Gebeine zusammenhält? Sie haben keine Ahnung, sind aber sehr interessiert.

Dämon: Von ihm haben Sie sich so manches Abgeschaut. Leider immer noch sexy!

Oger.: Ein dümmliches Wesen; irrelevant; führt Befehle aus

Mädchen aus the Ring: Sie haben es durchschaut! Das Mädchen spielt nur verrückt. Was ist ihr Plan?

Geist: Tot oder lebendig. Kann er sich vielleicht mal entscheiden?

Dr. Frankenstein: Pfuscher. Elektrizität anstatt Magie. In was für einer Welt leben wir?

Frankensteins Monster: Das ist echt mal ein Haufen Lethargie. Schlurft nur herum. Mit Magie wäre er besser geworden!



## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Skelett:**

**Charaktermerkmale:** lustig, locker, Spaßvogel, Zwang beim Lügen, schlaksig, trommelt gerne

Sie sind eine lustiger, untoter Gesell aus dem mexikanischen Tiefland. Zu gerne spielen Sie das Schlagzeug auf Ihren Rippen. Mit Ihrer lockeren und lustigen Art heitern Sie jede noch so düstere Runde auf. Da Sie ohne Muskeln daherkommen, bewegen Sie sich sehr schlaksig und eckig. Sie sind „Everybody's Darling“ – auch wenn Sie allen, bei so manch düsterer Besprechung, nach einiger Zeit gehörig auf die Nerven gehen können. Mit der Wahrheit nehmen Sie es nicht sonderlich genau. Tragischer Weise jedoch, müssen Sie nach jeder Lüge den Kopf in den Nacken werfen und ein Hup-ähnliches Geräusch („Whoop“) machen. Die Lautstärke dieses Ticks und ihre Intensität können Sie jedoch beeinflussen. Am Kind haben Sie vor allem als Spielkumpanen und Bandmitglied Ihrer Ein-Mann-Schlagzeug-Band Interesse.

Leider haben Sie sich beim Versuch des Kidnappings verletzt und ihren Fuß verloren. Sie konnten die Einzelteile zwar finden und schnell wieder anfügen, aber irgendwie tut es immer noch weh und sie humpeln.

### **Die Anderen:**

Vampir: Mitglied ihrer Pokerrunde; Chef am Tisch, schreckt vor nichts zurück um einen Willen zu bekommen

Hexe: Wirft ihnen eindeutige Blicke zu; Hässlich aber nett

Werwolf: Auch er wirft ihnen Blicke zu, aber diese interpretieren Sie als Gefahr

Dämon: Mitglied ihrer Pokerrunde; Super im Bluffen; Hat trotzdem überall Schulden

Oger: über ihn würden Sie nie Witze machen; Lieh dem Dämon viel Geld

Mädchen aus the Ring: Wer war das noch gleich?

Geist: Wollte in ihre Trommelgruppe, außer Stöhnen hört man aber nichts; war stets bemüht

Dr. Frankenstein: Bastelt immer irgendwas; Heimlich haben sie nach einer Fuß-OP gefragt

Frankensteins Monster: gar nicht ihre Wellenlänge; Seine Anwesenheit Ist total frustrierend

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Dämon:**

**Charaktermerkmale:** sinnlich, verführerisch, intrigant, elitär

Sie sind ein Sukkubus, ein Dämon, der andere Wesen zu allerlei lästerlichen Schandtaten verführt. Das Wort Moral haben Sie schon einmal gehört, aber es hat Ihnen ganz und gar nicht zugesagt. Deshalb haben Sie es durch Spaß ersetzt.

Das Kind ist Ihnen wichtig, denn Sie wollen Spaß mit ihm haben. Wobei „mit ihm“ nicht der richtige Ausdruck ist. Für das Kind werden es nur Qualen sein. Aber Schmerz zuzufügen ist doch der wahre Reiz des Lebens. Dafür wurden Sie geboren. Sie würden die Folter über Jahre hinziehen. Das wird ein Spaß.

### **Die Anderen:**

**Werwolf:** Sie spüren wie er an seiner Frau hängt; eklige Romantik; Mal sehen, ob Sie ihm das austreiben können. Eventuell auch gegen Skelett nützlich.

**Hexe:** Ehemals ihre Schülerin. Jetzt hat sie aber nichts mehr drauf. Armselig!

**Vampir:** In ihrer Pokerrunde; Er hat fast ihre Klasse, aber oft viel zu gute Karten

**Geist:** Der versteht sein Geschäft. Sie hegen Anerkennung. Aber irgendwas führt er im Schilde.

**Oger:** Ihr Diener für niedere Aufgaben; Sie haben ihn oft auf ihre Seite gezogen und sich viel Geld von ihm geliehen.

**Mädchen aus the Ring:** Sie hat Ihre Verführung abgeblockt. So etwas ist ihnen noch nie passiert!

**Skelett:** Es widert Sie an. Kein Monster darf so gut drauf sein!

**Dr. Frankenstein:** Welch ein Intellekt; Aus welcher Perversion hat er sein Monster erschaffen?

**Frankensteins Monster:** Ist ihnen völlig egal!

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Samara (Mädchen aus the Ring):**

**Charaktermerkmale:** zwanghaft – richtet alles parallel aus, spricht sehr leise, sagt alles doppelt, eher introvertiert, bekannte Monster-Tuberin,

Was der Traum von Millionen ist, haben Sie geschafft: Sie sind ein Internet-Star! Sie produzieren Videos für die Plattform Monster-Tube. Und dabei sind Sie die wohl authentischste Influencerin, die es überhaupt gibt. Sie vloggen (filmen Ihren Alltag, Ihre Freunde, Unternehmungen) immer und überall! Dabei müssen die Lautsprecher der Endgeräte jedoch auf Anschlag aufgedreht sein, denn Sie sprechen sehr leise und mit einem Tick: Immer wiederholen Sie gesagtes ein zweites Mal – um sicher zu gehen, dass es verstanden wurde. Sie sind so „real“, dass sie manchmal sogar zu Ihren Zuschauern direkt nach Hause kommen. „Vom Bildschirm direkt auf die Couch“ so lautet Ihr Motto. Und das halten Sie ein. Jedoch bei jedem Zuschauer nur genau EIN Mal... Für einen Star Ihres Bekanntheitsgrades sind Sie sehr introvertiert, was vielleicht auch mit einem weiteren Tick Ihrerseits zusammenhängt: Sie lieben Geometrie! Alle Dinge dieser Welt ließen sich doch so schön parallel ausrichten – wenn es nur jeder so täte wie Sie! So führen Sie den aussichtslosen Kampf mit sich und der Welt alles parallel nach Ihren schönen, parallelen Haarsträhnen auszurichten. „Alles, wirklich alles MUSS parallel liegen! Alles, wirklich alles MUSS parallel liegen!“

### **Die Anderen:**

Werwolf: Mit ihm hatten Sie bisher wenig zu tun.

Hexe: Sie trauen ihr nicht über den Weg.

Vampir: sie haben des Öfteren versucht sich mit ihm zu unterhalten, er hat nie zugehört

Dämon: Hat dich einmal angebaggert, aber Sie hatten kein Interesse. Sie wären nur eine Nummer für ihn.

Oger: Er versteht Sie. Sie verstehen ihn. Sie sind ein gutes Team.

Geist: hat großes Potenzial, nutzt es aber schlecht. Sie am besten sollten mit ihm Arbeiten

Skelett: Super witzig, doch Sie graust es, weil er seit gestern so schief geht

Dr. Frankenstein: Das ist ihr größter Sponsor, er will aber nicht, dass es bekannt wird.

Frankensteins Monster: Großer klobiger Kerl, naiv, folgte blind seinem Meister, hat sich verändert.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **OGER:**

**Charaktermerkmale:** dumm, groß, zerstörerisch

Grundsätzlich sind Oger große, hässliche und dumme Wesen. Sie bilden dabei keine Ausnahme.

Oh – Entschuldigung! Wir haben Sie überfordert:

Sie Oger. Leben in Hütte. Hütte in Wald. Fressen Menschen. Menschen lecker. Kinder noch leckerer. Will Kind fressen! Jetzt! Muss warten... Warten doof! ;)

### **Die Anderen:**

Werwolf: Mit ihm hatten Sie bisher wenig zu tun.

Hexe: Gibt nur Befehle. Sie ist nicht nett, aber macht Ihnen irgendwie Angst

Vampir: Anführer, schlau, schmächtig, Sie haben ihm viele Gefallen getan

Dämon: hat viele Schulden bei Ihnen, nutzt ihre fehlende Intelligenz aus, Sie haben ihm viele Gefallen erwiesen

Mädchen aus the Ring: Monster-Tuberin, Sie verstehen sich sehr gut, ihre Ticks sind ihnen egal

Geist: durchsichtig, macht Ihnen keine Angst, Sie wissen nicht wieso er berühmt ist

Skelett: Seit einem Machtwort von Ihnen ist es sehr sympathisch

Dr. Frankenstein: arrogant, überheblich, nichts ohne sein Monster

Frankensteins Monster: Fast wie Sie, nur in den letzten Tagen sehr schlecht gelaunt

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Geist:**

**Charaktermerkmale:** gemein, gruselig, angsteinflößend, Dinge heben strengt Sie an

Aufgrund Ihrer besonderen Grausamkeit und hohen Erschreck-Kunst sind Sie nicht nur unter ihresgleichen sehr angesehen. Auch in dieser Runde rechnet man Ihnen sowohl Ihr Alter als auch Ihre Erfahrung im Umgang mit besonders furchtlosen Menschen hoch an. Durch all Ihre Missetaten und Gruseleien sind sie nicht nur durchscheinend – nein – auf Ihrer kaum sichtbaren Oberfläche befinden sich die Rückstände und Überreste Ihrer Opfer! Mit Vorliebe tauchen Sie spontan und unangekündigt auf und stiften Unruhe und Verwirrung. Durch ständiges Training können Sie mittlerweile sogar schon kleine Gegenstände heben, was sie aber sehr anstrengt.

Über den Fang des Kindes freuen Sie sich aber nicht deshalb, da sie nun ein Opfer haben, welches bereits jetzt vor Angst erzittert, sondern weil sie durch das Kind erfahren wollen wie es Ihren Hinterbliebenen geht. Haben Sie erstmal das große Los gezogen, werden sie den besten Freund ihres Urururenkels dermaßen ausquetschen, dass sie alle Hobbies, Liebschaften und Lieblingsdinosaurier ihres Nachfahren kennenlernen. Familie geht einfach über alles! Was aber nicht heißt das irgendjemand davon erfahren darf. Das gruseligste aller Gruselgesichter will schließlich gewahrt werden.

### **Die Anderen:**

Werwolf: Netter Kerl, aber etwas zu treudoof.

Hexe: Ehemals die Schöne sieht heute nicht mehr gut aus.

Vampir: Ein hochnäsiger Kerl, denkt er habe Vorrechte

Dämon: Ein Geschöpf aus alten Zeiten. Nobel aber mit Vorsicht zu genießen.

Oger: Dumm wie Brot; Stark wie ein Bär.

Mädchen aus the Ring: Abgedrehtes Ding. Die hat sicher nicht mehr alle Tassen im Schrank.

Skelett: Was ein Spaßvogel Whoop; Leider sind Sie kein geeigneter Trommelpartner :(

Dr. Frankenstein: Mit ihm hatten Sie nie viel zu tun.

Frankensteins Monster: Leidensgenosse. Ist man erstmal tot, geht's nur noch bergab.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Dr. Viktor Frankenstein:**

**Charaktermerkmale:** intelligent, gebildet, Gotteskomplex, überheblich

Sie sind ein, auch in der Welt der Lebenden, hoch angesehener Wissenschaftler. Auf Ihren Forschungsreisen haben Sie bereits einiges zu Gesicht bekommen. Brenzlige Situationen könnten Sie dank Ihres blitzgescheiten Verstandes und Ihres Mutes stets souverän meistern. Sie bewegen sich in beiden Welten (die der Menschen sowie die der Monster) sicher und ohne Probleme, sind sie sich Ihrer außerordentlichen Intelligenz doch sehr bewusst. Vor einigen Jahren gelang es Ihnen in Ihrem Labor aus menschlicher Materie ein Wesen zu erschaffen. Dieses kann sich bewegen, sprechen und sogar einfache Gedanken denken. Seit diesem Zeitpunkt sind Sie sich Ihrer Göttlichkeit bewusst und forschen an der Verbesserung der geistigen sowie körperlichen Verfassung „Ihres“ Frankensteins.

Nun hatte Sie aber einen neuen Einfall: Das Monster 2.0! Es wird filigraner, schneller, kann besser sprechen und denken.

An Technik und Theorie haben Sie schon alles vorbereitet, doch ein passendes Versuchsobjekt wird noch benötigt. Da wäre das Kind doch super! Weil es noch lebt eignet es sich auch hervorragend als Vorher-Nachher-Test, um herauszufinden wie gut das Endprodukt geworden ist. Ihr Vorteil ist, dass Sie mit ihrem loyalen Diener, dem Monster, welches bereitwillig ihre Befehle ausführt, zwei Stimmen haben, um das Testmaterial zu beschaffen.

### **Die Anderen:**

Werwolf: Sie haben so gut wie nie mit ihm zu tun

Hexe: Ist wieso auch immer nicht gut auf Sie zu sprechen

Vampir: Guter Gesprächspartner; Viel Wissen über Geschichte, Sie würden zu gerne mehr über seine Unsterblichkeit erfahren, dazu ist er aber sehr verschlossen

Dämon: Selbst ein Dämon kann kein Leben erschaffen, aber man amüsiert sich in seiner Gegenwart

Oger: Könnte sogar Ihrem Monster en Kopf einschlagen, zum Glück aber dumm

Mädchen aus the Ring: Monster-Tube-Star, wahnsinnig kreative Videos, Sie vergöttern und sponsorn sie sogar (was aber niemand erfahren darf), abgedreht, abgedreht

Skelett: immer gut drauf, hat sie nach einer Fuß-OP gefragt, Wenn er die entsprechenden Materialien hat machen Sie diese gerne für einen Obolus

Geist: Mit ihm hatten Sie nie viel zu tun. Was interessieren Sie die Toten?

Frankensteins Monster: Ihr bisher größtes Werk, praktische Arbeitserleichterung, naiv, dumm

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Frankensteins Monster:**

**Charaktermerkmale:** langsam, grobmotorisch, kräftig, mitfühlend, depressiv, zynisch

Sie haben gelebt. Es war ein gutes Leben, doch das ist vorbei...

Aufgrund Ihrer enormen Größe (2,44 Meter) bewegen Sie sich eher plump und tölpelhaft. Ihre langen schwarzen Haare streichen Sie sich unbeholfen aus dem Gesicht, das von einer dünnen gelblichen Haut umspannt wird. Jedoch sind Sie extrem stark und müssen daher besonders vorsichtig mit zerbrechlichen Dingen umgehen. Lange wussten Sie nichts von ihrer Vergangenheit, bis vor einem Monat die ersten Erinnerungen durchsickerten. Es wurden immer mehr. Dafür nahmen ihre gute Laune und ihre Naivität immer weiter ab. Mittlerweile sind Sie depressiv und zynisch geworden. Wieso nur mussten Sie wiederbelebt werden? Hat Sie jemand gefragt? Nein! Deshalb wollen Sie es Ihrem Meister heimzahlen. Auf eine heimliche und gemeine Art. Sie spielen den treuen Diener, haben aber bereits eine Spritze ihres Herrn gestohlen. Damit schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Sie töten das im Keller weggeschlossene Kind, sodass der Doktor kein Monster 2.0 erschaffen kann, und zugleich fällt wegen der Spritze der Verdacht auf ihn.

HINWEIS: Besorgen Sie im Vorfeld eine Spritze oder drucken eine aus. Wenn möglich verschwinden Sie vor Spielbeginn kurz unbemerkt in den Keller und legen dort die Spritze ab!

### **Die Anderen:**

Werwolf: manchmal unbeherrscht. beißt gerne, sonst meist die Freundlichkeit in Person

Hexe: Sie finden die Hexe gut, meist hat Sie Süßigkeiten dabei; erinnert Sie an ihre echte Oma mit besonders entstelltem Gesicht

Skelett: Spaßmaschine, in seiner Gegenwart werden Sie froh, denken an die guten Tage ihres letzten Lebens und werden deshalb wieder sehr traurig

Dämon: Ein Geschöpf aus alten Zeiten. Spricht ab und zu mit dem Meister.

Oger.: Wirkt sympathisch und ursprünglich

Mädchen aus the Ring: Monster-Tube-Star, Ihr Meister trifft sich manchmal mit ihr, Sie dürfen nicht dabei sein

Geist: Wenig Kontakt. Sie würden gerne mehr darüber erfahren tot zu sein.

Dr. Frankenstein: Ihr Meister (s.o.), Sie hassen ihn und dienen ihm zum Schein

Vampir: verkehrt oft mit ihrem Meister, arrogant

Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Gießhammer

# HINWEISE



## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Vampir:**

**VOR DEM ABENDESSEN:**

Oh Gott/Satan! Was haben Sie getan? Sie wollten nur kurz vor dem Essen bei dem Kind nach dem Rechten sehen und haben es bis auf den letzten Tropfen ausgesaugt! Sie hätten sich doch zusammenreißen müssen, aber das Blut war so schön warm. Die Gemeinschaft wird sie für so eine unabgesprochene Tat rausschmeißen. Star hin oder her. Da hilft es nicht einmal, dass das Kind bereits betäubt am Boden lag und zwei Einspritzlöcher hatte. Es hätte also so oder so jeder den Vampir verdächtigt. Das darf niemand erfahren!

Zum Glück konnten sie sich gerade noch verstecken bevor Dr. Frankenstein zur Zelle geschlichen kam und den Tod des Kindes bemerkte. Dieser Trottel mit seinem Zollstock hätte nur einen Blick an die Decke werfen müssen und hätte den Täter erwischt. Stattdessen rieb er sich die Hände und eilte freudestrahlend nach oben. Nochmal Glück gehabt. Jetzt muss ich mich nur irgendwie rausreden. Vielleicht schiebe ich es gleich dem Doktor in die Schuhe...

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Werwolf:**

**VOR DEM ABENDESSEN:**

Was, das Kind ist tot? Dann hat sich die ganze Angelegenheit für Sie erledigt.

Sie möchten möglichst rasch nach Hause, aber nicht bevor der Mörder seine Gerechte Strafe erhalten hat.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Hexe:**

### **VOR DEM ABENDESSEN:**

Sie sind erschüttert! Sie wollten das Kind doch als Diener! Aber das wird wohl nichts mehr! Es ist allein ihre Schuld: Sie haben sich gestern beim Kidnappen heimlich ein Haar des Kindes besorgt. Mit ihren Zaubern haben Sie eine Voodoo-Puppe erschaffen, aber leider sind Sie damit gestolpert...

Welch ein Zufall: Das Messer in der Herzgegend wird zum Herzinfarkt geführt haben. Niemand darf es erfahren! Und an den Leichnam müssen Sie auch noch möglichst schnell kommen. Denn bis Sie ihr Rezept zubereiten können, wird wohl einiges an Unschuldsaura verfliegen sein. Das heißt: Nun geht es um jede Minute! Blöd nur, dass die Anwesenden den Mord aufklären wollen...

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Skelett:**

#### **VOR DEM ABENDESSEN:**

Als kurz vor dem Abendessen alle zusammengerufen werden haben sie bereits ein schlechtes Gefühl. Dann die Gewissheit: das Kind ist tot. Und sie wissen auch genau wer es war. Der Geist. Als sie vor etwa einer halben Stunde ihre Knochen sortiert haben, schwebte der Geist durch den Boden. er muss im Keller gewesen sein, hat sie aber nicht bemerkt. Sie wissen das deshalb so genau, weil sie ihn durch das Loch in ihrem Fuß sahen, welches gestern entstanden war. Sie haben einfach nicht alle Knöchelchen wiedergefunden. Eines fehlt. Aber vielleicht passt ein Knochen des Kindes? Das braucht sie ja sicher nicht mehr.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Dämon:**

**VOR DEM ABENDESSEN:**

Welch Schande! Ein Jammer, dass sich der Tod des Kindes höchstens über eine halbe Stunde gezogen haben kann. Da muss ein Laie am Werk gewesen sein. Aber immerhin können Sie noch ein wenig Unheil anrichten. Sie haben da an die Verführung des Werwolfs gedacht, um mit seiner Hilfe dieses lächerliche Skelett loszuwerden. Für ein Monster ist das viel zu gut drauf! Und immer diese Trommelei!

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Gießhammer

**Samara:**

### **VOR DEM ABENDESSEN:**

Oh nein, nicht schon wieder! Sie haben das Kind gesehen und keine vierundzwanzig Stunden später ist es tot. Das lag bestimmt daran, dass alles so durcheinander ablief. Alle liefen kreuz und quer. Keine Ordnung. Keine Parallelität. Und Frankensteins Monster stand total schief da, richtig angewidert und total weit von seinem Meister entfernt. Bestimmt ist er daran schuld.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Oger:**

**VOR DEM ABENDESSEN:**

Hatte Schlüssel für Kerker. Jetzt nicht mehr haben Schlüssel. Kind tot. Ich nicht wollen Ärger.  
Wer brauchen Ärger? Sagen irgendjemand Schuld.

Hinweis: Suchen Sie sich eine Person aus und versuchen Sie dieser den Vorfall anzuhängen!

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Geist:**

### **VOR DEM ABENDESSEN:**

Oh Nein! Es war ein Unfall! Sie wollten doch nur dem Kind einen Besuch abstatten und es freundlicherweise beruhigen. Sie hätten ihm gesagt, dass Sie den Karren für den Balg aus dem Dreck ziehen. Aber anstatt sich schonmal bei dem Knirps einzuschleimen, um eine offene Beziehung entstehen zu lassen, bekamen Sie nur ein vom Grauen verzerrtes Gesicht zu sehen. Die Augen leuchteten in irrer Panik und anschließend fiel das Kind regungslos auf den Boden. Was sind sie nur für ein Trottel. Sie haben vor Übereifer einfach vergessen ihr Gruselgesicht abzulegen. Jetzt gilt es nur von Ihnen abzulenken. Einen Herzinfarkt hätte das Kind auch durch alle möglichen anderen Zufälle bekommen können. Zum Beispiel durch den Anblick des hässlichen Ogers. Und der hatte sogar den Schlüssel.



## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

**Dr. Frankenstein:**

### **VOR DEM ABENDESSEN:**

Sie haben sich in einem unbeobachteten Moment in den Keller geschlichen und wollten einige Tests (Körpergröße, etc.) an dem Kind durchführen, doch als sie am Kerker ankamen merkten sie sofort, dass eine Leiche vor ihnen liegt. Sie legten sich schnell eine Ausrede zurecht und informieren die anderen über ihren Fund.

Hinweis: Sollten Sie auf ihre Spritzen angesprochen werden, wissen Sie, dass ihnen eine fehlt. Sie haben sich dazu aber keine großen Gedanken oder Sorgen gemacht.

## Mörder, Monster, Menschenfresser – Ein Dinner in der Welt der Untoten

Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

### **Frankensteins Monster:**

#### **VOR DEM ABENDESSEN:**

Helle Aufregung! Alle reden sehr schnell. Zu schnell für sie? Ach, Sie wissen schon, um was es geht! Das Kind ist tot.

Da fällt es Ihnen wie ihre fettigen Haarsträhnen vor die Augen: Das schlimmste haben Sie gar nicht bedacht: Was, wenn der Doktor dieses arme kleine Wesen auch ins Leben zurückholen kann? Die Interessenten, die das Kind lebend haben wollten, hätte der Meister schonmal ausgestochen. Wie konnten Sie nur so dumm sein und diesen wichtigen Aspekt nicht bedenken?

## Hinweis 1 – 0 für das Skelett

Sie haben den Verdacht, dass der Oger das Kind erschlagen hat. Immerhin hat er die Schlüssel für das Verlies und war am häufigsten unten. Dieser Hinweis gilt nur bei neun oder zehn Spielern. Sollte kein Oger mitspielen ignorieren Sie den Hinweis einfach.

## Hinweis 1 – 1 für Dr. Frankenstein

Als die Hexe vor Ihnen am Kamin vorbei ging, hat sie unauffällig etwas holziges und Papier hineingeschmissen. Ein Zettel fiel aber daneben und Sie konnten ihn unbemerkt aufheben:

Satansbraten:

- Zutaten:
- 10 kg Kartoffeln
  - 1 Busch Rosmarin
  - 1 Liter Öl
  - 1 mögl. unschuldiges Kind (ca. 30 kg)
  - Gewürze nach belieben

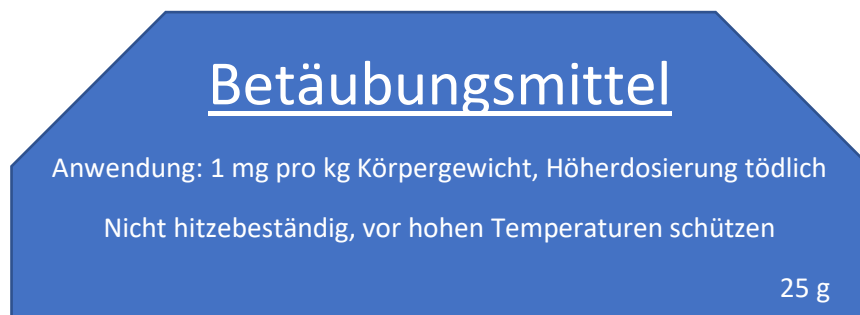
Säubern und verteilen Sie die ganzen Kartoffeln auf einem Backblech. Rupfen Sie den Rosmarin klein und geben ihn über die ausgebreiteten Kartoffeln. Legen Sie das möglichst noch lebende Kind so darüber, dass es die Kartoffeln vollständig bedeckt. Verteilen Sie das Öl darüber und würzen mit Salz und Pfeffer nach Belieben. Anschließend geben Sie das Ganze für 4 Stunden bei 200° C in den Ofen.

## Hinweis 1 - 2 für den Oger

Als Sie eine halbe Stunde vor dem Essen im Keller waren, um nach dem Kind zu sehen, stand es regungslos mit ausgestreckten Armen da. Eine Maus lief zwischen seinen Beinen durch. Sie dachten solange der Balg steht ist alles in Ordnung. Vielleicht war es da schon krank?

## Hinweis 1 - 3 für Samara

Sie haben im Küchenabfall ein Fläschchen mit folgendem Etikett gefunden:



## Hinweis 1 - 4 für den Werwolf

Sie vermuten, dass es der Vampir war. Er ist so hochnäsig und denkt er hat Vorrechte. Sicher hat er das Kind gebissen und leergesaugt.

## Hinweis 1– 5 für den Dämon

Etwa 15 Minuten vor dem Abendessen haben Sie aus den Gemächern der Hexe ein lautes Rumpeln und einen Aufschrei gehört. Als sie klopfen und fragten, ob alles in Ordnung sei, machte die Hexe nicht auf. Sehr verdächtig!



# Hinweis 1 – 6 für Frankensteins Monster

Sie haben gesehen, dass der Vampir am Klo einen roten Fleck aus seinem Umhang gewaschen hat. War das Blut?

## Hinweis 1 – 7 für den Geist:

Sie sind nach Ihrem Unfall im Keller schnell durch die Decke geschwebt und haben im Erdgeschoss das Skelett erblickt. Hoffentlich hat es Sie nicht bemerkt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass es Sie gesehen hat, machen Sie es lieber gleich unglaubwürdig:

Das Skelett hat es bestimmt auf die Pauken oder das Becken des Kindes abgesehen. Und die Knochen kann es ja auch noch gebrauchen, wenn der Balg tot ist.

## Hinweis 1 – 8 für das Skelett:

Du hast dich vorhin mit Dr. Frankenstein über deinen fehlenden Knochen unterhalten. Dabei erwähnte er sein neues Labor, mit besserer Ausstattung. Er hätte jetzt eine größere Spule und werde das nächste Level erreichen. Ob er dafür wohl auch neues „biologisches Material“ braucht? Immerhin war er es, der das tote Kind im Keller „fand“.

## Hinweis 1 – 9 für die Hexe:

Ja das war nicht ganz okay, aber Du hast beim Aufhängen deines Mantels in der Garderobe den Moment genutzt und in der Tasche des Werwolfs folgende Notiz gefunden:

Mein lieber Schnutzeputzi,  
ich bin schon in der Arbeit. Dein  
Frühstücksfleisch steht fertig im  
Kühlschrank.  
Viel Erfolg bei eurem Treffen: Ich  
hoffe Du hast Erfolg und dieses  
Vampirarschgesicht kriegt was es  
verdient!  
In Liebe dein Pummelchen :\*

## Hinweis 1 – 10 für Dr. Frankenstein

Erst hatten Sie nur ein Gefühl, mittlerweile hat es sich zu einem richtigen Verdacht erhärtet:

Der Dämon ist der Mörder! Dass er sich um kein Leben schert wussten Sie ja bereits, aber dass er eines nimmt nur um Verwirrung und Unruhe zu stiften hätten Sie nicht erwartet. Und nun nutzt er auch noch den Augenblick und bezirzt den Werwolf. Wenn das so weitergeht entfacht er noch einen ganzen Krieg zwischen Werwölfen und Vampiren. Dieser Hinweis gilt nur bei zehn Spielern. Sollte kein Dämon mitspielen ignorieren Sie den Hinweis einfach.

## Hinweis 1 – 11 für den Oger

In einem Gespräch mit Ihnen ist dem Monster wohl rausgerutscht, dass es furchtbar ist Dr. Frankenstein zu dienen und er lieber tot geblieben wäre. Nach ein bisschen nachbohren hat er Ihnen erzählt, dass er seinen Meister hasst und ihm es irgendwann mal so richtig heimzahlen wird. Aber natürlich haben Sie ihm versprochen niemanden davon zu erzählen. Vielleicht ist es an der Zeit diesen Schwur zu brechen?

## Hinweis 1 – 12 für den Werwolf

Sie wissen, dass die Videos von Samara Menschen innerhalb von 24 Stunden töten. Aber wie sieht das aus, wenn sie nicht über den Bildschirm, sondern in echt gesehen wird? Muss Sie dann nachhelfen? Immerhin hat Sie einen Ruf zu verlieren.

## Hinweis 2 – 1 für den Vampir

Hast Du dich getäuscht oder hatte der Werwolf beim Essen eine Gabel mit genau zwei Zacken? Ungewöhnlich. Damit kommt er auch als Täter infrage und hängt den Mord gleichzeitig noch dem Vampir an. Kann ein Werwolf so gerissen sein?



Ein Krimi-Dinner geschrieben von Andy Grießhammer

## Hinweis 2 – 2 für die Hexe

Ist ihnen aufgefallen wie böse der Oger Dr. Frankenstein ansieht? Besonders wenn der Doktor Aufträge an sein Monster verteilt. Sicher stellt er sich dabei vor selbst rumkommandiert zu werden. Das macht den Oger böse!

Aber ist ihm das einen Mord wert? Dieser Hinweis gilt nur bei neun oder zehn Spielern. Sollte kein Oger mitspielen ignorieren Sie den Hinweis einfach.

## Hinweis 2 – 3 für Samara

Sie haben sich gerade gefragt wieso der Geist eigentlich trainiert Gegenstände aufzuheben?  
Essen und Trinken muss das Gespenst ja nicht mehr? Hat er vielleicht von langer Hand geplant  
das Kind umzubringen? Aber aus welchen Gründen?

## Hinweis 2 – 4 für den Geist:

Sie können es in den Augen von Frankensteins Monster sehen. Er ist nicht traurig über den Tod des Kindes. Im Gegenteil er ist froh. Nachdem sie heute auch erfahren durften das der Doktor ein neues Labor hat, hatte das Monster wohl entweder Konkurrenz vermeiden wollen oder es hatte Mitleid mit dem Kind und wollte durch den Tod viel Leid ersparen.

## Hinweis 2 – 5 für Dr. Frankenstein

Das Skelett hat Sie eben beiläufig zum Thema Fuß-Chirurgie befragt. Nach einem geschulten Blick auf seinen knöchernen Fuß stellten Sie sofort fest, dass dort ein kleiner aber wichtiger Knochen fehlt. Und dann auch noch die Frage wie groß der fehlende Knochen etwa sein muss und ob Sie den Fuß reparieren können, wenn er den „richtigen Knochen“ wieder auftreibt. Sicher haben Sie eins und eins bereits zusammengezählt und wissen wieso das Skelett das Kind nicht lebendig braucht. Bei seiner kleinen Schuhgröße...

## Hinweis 2 – 6 für den Werwolf

Sie erinnern sich gerade, dass Blair, die Hexe Ihres Waldes, ihnen einmal folgendes erzählt hat:  
„Ich habe diese Teenager mit ihren Kameras ja nur ein bisschen erschrecken wollen. Es stimmt schon, dass wir Hexen durch das Essen von unschuldigen Menschen unsere Schönheit und magischen Kräfte regenerieren, aber für was bräuchte ich das? Ich habe so viele Voodoo-Puppen, die sich um meinen Wald kümmern. Da muss ich selbst so gut wie nichts mehr machen!“

## Hinweis 2 – 7 für den Dämon:

Dr. Frankenstein ist äußerst brillant. Aber leider fällt er immer wieder auf Sie herein. Sie haben ihn dermaßen eingelullt, dass er Ihnen prahlerisch von seiner neuen Lebensrezeptur erzählt hat. Sie ist zwar ungetestet, aber wird deutlich bessere Ergebnisse bringen als bei seinem letzten Monster. Motorik und Sensorik sollen deutlich verbessert sein und auch der Denkapparat wird um einiges besser arbeiten.

Spricht das nun eher dafür, dass Dr. Frankenstein ihn umgebracht hat, um ihn als Testsubjekt zu erhalten oder hat ihn Frankensteins Monster getötet, um seine Konkurrenz auszuschalten?

## Hinweis 2 – 8 für das Skelett:

Samara war es: Die hat doch die totalen Zwangsstörungen. Und das mit den 24 Stunden bis man stirbt gehört doch auch dazu. Hätte das Kind länger gelebt, dann hätte sich Samara die Haut von den Knöcheln kratzen müssen oder so etwas. Sie sind sich jedenfalls sicher. Sie war es!

## Hinweis 3 – 1 für den Vampir:

Folgender Brief wird gefunden:

Liebe Esme,

ich kahn deine Argumenkation voll und gahnz värstehen. Snabb Dir das Gör und mach Dir eine Schombie daraus. Das ischt viel bässa als hüpsch zu sein. Und Voodoo-Kind lockt noh mähr Kiender an. Di kahnste dan frässen.

Dene Tante Kuhnighunde

Ps: Gib Obacht auf d Pubbe. Die sändt sneller ghabutt als man denkert.