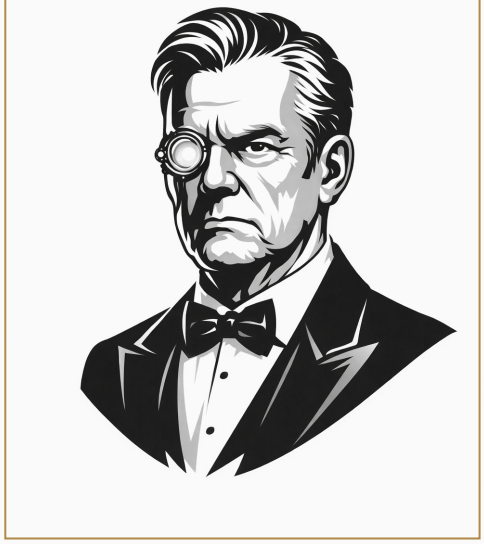
Charakterheft



Konrad Albrecht

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

Konrad Albrecht

61 Jahre

Du führst das Grand Hotel Aurora, seit dein Vater dir die Schlüssel in die Hand gedrückt hat, und du trägst diese Verantwortung wie einen zu engen Kragen: dein Großvater hat das Haus 1999 eröffnet, und heute, zum 100. Silvesterball, soll alles makellos sein. Jede Falte im Teppich, jede Holoprojektion, jeder Ton des Synthetischen Kammerorchesters Aurora muss stimmen, denn dieses Haus ist nicht nur ein Gebäude, es ist der einzige Beweis, dass du etwas wert bist.

Was niemand weiß: Du hast über Jahre Kredits aus der Hotelkasse abgezweigt, um Spielschulden zu begleichen, die dir über den Kopf gewachsen sind. Jede Zahl in den Büchern hast du selbst verschoben, jede Prüfung selbst abgenickt. Es war immer nur ein Darlehen an dich selbst, hast du dir eingeredet, zurückzahlbar, sobald das Glück sich dreht. Es hat sich nie gedreht.

Jetzt will Aurelius Kragh das Hotel kaufen, und mit seinem Geld kommen seine Prüfer, seine Algorithmen, sein gnadenloser Blick in jede Kontobewegung der letzten Jahre. Du weißt, dass er dich am ersten Januar hinauswerfen will, aber du ahnst auch, dass er mehr weiß als nur das. Du hofierst ihn, weil du musst, und

hasst ihn für jede Sekunde davon: ein Mann, der hundert Jahre Tradition in Kredits umrechnet, als wäre das Haus deines Großvaters nichts als eine Bilanz.

Vor zwei Wochen hast du Juno Hayashi als Netztechnikerin eingestellt, ohne genau nach ihren Referenzen zu fragen, weil der Ball ein funktionierendes Netz braucht und du keine Zeit für Zweifel hattest. Mit Vex Marlowe, Kraghs Leibwächterin, stimmst du heute Abend die Sicherheit und die Drohnenshow ab; sie ist beunruhigend still, aber sie weiß, was sie tut, und das beruhigt dich mehr, als du zugeben möchtest.

Du trittst in den Ballsaal, das Monokel-Implantat leuchtet schwach in der Dunkelheit, und du zwingst dir ein Lächeln ab. Noch weiß niemand von deinen Büchern. Noch ist der Ball dein Triumph. Du hast keine Ahnung, was diese Nacht wirklich bringen wird.

DU BIST UNSCHULDIG

Wer mit am Tisch sitzt

Die anderen Gäste



Aurelius Kragh

Mordopfer · 67 Jahre

Seit Monaten tanzt du nach Kraghs Pfeife, führst ihn durch Flure, die dein Großvater gebaut hat, und lächelst zu jedem seiner Sätze über Rendite und Synergien. 480 Millionen Kredits bietet er für hundert Jahre Geschichte, als wäre das Aurora eine Bilanzposition. Du hofierst ihn, weil du musst, servierst ihm Champagner und Höflichkeit, während du innerlich rechnest, was von diesem Haus übrig bleibt, wenn ein Mann wie er die Schlüssel bekommt. Ein Barbar mit Scheckbuch, der Kredits für Seele hält.



Juno Hayashi

27 Jahre

Du hast Juno Hayashi vor zwei Wochen eingestellt, kurzfristig, für die Netztechnik am Silvesterball, und dir wenig Zeit genommen, ihre Referenzen zu prüfen. Tüchtig ist sie zweifellos, das Hotelnetz lief seither ruhiger als je zuvor. Trotzdem sitzt dir ein Unbehagen im Nacken: Sie hat sich mehr Zugriffsrechte eingerichtet, als für ihre Aufgabe nötig wären. Du sagst nichts, aus Höflichkeit und weil gute Technikerinnen rar sind, aber du beobachtest sie genauer, als sie ahnt.



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

Zu dieser Person hast du keine besondere Beziehung.



Vex Marlowe

34 Jahre

Konrad Albrecht ist heute deine Ansprechpartnerin für alles, was mit Kraghs Sicherheit zu tun hat, ihr habt gemeinsam die Drohnenshow und die Postenplanung fürs Kaminzimmer und den Ballsaal abgestimmt. Sie spricht wenig, hört aber jedem Wort genau zu, und dieses Schweigen macht dich unruhiger, als es sollte. Du redest dann mehr, um die Stille zu füllen, auch wenn du spürst, wie lächerlich dir das selbst vorkommt. Beunruhigend ist sie, ja, aber du traust ihrer Professionalität mehr als den meisten Gästen heute Abend.

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 beginnst du mit der Eröffnung des 100. Silvesterballs im Ballsaal und übergibst um 21:15, nervöser als dir lieb ist, an Aurelius Kragh. Er erklärt vor der ganzen Runde, das Hotel werde bald ihm gehören, und kündigt an, er werde zum Jahreswechsel im Kaminzimmer eine Akte über einen Gast aus diesem Saal veröffentlichen. Dann hebt er das Glas und lächelt in die Menge. Du stehst neben ihm und spürst jeden Blick im Saal, während Dr. Milan Petrovic, Juno Hayashi, Vex Marlowe und die halbe Belegschaft zusehen. Dein Lächeln hält, aber dein Magen zieht sich zusammen.

21:30–22:00 Uhr

Von 21:30 bis 22:00 stehst du mit Vex Marlowe im Foyer und besprichst die Sicherheit des Abends sowie die Startsequenz der Drohnenshow. Sie hört mehr zu, als sie spricht, aber jede ihrer Fragen sitzt genau. Du gehst mit ihr die Routen der Gäste durch, die Notausgänge, die Zeitpunkte, zu denen die Drohnen aufsteigen sollen. Es beruhigt dich, mit jemandem zu sprechen, der an diesem Abend tatsächlich an Logistik denkt und nicht an Kaufverträge.

22:00–22:20 Uhr

Zwischen 22:00 und 22:20 verhandelst du im Ballsaal mit Aurelius Kragh über den Hotelkauf, während Vex Marlowe in der Nähe bleibt. Kragh spricht von 480 Millionen Kredits, als wäre es ein Taschengeld, und du zwingst dich zu einem höflichen Ton, den du innerlich längst nicht mehr fühlst. Jedes Wort von ihm klingt wie eine Drohung in Verhandlungssprache. Du nickst, du lächelst, du hältst die Fassade, die dieses Haus seit drei Generationen braucht.

Nur am Spieleabend öffnen

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Versiegelt · Runde 2

Runde 2

22:20–22:45 Uhr

Um 22:35 ertappst du Juno Hayashi im Serverraum, wie sie einen fremden Datenstick in die Hauptkonsole steckt. Auf dem Etikett erkennst du das durchgestrichene Logo von Kragh Dynamics. Sie behauptet, es handle sich um einen Patch gegen Lastspitzen im Netz. Du drohst ihr, sie vom Ball zu werfen, lässt dich aber beruhigen, weil du ohne sie das Hotelnetz heute Nacht nicht halten kannst. Zwischen 22:20 und 22:45 bleibst du im Serverraum, kontrollierst die Netzlast und behältst sie dabei im Auge.

22:45–23:05 Uhr

Von 22:45 bis 23:05 stehst du am Empfang im Foyer und hörst mit, wie Aurelius Kragh Telefonate mit seinen Anwälten führt. Seine Stimme ist knapp, fast beiläufig, als ginge es um eine Kleinigkeit und nicht um dein Lebenswerk. Du tust, als würdest du die Gästeliste prüfen, während du jedes Wort in dich aufnimmst. Es macht dich nur noch nervöser, ohne dass du greifen könntest, worum es wirklich geht.

23:05–23:20 Uhr

Um 23:10 wirst du im Foyer Zeuge, wie Aurelius Kragh Vex Marlowe wegschickt. Er erklärt ihr, er brauche sie im Kaminzimmer nicht, er wolle allein sein. Als sie widerspricht, droht er mit ihrer Implantatlizenz. Vex ballt die Faust und bleibt zwischen 23:05 und 23:20 im Foyer zurück, sichtlich angespannt. Du stehst daneben, sagst nichts, und fragst dich, was Kragh im Kaminzimmer so dringend allein erledigen will.

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

Versiegelt · Runde 3

Runde 3

23:20–23:30 Uhr

Von 23:20 bis 23:30 prüfst du mit Vex Marlowe am Drohnenleitstand im Foyer die Startsequenz für die Show über dem Dach. Ihr geht gemeinsam die letzten Parameter durch, bevor der Jahreswechsel naht. Sie wirkt konzentrierter als sonst, fast angespannt, aber du schiebst es auf die bevorstehende Rede im Kaminzimmer. Du selbst denkst an nichts anderes als daran, dass die Drohnen pünktlich und fehlerfrei aufsteigen.

23:30–23:48 Uhr

Um 23:30 steht ihr noch am Leitstand, als um 23:33 das Hotelnetz zusammenbricht: Holoprojektionen flackern weg, Kameras und Türanzeigen werden dunkel, das Orchester verstummt kurz, nur die Notbeleuchtung glimmt. Die Showdrohnen verlieren ihre Steuerung. Vex Marlowe koppelt sich per Datenkabel an den Leitstand, du hältst den Notschalter gedrückt, bis um 23:37 die Drohnen wieder am Boden stehen. Von 23:25 bis 23:42 bist du ununterbrochen mit ihr im Foyer am Leitstand, sie hängt die ganze Zeit per Kabel dort und verlässt das Foyer nicht, genauso wenig wie du, bis ihr um 23:48 aufbrecht.

23:48–23:50 Uhr

Um 23:48 gehst du mit Vex Marlowe los, um Aurelius Kragh im Kaminzimmer zur Jahreswechsel-Rede abzuholen. Ihr findet ihn um 23:50 erschlagen vor dem Kamin liegen. Für einen Moment stehst du wie erstarrt, das Monokel-Implantat flackert im Kaminlicht, während Vex sofort reagiert. Du begreifst, dass der Jahreswechsel heute anders verlaufen wird, als du es dir je ausgemalt hättest.