

KRIMI-DINNER · 6 BIS 10 PERSONEN

Die letzte Bescherung

Ein Krimi-Dinner im Weihnachtsdorf am Nordpol



LESEPROBE

Heiligabend am Nordpol: Um Mitternacht soll der Schlitten starten, doch der Weihnachtsmann sitzt in seinem Sessel und wacht nicht mehr auf. Nach dem ältesten Gesetz des Dorfes fliegt kein Schlitten, solange das Unrecht ungesühnt bleibt. Wer es war, klärt ihr am Tisch.

PERSONEN

6 bis 10, der Gastgeber spielt mit

ALTER

ab 12 Jahren

DAUER

etwa 3 Stunden

SCHWIERIGKEIT

knifflig



DIE LETZTE BESCHERUNG

Worum es geht

Seit dreihundert Wintern startet der Schlitten am Heiligabend um Mitternacht. Im Weihnachtsdorf am Nordpol duftet es nach Lebkuchen, in der Werkstatt werden die letzten Säcke gepackt, im Stall stehen die Rentiere bereit. Beim Festmahl hebt der Weihnachtsmann seinen Becher und kündigt an, dass sich nach dieser Nacht im Dorf einiges ändern wird. Dann zieht er sich in die Kartenstube zurück.

Als die Rentiere vor den Schlitten gespannt werden sollen, kommt er nicht. Margarethe, seine Frau, findet ihn in der Kartenstube vor der großen Weltkarte. Er rührt sich nicht mehr.

Draußen wartet der Schlitten, drinnen sitzen zehn, die den Alten seit Jahrzehnten kennen: die Schmiedin, der Hüter der Liste, die Wichtel aus Werkstatt, Küche und Postamt. Alle haben an diesem Abend etwas gesehen, und alle schweigen über etwas. Ohne Antwort hebt kein Schlitten ab, und bis Mitternacht bleibt nicht viel Zeit.

DIE LETZTE BESCHERUNG

So läuft der Abend

- 1 Vorher Jede Person bekommt ihren Einstieg und liest sich in ihre Rolle ein.
- 2 Prolog Der Gastgeber liest vor, wie der Heiligabend im Weihnachtsdorf endet.
- 3 Runde 1 bis 3 Jede Runde bringt neue Erinnerungen und Schriftstücke. Ihr befragt euch gegenseitig.
- 4 Zwei Ereignisse Die alte Heilerin des Dorfes bringt neue Erkenntnisse.
- 5 Anklage Jede Person schreibt auf, wen sie für schuldig hält.
- 6 Auflösung Die versiegelte Auflösung wird geöffnet und vorgelesen.

DIE LETZTE BESCHERUNG

Die Figuren

*Zehn Menschen und Wichtel waren an diesem Abend im Dorf.
Eine dieser Rollen übernimmst du.*



Margarethe Klaus

Frau des Weihnachtsmanns, Herrin des Hauses

Margarethe führt das Haus des Weihnachtsmanns, pflegt im Wintergarten die Christrosen und kocht in ihrer Kräuterkammer Salben und Tropfen für Mensch und Tier. Im Dorf nennen sie alle Mutter Klaus. Heute Abend richtet sie das Heiligabend-Festmahl aus.

**Brunhild Amboss**

Schlittenschmiedin

Brunhild hat den Schlitten des Weihnachtsmanns schon dreimal neu beschlagen und jedes Geschirr im Stall selbst genietet. Heute Abend hilft sie in der Werkstatt beim Beladen.

**Ambrosius Federkiel**

Hüter der Liste, Archivar

Ambrosius führt das große Buch, in dem steht, wer artig war und wer nicht, und schreibt es mit Sternenstaubtinte ins Reine. Zusammen mit der Rentiermeisterin trägt er einen der zwei Schlüssel zur Sternenkammer.

**Tannwig Flink**

Oberwachtel, Meister der Spielzeugwerkstatt

Tannwig leitet die Werkstatt und weiß von jedem Spielzeug, wann es gebaut wurde und für wen. Heute Abend wird der Schlitten beladen, und Tannwig zählt jedes Paket zweimal.

**Jule Glockenklang**

Glöckner und Siegelbewahrer

Jule läutet die Glocken des Dorfes und versiegelt jedes Jahr die fertige Liste mit grünem Tannenwachs. Ohne Jules Mitternachtsläuten startet kein Schlitten, und wo Jule hingeht, klingeln die Messingglöckchen am Jackensaum mit.

**Sigrun Hornlund**

Rentiermeisterin

Sigrun ist im Rentierstall aufgewachsen und kennt jedes Tier beim Namen, vorneweg den alten Leithirsch Nordstern. Heute Nacht spannt sie die Rentiere vor den Schlitten, und wer ihr dabei im Weg steht, hört es.



Ruprecht Rauhreif

Knecht Ruprecht, Begleiter des Weihnachtsmanns

Ruprecht kam vor zwanzig Jahren aus dem Süden ins Dorf und begleitet den Weihnachtsmann mit Sack und Rute auf jeder Fahrt. Er spricht wenig und hackt Holz, wenn ihn etwas umtreibt.



Flocke Silberschnee

Postwichtel, bringt die Wunschzettel

Flocke holt die Wunschzettel aus aller Welt vom Nordlicht-Postamt und sortiert sie für das Archiv. Bis zuletzt treffen Briefe ein, und Flocke trägt jeden davon selbst ins Haus.



Ilvi Sternwacht

Sternleser, Navigation

Ilvi liest aus den Sternen und dem Nordlicht, welchen Weg der Schlitten nehmen muss, und nennt jeden Kurs auf den Viertelstrich genau. Heute Abend beobachtet Ilvi den Himmel durch das Glasdach des Wintergartens.



Krümel Zuckerguss

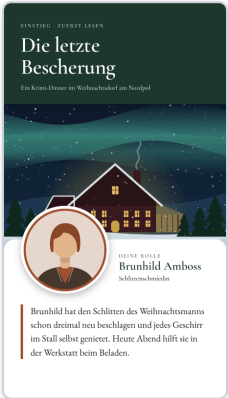
Küchenmeisterwichtel, Lebkuchenbäckerei

Krümel backt die Lebkuchen des Dorfes und kocht jedes Jahr den Kakao, den der Alte vor dem Flug trinkt. Ohne Krümels Küche gäbe es kein Fest, und das hört Krümel gern.

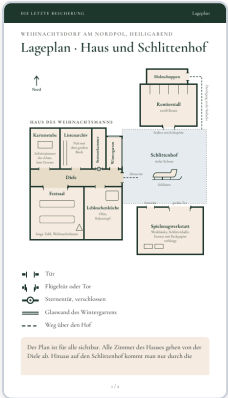
DIE LETZTE BESCHERUNG

So sehen die Unterlagen aus

Drei Beispielseiten aus der Digitalversion. Die Rundentexte bleiben bis zum Abend geheim, deshalb ist die Runde unscharf.



Einstieg, Titelseite



Lageplan



Runde 1 (unscharf)

DIE LETZTE BESCHERUNG

Das ist enthalten

- START HIER und Heft der Spielleitung (ohne Lösung), mit Prolog und zwei Ereignissen zum Vorlesen
- Lageplan von Haus und Schlittenhof
- 10 Rollenhefte mit Einstieg und drei Runden
- 3 Requisiten mit Übersicht
- Abstimmungszettel und versiegelte Auflösung
- versiegelte Hinweise für 6 bis 9 Personen
- Digitalversion: Einstieg und jede Runde als eigene Datei zum Verschicken

Inhaltshinweise: Tod durch Gift (nur angedeutet) · Diebstahl und Familiengeheimnisse

Das vollständige Kit gibt es auf krimiabend24.de.