Charakterheft



Rex Calloway

Neonwalzer um Mitternacht

Donnerstag, 24. Dezember 2026

Bevor es losgeht

Willkommen zum Krimidinner

Du wurdest zu einem Krimidinner eingeladen – einem Abend voller Geheimnisse, Intrigen und verborgener Wahrheiten. Ein Mord ist geschehen und nur gemeinsam mit den anderen Gästen kannst du aufdecken, was wirklich passiert ist.

Das Ziel

Euer Ziel als Gruppe ist es, den Täter zu entlarven. Euer Ziel als Einzelperson ist es, eure Geheimnisse so lange wie möglich für euch zu behalten – es sei denn, ihr seid der Täter: Dann müsst ihr unentdeckt bleiben.

Bevor du weiterliest

Lies alle Seiten bis zum Hinweis "Nur am Spieleabend öffnen" sorgfältig durch. Die markierten Seiten sind Versiegelungen – sie dürfen erst am Spieleabend, in der jeweils angesagten Runde, gelesen werden. Ein Blick zu früh verdirbt den Abend für alle.

Vorbereitung

Mach dich mit deiner Figur vertraut: präge dir Namen, Alter und Hintergrund ein. Überlege dir, wie du dich in Gestik und Sprache in deine Rolle einfühlst.

Verkleidung

Ein passendes Kostüm bringt den Abend zum Leben. Orientiere dich an Epoche und Milieu der Geschichte. Kleine Details – ein Schal, ein Hut, ein Schmuckstück – reichen oft schon aus, um in die Rolle zu schlüpfen.

Für alle gleich

Die Spielregeln

Nach der Tat sitzt ihr gemeinsam zusammen und tragt eure Erinnerungen zusammen. Jede Runde behandelt einen anderen Zeitabschnitt des Tatabends. Die Tat kann erst in Runde 3 vollständig rekonstruiert werden. In eurem Spielheft dürft ihr jederzeit zurückblättern. Ihr entscheidet als Gruppe, wann ihr zur nächsten Runde wechselt – als Richtwert gelten 30 bis 60 Minuten pro Runde.

Eure Spielhefte sind nur für eure eigenen Augen bestimmt. Einzig die Abschnitte zu Spielregeln, Spielablauf und Vorgeschichte sind für alle gleich. Ihr dürft Hinweise über eure Figur verschweigen – aber ihr dürft nicht lügen. Werdet ihr direkt nach einer Sache gefragt, müsst ihr die Wahrheit sagen. Nur der Täter darf lügen und andere auf falsche Fährten locken.

Ihr dürft die Wahrheit vorteilhaft für euch auslegen und selbst entscheiden, welche Informationen ihr teilt. Aber Vorsicht: Teilt ihr zu wenig, lässt sich der Fall nicht lösen. Teilt ihr zu viel und zu früh, geratet ihr selbst unter Verdacht. Solltet ihr versehentlich gelogen haben, obwohl ihr nicht der Täter seid, korrigiert euch schnell.

Ob du der Täter bist, erfährst du im Abschnitt über deine Figur. Abwesende Figuren gelten als unschuldig.

Für alle gleich

Der Spielablauf

Spielbeginn

Der Gastgeber liest die Abschnitte "Spielregeln", "Spielablauf" und "Vorgeschichte" vor. Alle Spieler stellen sich kurz in ihrer Rolle vor. Danach verliest der Gastgeber den Prolog aus dem Ereignisheft.

Spielrunden

Nach Aufforderung durch den Gastgeber lesen alle Spieler still die aktuelle Runde in ihrem Spielheft. Danach wird der beschriebene Zeitabschnitt gemeinsam diskutiert. Der Gastgeber eröffnet das Gespräch.

Verdacht und Verteidigung

Jeder äußert seinen Verdacht. Alle Verdächtigten bekommen Gelegenheit zur Verteidigung. Am Ende stimmt jeder Spieler ab, wen er für den Täter hält.

Aufklärung

Der Gastgeber liest die Auflösung vor. Habt ihr den Täter überführt – oder ist er entkommen?

Für alle gleich

Die Vorgeschichte

Seit Tagen schon liegt eine seltsame Spannung über dem Grand Hotel Aurora in Neo-Berlin. Das Haus feiert heute seinen 100. Silvesterball, und Hoteldirektor Konrad Albrecht hat jeden Winkel mit Holoprojektionen und frischem Neonlicht herausputzen lassen, als gelte es, die eigene Zukunft zu beschwören. Tatsächlich geht es genau darum: Der Konzernchef Aurelius Kragh von Kragh Dynamics will das traditionsreiche Hotel kaufen, und sein Angebot hängt wie ein Versprechen und eine Drohung zugleich über dem Abend.

Ihr alle seid aus unterschiedlichen Gründen heute hier, manche als geladene Ehrengäste, manche aus beruflicher Pflicht, manche, weil Kragh es so wollte. Schon im Vorfeld munkelte man, Kragh plane zum Jahreswechsel eine Enthüllung im Kaminzimmer, eine Akte über einen der Anwesenden, die jemandem in diesem Saal das Genick brechen könnte. Seither liegt ein nervöses Lächeln auf vielen Gesichtern, und mehr als ein Blick wandert unruhig durch den Raum, wenn man an den heutigen Abend denkt.

Der Ball beginnt um 21:00, das Synthetische Kammerorchester Aurora stimmt seine Neonwalzer an, Drohnen ziehen ihre ersten Bahnen über dem Dach für die große Mitternachtsshow, und zwischen Champagner und Implantat-Justierungen erwartet ihr Gespräche, die mehr verschweigen werden, als sie verraten. Kragh selbst will sich später ins Kaminzimmer zurückziehen, um dort allein seine Rede vorzubereiten, die letzte Ruhe vor dem Sturm, den er selbst entfachen will.

Um 23:50 wollte Konrad Albrecht ihn gemeinsam mit Vex Marlowe zur Jahreswechsel-Rede abholen. Stattdessen fand er Aurelius Kragh erschlagen vor dem Kamin, während das Hotelnetz Störung um Störung meldete, als wehre sich das Haus selbst gegen das, was geschehen war. Die Enthüllung, die die Mitternacht hätte beherrschen sollen, ist nun durch einen stillen, kalten Moment im Kaminzimmer ersetzt worden. Wer von euch hat die Feier in ein tödliches Spiel verwandelt?

Nur für dich

Deine Figur

Rex Calloway

58 Jahre

Du bist Rex Calloway, und dein Name hat einmal jeden Holoscreen von Neo-Berlin bis zum Mond beleuchtet. Chrome Fist hat dich unsterblich gemacht, dein Drehtritt ist zum Meme für eine ganze Generation geworden, und dein rechter Cyberarm, ein Meisterstück von Dr. Milan Petrovic, war dein Markenzeichen. Heute Abend bist du Ehrengast beim Jubiläumsball im Grand Hotel Aurora, und du trägst die Rolle wie immer mit erhobenem Kinn.

Was niemand weiß: Du bist pleite. Die Gagen sind versiegt, die Villen verkauft, und deine letzten drei Stunts hat längst ein Double mit besseren Implantaten gedreht, während dein Gesicht nur noch digital darübergelegt wurde. Du lächelst für die Kameras und zählst im Kopf die Kredits, die dir fehlen, um die nächste Wartung deines Arms zu bezahlen.

Noch bitterer schmeckt, dass Kragh Dynamics die Rechte an deinem digitalen Abbild hält und daran arbeitet, dich komplett durch einen KI-Doppelgänger zu ersetzen, der nie altert, nie zögert und nie eine Gage

verlangt. Aurelius Kragh hat dir das bei einem Geschäftsessen mit einem Lächeln erklärt, als wäre es ein Kompliment. Du hasst ihn dafür, auch wenn du es heute Abend überspielst.

Seit drei Monaten gibt es einen Lichtblick: Selina Kragh. Seit einem Holo-Interview trefft ihr euch heimlich, und heute zeigt ihr euch zum ersten Mal öffentlich zusammen. Sie lässt dich wieder jung fühlen, ihr Lächeln ist besser als jeder Stunt, den du je gestanden hast. Dass sie Aurelius' Stieftochter ist, macht die Sache nicht einfacher, aber du hast nie nach dem einfachen Weg gefragt.

Petrovic, der Mann mit den goldenen Händen, hat dir vor acht Jahren den Arm eingesetzt und wartet ihn seitdem treu. Ohne ihn wärst du ein Wrack, das weißt du, und heute Abend lässt du ihn wieder einmal nach den Hydraulikgelenken schauen, bevor der Ball in die Nacht kippt.

DU BIST UNSCHULDIG

Wer mit am Tisch sitzt

Die anderen Gäste



Aurelius Kragh

Mordopfer · 67 Jahre

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.



Juno Hayashi

27 Jahre

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.



Konrad Albrecht

61 Jahre

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.



Dr. Milan Petrovic

49 Jahre

Vor acht Jahren hat Petrovic dir den rechten Arm gegeben, als dein alter Körper im Stunt-Business aufgegeben hatte. Seitdem schraubt und wartet er dich, Jahr für Jahr, mit der Präzision eines Mannes, der weiß, dass sein Ruf an deinem Chrom hängt. Du nennst ihn den Mann mit den goldenen Händen, halb Scherz, halb Wahrheit, denn ohne ihn wärst du nur noch ein Wrack mit Schauspielschein. Vertrauen ja, aber du fragst dich manchmal, wessen Auftritt diese Hand eigentlich ist.



Selina Kragh

31 Jahre

Seit dem Holo-Interview vor drei Monaten lässt dich Selina nicht mehr los. Ihr trefft euch heimlich, Blicke über Champagnergläser, Nachrichten verschlüsselt wie Staatsgeheimnisse. Heute, zum ersten Mal, zeigt ihr euch offen auf dem Ball, Arm in Arm unter den Holoprojektionen. Sie lässt dich wieder jung fühlen, jünger als dein Cyberarm, jünger als die alten Kampfsportfilme. Ihr Lächeln schlägt jeden Stunt, den du je gedreht hast. Du weißt, Aurelius würde toben, aber heute Nacht ist dir das egal.



Vex Marlowe

34 Jahre

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.

Nur am Spieleabend öffnen
Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Versiegelt · Runde 1

Runde 1

21:00–21:30 Uhr

Um 21:00 stehst du im Ballsaal und lässt dich feiern, ein Glas in der Hand, das Lächeln wie eingebrannt. Um 21:15 begrüßen sich Aurelius Kragh und Konrad Albrecht vorne förmlich, Blitzlicht und Applaus ringsum. Du schaust zu, zusammen mit Dr. Milan Petrovic, Juno Hayashi, Selina Kragh und der halben Festgesellschaft, und denkst dir deinen Teil über den Mann, der dein Abbild kaufen will. Nach außen nickst du nur höflich, als wäre heute ein Abend wie jeder andere.

21:30–22:00 Uhr

Von 21:30 bis 22:00 bleibst du im Ballsaal und lässt dich von Juno Hayashi mit großen Augen anschauen, als du ihr ein Holo-Autogramm projizierst. Sie will Geschichten aus deinen alten Stunttagen hören, und du lieferst, übertreibst hier und da ein bisschen, wie es sich für eine Legende gehört. Es tut gut, gebraucht zu werden, auch wenn du weißt, wie wenig von dem Ruhm noch echt ist.

22:00–22:20 Uhr

Zwischen 22:00 und 22:20 setzt du dich zu Dr. Milan Petrovic im Ballsaal, damit er deinen Cyberarm durchcheckt, wie er es seit acht Jahren tut. Seine Finger prüfen die Gelenke, er murmelt etwas von Kalibrierung, und du vertraust ihm blind, dem Mann mit den goldenen Händen. Ohne ihn wärst du längst ein Wrack, das weißt du besser als jeder andere hier.

Nur am Spieleabend öffnen
Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Versiegelt · Runde 2

Runde 2

22:20–22:45 Uhr

Von 22:20 bis 22:45 sitzt du an der Neon-Bar und trinkst mit Selina Kragh und Dr. Milan Petrovic. Das Licht spiegelt sich in den Gläsern, Selina lacht über etwas, das du sagst, und für einen Moment vergisst du, dass du kaum noch Kredits auf dem Konto hast und dass Aurelius Kragh über euch allen eine Enthüllung schweben lässt. Petrovic erzählt von der Klinik Lazarus, du hörst nur halb zu, dein Blick bleibt bei Selina hängen.

22:45–23:05 Uhr

Um 22:50 willst du Selina im Ballsaal deinen legendären Drehtritt aus Chrome Fist zeigen, doch mitten in der Drehung blockiert dein rechter Cyberarm mit einem hässlichen Knirschen. Vex Marlowe fängt dich auf, ehe du in die Champagnerpyramide krachst, Dr. Milan Petrovic stellt sofort fest, dass die Hydraulik festgefahren ist, Juno Hayashi schaut mit großen Augen zu, und Selina bastelt dir aus einer Serviette eine Schlinge. Du lachst es weg, aber innerlich brennt die Scham, dass selbst dein Körper dich jetzt im Stich lässt.

23:05–23:20 Uhr

Von 23:05 bis 23:20 sitzt du mit Selina Kragh am Tisch im Ballsaal, der Arm steif in der Serviettenschlinge. Ihr redet leise, sie streicht dir über die Schulter, und du versuchst, die Demütigung des misslückten Tritts hinunterzuschlucken. Mit rechts kannst du nichts mehr greifen oder heben, also lässt du sie einschenken und genießt wenigstens ihre Nähe.

Nur am Spieleabend öffnen
Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Versiegelt · Runde 3

Runde 3

23:20–23:30 Uhr

Um 23:20 wartest du mit Selina Kragh im Ballsaal auf den Walzer, dein Cyberarm noch immer in der Schlinge aus der Serviette. Das Orchester stimmt sich ein, Neonlicht zieht Streifen über die Tanzfläche, und du spürst, wie die Anspannung des Abends kurz von dir abfällt, wenn du in ihr Gesicht schaust.

23:30–23:42 Uhr

Von 23:30 bis 23:42 tanzt du mit Selina Kragh einarmig den Neonwalzer, deinen blockierten Cyberarm in der Schlinge, die andere Hand fest in ihrer. Kurz bevor ihr anfangt, um 23:25, siehst du, wie Dr. Milan Petrovic den Ballsaal verlässt; er sagt, er wolle auf die Dachterrasse zu den Drohnen. Ihr beginnt den Tanz, und um 23:33 bricht mitten darin das Hotelnetz zusammen: Die Holoprojektionen erlöschen, das Orchester verstummt für einen Moment, nur das Notlicht glimmt noch. Ihr beide lasst euch nicht aus dem Takt bringen und tanzt einfach im Dämmerlicht weiter, ohne euch zu trennen, bis um 23:37 alles zurückkehrt und ihr bis 23:42 ununterbrochen weitertanzt.

23:42–23:50 Uhr

Zwischen 23:42 und 23:50 stehst du mit Selina Kragh an der Fensterfront des Ballsaals und wartet auf die Drohnenshow zum Jahreswechsel. Dein Arm ruht noch immer in der Schlinge, aber das Tanzen hat dich beschwingt zurückgelassen. Ihr redet über die Lichter draußen, über das neue Jahr, und du ahnst noch nichts von dem, was sich im Kaminzimmer zugetragen haben muss.