Charakterheft



Juno Hayashi

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

Juno Hayashi

27 Jahre

Du bist als Teenager Programmiererin bei Kragh Dynamics gewesen, ein Wunderkind mit flinken Fingern und einem Code, der niemandem gehört hat außer dir. Aurelius Kragh hat das anders gesehen. Nach einem Streit um Urheberrechte hat er dich rausgeworfen und öffentlich verklagt, und am Ende hat sein Konzern auf genau dem Sicherheitscode aufgebaut, den du geschrieben hast. Er hat dir deinen Namen gestohlen, im Grunde dein ganzes Leben, und dich als Betrügerin dastehen lassen.

Seitdem nennst du dich wieder Juno Hayashi, baust dir mit Gelegenheitsjobs eine neue Existenz und wartest auf den Moment, in dem du dir zurückholst, was dir zusteht. Als Konrad Albrecht vor zwei Wochen eine Netztechnikerin für den Silvesterball im Grand Hotel Aurora gesucht hat, hast du dich beworben, ohne dass er genau nachgefragt hätte, woher du kommst. Ein netter Dinosaurier, der seine eigenen Logbücher nicht liest, denkst du dir, und genau das macht ihn so nützlich für dich.

Dass ausgerechnet Aurelius Kragh heute Abend hier sein wird, um das Hotel zu kaufen, ist für dich kein Zufall, sondern eine Einladung. Du planst, dich heute Nacht über das Hotelnetz in seine Konzernkonten zu

hacken, Beweise zu sichern, vielleicht mehr. Niemand außer dir weiß, was du wirklich vorhast, wenn alle anderen auf die Drohnenshow starren.

Selina Kragh ist die einzige, die dir in diesem Haus etwas schuldet. Du hast vor einem Jahr ihren gehackten Holo-Kanal gerettet, als sie kurz davor war, eine Million Follower zu verlieren, und seitdem gilt zwischen euch eine stille Abmachung. Du bist misstrauisch genug, um zu wissen, dass Dankbarkeit eine Verfallszeit hat, aber heute Nacht brauchst du jeden Zugang, den du kriegen kannst, und Selina ist näher an Kragh dran als jeder andere am Tisch.

DU BIST UNSCHULDIG

Wer mit am Tisch sitzt

Die anderen Gäste



Aurelius Kragh

Mordopfer · 67 Jahre

Du warst sechzehn, als Kragh Dynamics dich entdeckte, ein Wunderkind an der Tastatur, das nachts schönere Lösungen schrieb als die gesamte Entwicklungsabteilung. Dann kam der Streit um die Rechte an deinem eigenen Code, die Kündigung, die Klage, dein Name in Kraghs Verträgen begraben wie Diebesgut. Seit Jahren nennst du es beim Namen: Diebstahl. Heute Abend, als Netztechnikerin getarnt, stehst du ihm wieder gegenüber, und die alte Wut sitzt dir direkt hinter der Datenbuchse.



Konrad Albrecht

61 Jahre

Vor zwei Wochen hat Albrecht dich eingestellt, Netztechnik für den Silvesterball, ohne lange nach Referenzen zu fragen, ihm reichte dein Ruf und ein freundliches Gesicht. Du findest ihn liebenswert altmodisch, einen Direktor, der sein eigenes Hotelnetz kaum versteht und seine Logbücher nicht lesen kann. Das macht ihn harmlos und gleichzeitig nützlich: wo niemand genau hinschaut, kommst du überall hin. Du nickst höflich, wenn er von Tradition spricht, und denkst dir deinen Teil.



Dr. Milan Petrovic

49 Jahre

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.



Rex Calloway

58 Jahre

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.



Selina Kragh

31 Jahre

Vor einem Jahr hast du Selinas gehackten Holo-Kanal aus dem Datenmüll gezogen, bevor ihre Follower es merkten. Seitdem schuldet sie dir einen Gefallen, und du vergisst das nicht. Sie wirkt verwöhnt, redet in Filtern und Likes, aber dumm ist sie nicht. Wichtiger: Sie sitzt nah an Aurelius Kragh, näher als die meisten im Saal. Das macht sie nützlich. Ob als Freundin oder als Werkzeug, wird sich heute Nacht zeigen.



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 zwischen den Holoprojektionen und justierst das Licht für die Begrüßung, während drüben Aurelius Kragh und Konrad Albrecht die Gäste willkommen heißen. Du bleibst im Hintergrund, die Finger an der Steuerkonsole, und beobachtest das Ganze wie alle anderen: Rex Calloway, Selina Kragh und der Rest der Gästeschar schauen zu. Du hältst dich bewusst zurück, kein Grund, Kragh schon jetzt aufzufallen. Die Projektionen flimmern sauber, dein Job macht sich von selbst, während dein Kopf längst beim Netzwerk im Untergeschoss ist.

21:30–22:00 Uhr

Zwischen 21:30 und 22:00 schlenderst du durch den Ballsaal und nutzt die Gelegenheit, dir von Rex Calloway ein Holo-Autogramm zu holen. Er ist tatsächlich so leutselig, wie man es von einem alten Actionstar erwartet, lässt sein Chromarm-Implantat kurz aufblitzen und unterschreibt dir mit einer kleinen Show. Für einen Moment bist du nur ein Fan unter vielen, kein Plan im Kopf außer dem nächsten Blick auf die Uhr. Es tut gut, kurz jemand anderes zu sein als die Frau, die heute Nacht Kraghs Konten knacken will.

22:00–22:20 Uhr

Von 22:00 bis 22:20 ziehst du dich mit Selina Kragh ins Foyer zurück und sprecht über Kraghs Testament. Sie erzählt dir mehr, als sie wahrscheinlich sollte, und du hörst genau hin, denn jede Information über sein Vermögen ist für dich Gold wert. Zwischen Drohnenleitstand und den Lichtern des Foyers wirkt sie nervöser, als sie zugeben will. Du erinnerst sie beiläufig daran, dass sie dir noch etwas schuldet, und sie nickt, als wüsste sie genau, was du meinst.

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

Versiegelt · Runde 2

Runde 2

22:20–22:45 Uhr

Um 22:20 schleichst du dich in den Serverraum und installierst heimlich ein Abhörprogramm auf der Hauptkonsole. Mitten im Vorgang steht plötzlich Konrad Albrecht in der Tür und sieht, wie du einen fremden Datenstick einsteckst. Du behauptest schnell, es sei nur ein Patch gegen Lastspitzen. Er droht dir kurz, dich rauszuwerfen, lässt sich dann aber beruhigen, weil er weiß, dass er ohne dich das Netz heute Nacht nicht hält. Dabei fängst du im System einen Auftrag von Kragh Dynamics ab: Zum Jahreswechsel sollen die Kampfimplantate von Vex Marlowe per Fernzugriff abgeschaltet werden. Du starrst auf die Zeile und weißt sofort, dass das kein Zufall ist.

22:45–23:05 Uhr

Um 22:45 stehst du im Ballsaal und schaust zu, wie Rex Calloway versucht, Selina seinen alten Drehtritt aus Chrome Fist vorzuführen, mitten in der Drehung blockiert sein rechter Cyberarm mit einem hässlichen Knirschen, und Vex Marlowe fängt ihn auf, bevor er in die Champagnerpyramide kracht. Du beobachtest, wie Dr. Milan Petrovic sofort zur Stelle ist und die Hydraulik untersucht, während Selina ihm eine Schlinge aus einer Serviette bastelt. Dabei fällt dir auf, wie Petrovic sterile Nanofaser-Handschuhe aus der Innentasche seines Smokings zieht, sie benutzt und danach wieder einsteckt, statt sie wegzuwerfen. Seltsam, denkst du, für einen Mann, der sonst nichts dem Zufall überlässt. Rex' Arm hängt seither steif in der Schlinge, nutzlos für alles, was Kraft braucht.

23:05–23:20 Uhr

Zwischen 23:05 und 23:20 gönnst du dir an der Neon-Bar einen Energy-Drink, während Dr. Milan Petrovic in der Nähe steht. Du brauchst den Koffeinstoß, denn dein eigentlicher Plan beginnt bald, und deine Nerven liegen blank. Die Neonreklamen spiegeln sich in deinen Dreadlocks, während du die letzten Minuten vor deinem eigentlichen Vorhaben zählst. Petrovic wechselt kein Wort mit dir, aber du registrierst ihn am Rand, wie er sein Glas dreht und wartet.

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 ziehst du dich in den Serverraum zurück und startest deinen Zugriff auf Kraghs Konzernkonten. Du arbeitest dich allein durch die ersten Firewalls, Schicht für Schicht, und denkst an den Code, den er dir einst gestohlen hat. Bis 23:30 bist du tief im System, konzentriert, jede Minute zählt, bevor um Mitternacht die Drohnenshow und Kraghs angekündigte Enthüllung alle Augen auf sich ziehen sollen.

23:30–23:42 Uhr

Zwischen 23:30 und 23:42 kämpfst du im Serverraum allein gegen einen plötzlichen Netzausfall. Das ganze Hotelnetz bricht zusammen, Holoprojektionen erlöschen, Kameras und Türanzeigen werden schwarz, irgendwo oben verstummt kurz das Orchester, nur die Notbeleuchtung glimmt noch. Du tippst fieberhaft Befehle in die Konsole, versuchst die Systeme zurückzuholen, während dein eigener Zugriff mitten im Chaos hängt und dein Herzschlag schneller geht als die Befehle.

23:42–23:50 Uhr

Von 23:42 bis 23:50 bringst du allein das Netz wieder zum Laufen und löschst sorgfältig deine eigenen Spuren aus den Logs. Die Konsole beruhigt sich unter deinen Fingern, Bildschirm für Bildschirm, bis das System wieder normal läuft. Du bist allein im Serverraum, kein Zeuge, nur das Nachglühen der Monitore und das Wissen, dass du gerade noch einmal davongekommen bist, ohne dass jemand gesehen hat, wie tief du im System warst.