Palast des Spiels

- Palast des Spiels
- Charakterbogen

Palast des Spiels

Es ist das Jahr 1926. Deutschland steht nach den Jahren der Inflation im Jahre 1923 wieder auf den Beinen. Gehört man zu den richtigen Kreisen ist jeder neue Tag ein Grund zum Feiern. Allen voran die gehobene Schicht der Millionenmetropole Berlin. Technischer Fortschritt kurbelt die in die Knie gegangene Wirtschaft wieder an und mit den richtigen Investitionen und dem passenden Kapital klingeln die Kassen. Wo Großindustrielle Gewinne abwerfen, ist Kleinkriminalität auch nicht fern. Erst Anfang des Jahres wurde das Polizeipräsidium Berlins um das neu geschaffene Mordkommisariat unter Kriminalrat Ernst Gannet erweitert. Die groß gefeierte Internationale Polizeiausstellung Mitte September ließ mit einem schnell aufgedeckten Juwelendiebstahl direkt zum Auftakt das Polizeipräsidium vom Alexanderplatz in einem äusserst guten Licht darstehen. Zu

alledem gehört natürlich auch passendes Unterhaltungsprogramm, welches der neue Besitzer des Palasts des Spiels in Kürze bieten möchte. Doch kurz nachdem die ersten Proben im Theater »Palast des Spiels« anlaufen konnten, ist der ehemalige Eigentümer Ewald Huber auf mysteriöse Weise verschwunden. Letzter Aufenthaltsort: Das Theater. Für die Polizei ein einfacher Fall und der neue Besitzer einer der Hauptverdächtigen. Für das Gerede um den Fluch des Theaters wiederum ein weiterer Holzscheit. Sind doch erst vor etlichen Jahren die Schauspielerin Kaneesa Darwish und der Sänger Cianán Fingal in einem kuriosen Fall in eben diesem Theater ums Leben gekommen. Bevor jedoch das ganze Vorhaben noch vor seiner Neueröffnung scheitert, hat der gewiefte Besitzer Theodor von Gerenspitz eine Gruppe von Leuten um sich geschart. Ihr gemeinsames Ziel, das Mysterium um das Verschwinden zu lüften und Beweise für seine Unschuld zu finden. Mit diesen sollen all die wirren und wagen Behauptungen im Keim erstickt werden und der Bühne des Palasts des Spiels eine Zukunft in Glanz und Gloria geöffnet werden.

Für dieses Vorhaben ist Theodor von Gerenspitz jedes Mittel recht, seien es Schauspielerinnen und Bühnenmitarbeiter die von ihm bereits angestellt wurden oder Tagelöhner, ehemalige Polizisten und Privatdetektive auf der Suche nach gutem Geld und Reputation. Mit Leichtigkeit können sich aber auch Personen unter diese Gruppe gemischt haben, die eine private oder geschäftliche Beziehung zur vermissten Person haben und ein eigenes Interesse haben den Vermissten Ewald Huber zu finden. Für eine wirksame Marketingkampagne darf natürlich auch eine passende Berichterstattung durch eine aufsteigende freie Journalistin nicht fehlen. Denn mit den richtigen Verbindungen würde ein gut aufgearbeiteter Bericht in jeder der großen Zeitungen der Berliner Großstadt gut ankommen. So versammelt sich am frühen Morgen des 26. Oktober 1926 eine kleine Gruppe um Theodor von Gerenspitz in seinem Arbeitszimmer in der Ansbacher Straße am Wittenbergplatz. Direkt nebenan der Trubel der hohen Gesellschaft im mit Luxusgütern gefüllten Kaufhaus des Westens. Die darin verkauften Güter weit über dem was eure Geldbeutel erschwingen könnten, über die 300 Reichsmark die euch für den bevorstehenden Job geboten wurden, würde sich aber niemand beschweren. Es sind trotz des Aufschwungs schwere Zeiten für die Arbeiterschaft. Nicht umsonst werden Tag für Tag in den Parlamentsgebäuden und Straßen Kämpfe gefochten. Doch der eure wird heute und die kommenden Tage an anderer Stelle ausgetragen werden.

Charakterbogen

Name:

Geschlecht:
Alter:
Herkunft:
Beruf:

Aussehen:
Wie siehst du aus? Was hast du an? Hast du besondere Merkmale?

Persönlichkeit:
Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich?

Geschichte:
Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:
Gibt es noch etwas über dich zu sagen, das bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Attribute (Verteile 12 Punkte, aber höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke	0	Intelligenz	0
Geschicklichkeit	0	Willenskraft	0
Ausdauer	0	Wahrnehmung	0
Fernkampf	0	Charisma	0

Spezialfähigkeiten (Verteile 5 Punkte auf bis zu 3 besondere Fähigkeiten.)

Fähigkeit A +0

Fähigkeit B +0

Fähigkeit C +0

Kampf

Lebenspunkte: 20 + 2x Ausdauer

Initiative: 1W6 + Willenskraft

Nahkampf-Verteidigung: 10 + Stärke

Fernkampf-Verteidigung: 10 + Geschicklichkeit

Angriff: 3W6 + Stärke/Geschicklichkeit/Fernkampf

Schaden: 1W6 + X

Besitz

Du darfst dir 3 Gegenstände aussuchen, die du bei dir trägst. Das kann ein Feuerzeug, ein Regenschirm oder eine Waffe sein. Ihr dürft natürlich auch kreativer sein. Bei besonderen Wünschen, lasst es mich wissen. Ein Notizbuch und einen Geldbeutel mit 10 RM darf jeder ohne weiteres bei sich tragen.

Es gibt drei Arten von Waffen: Stärkewaffen, Geschicklichkeitswaffen und Fernkampfwaffen. Alle werden mit 3W6 plus ihrem Attribut gewürfelt. Erreicht der Wert den Verteidigungswert des Gegners, wird der Waffenschaden gewürfelt. Stuntpunkte beim Angriff werden auf den Schaden drauf gerechnet.