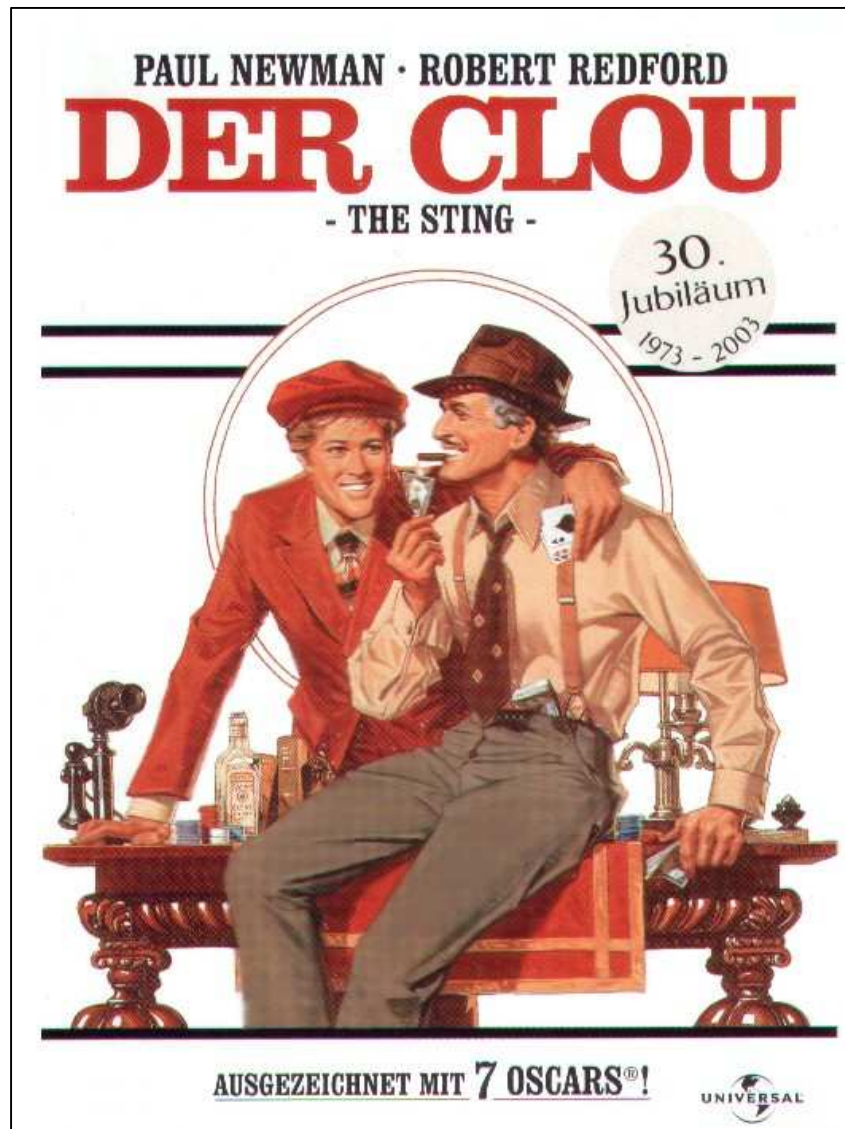


Der Clou



*Ein Fan-Rollenspiel
Regeltechnisch angelehnt an Feng Shui & Shadowrun*

Version 1.2

Einleitung

Der Clou als Rollenspiel basiert inhaltlich auf gleichnamigen Film mit Robert Redford und Paul Newman und ist regeltechnisch an Feng Shui angelehnt, da der Autor sich in diesem System noch am besten auskennt und zum schnellen Eintauchen in die spezielle Atmosphäre der 20´er und 30´er Amerikas so die einfachste Möglichkeit sah. Die Praxis wird zeigen, wie man sich weitere Regeln erarbeiten kann, wenn nicht überhaupt Regeln allgemein vereinfacht gehandhabt werden können und dafür der gesunde Menschenverstand der Spieler und deren Phantasie an deren Stelle treten können.

Geht es bei Shadowrun in der Regel um einen genialen „Run“, so soll dies bei dem Clou der „Bruch“ sein oder der gelungene Trick/Plan ein bestimmtes Ziel zu erreichen, welches mehr Geld oder aber auch die raffinierte Rache sein kann - gerne auch beides.

Nicht angedacht ist es Bandenkriege auszuspielen oder Auftragsmorde und ähnliches anzunehmen. Der Spaß eine Sache zu planen und auszuführen sollte im Vordergrund stehen. Natürlich können die Charaktere bei überbordender Dämlichkeit von den Leuten angegriffen werden, die sie austricksen wollen, dann ist Waffengewalt sicherlich angebracht - sollte aber nicht nötig sein. Die SpielleiterInnen sollten es in dieser Hinsicht nicht zu heftig gestalten, wenn sie die Gegenseite Aktionen durchführen lassen. Wenn aber Bedarf an solcher Melodramatik vorhanden ist, sollte das vorher abgesprochen sein. Was aber vermieden werden sollte ist die paranoische Grundhaltung eines Shadowruns. Zwar könnte es sein, daß FBI oder die großen Banden ein Auge auf die kleinen Ganoven haben, aber das ist lange nicht so heftig wie bei den Schattenläufern.

Auch ist es kein Problem für die Charaktere eine große Menge an Leuten zusammenzubekommen, um großangelegte Betrügereien zu organisieren - je nachdem, worum es geht.

Auf Rollenspiel an sich einzugehen hat hier zunächst wenig Sinn, da „mein“ Klientel hier in der Regel mehr Erfahrungen vorweisen kann, als ich.

Konzepte

Die in dieser Zeit verwendete Technik ist recht sparsam. Wichtigste Utensilien werden die korrekt laufende Armbanduhr und der alle möglichen Eventualitäten berücksichtigende Plan sein, denn Funk geschweige denn Handys waren einfach noch nicht. Aber das Telefon bei Pepperoni-Ede im Laden ist vielleicht ein wichtiger Punkt, das zum richtigen Zeitpunkt angerufen werden will.

Brainstorming:

Wichtige Namen:

Al Capone vs. Bugs Moran Elliot Ness

Lucky Luciano

Meyer Lansky JF LL

Ben „Bugsy“ Siegel JF LL

Dutch Schulz

Wichtige Gegenstände:

Thompson (Überbleibsel 1. WK)

„Tommy Gun“

Wichtige Ereignisse:

Castellammarese-Krieg

in NY

Valentinstag 1929

Wichtige Orte:

21Club in New York

Erläuterungen zum Charakterbogen

Das der Spieler seinen Namen eintragen und dem Charakter selbst ein Namen geben sollte, ist, so denke ich, mehr oder weniger, leicht verständlich.

Bei Typ steht die Art (allgemeinhin als Charakterklasse bezeichnet) des Charaktertypus (siehe unter Charaktertypen), als da zum Beispiel wären: Taschendieb, Ex-Bulle, Ex-Militär, Schläger, Ex-Mafiosi, Ex-Camorra usw. usf.

Vermögensstypen sind Arm, Arbeiterklasse oder Reich. Dies kann der Charakter frei wählen. Dies beschreibt einfach den Lebensstil, den der Spieler mit seinem Charakter pflegen möchte. Wenn er „Reich“ wählt, dann ist es an dem Spieler zu sagen, warum er an Gaunerstücken interessiert ist.

Die Attribute unterteilen sich in primäre und sekundäre. Die primären sind Körper (KÖR), Glück (GLÜ), Geist (GEI) und die Reflexe (REF). Dabei spiegelt der Wert „5“ überall den Mittelwert des Menschen dar - nur bei Glück ist „1“ der Durchschnitt.

Auf den primären Attributen beruhen die sekundären. Prinzipiell sind diese alle gleichwertig dem Primärattribut, es sei denn, der Charakter hat hier und da spezielles Training oder ähnliches investiert.

Körper steht dabei für Physis und Gesundheit. Als sekundär bei KÖR stehen Bewegung (BEW), Stärke (STÄ) und Konstitution (KON). BEW gibt an, wie schnell ein Charakter sich fortbewegen kann z.B. in der 3 Sekundensequenz des Kampfes. Innerhalb der Sequenz kann man die dreifache Entfernung des Wertes in BEW in Metern zurücklegen. STÄ ist wohl klar. KON gibt an, wie sehr man Schmerz und Schock widerstehen kann. Außerdem, wie fit das Immunsystem ist und Gift verarbeiten kann.

Glück (GLÜ) ist wichtig überall dort, wo man Glück gebrauchen kann.

Geist (GEI) umfaßt die geistigen Fähigkeiten. Darunter fallen Charisma (CHA), das für Verhandlungen, Auftreten, Furcht einflößen oder allgemein Dinge vortäuschen gebraucht wird. Intelligenz (INT) natürlich wichtig für´s schnelle und systematische Denken, sich an Dinge erinnern (hier sollte der Spielleiter nicht zögern wichtige Dinge, die für den Fortlauf der Handlung wichtig sind, dem Spieler in Erinnerung zu rufen, um den Spielfluß nicht groß zu unterbrechen) und auf abstrakte Ideen kommen. Beobachtung (BEO) steht für visuelles wahrnehmen z.B. bei Wachabläufen/Verfolgungstaktiken oder dem lesen von Emotionen in anderer Leute Gesichter. Wille (WIL) kann gegen charismatische Übergriffe angewandt werden oder auch bei psychischer Folter - *Wir haben sehr überzeugende Methoden sie zum reden zu bringen. - Na sicher doch.*

Reflexe beinhaltet Koordination und Geschicklichkeit. Das unterteilt sich in Agilität (AGI) für die motorischen Dinge, in Geschicklichkeit (GES) für die Hand zu Auge Sachen (z.B. Dart werfen) und schließlich Schnelligkeit (SCH) für die erste Bewegung in einem Kampf und wie schnell man in selbigen ist.

Schließlich kann man noch eintragen, welche Fertigkeiten man hat, was für Kontakte vorhanden sind und welche Ausrüstung man bei sich hat.

Spielregeln

Die erste Regel lautet: *Der Spaß am Spiel geht und gilt vor allen Regeln*. Damit hätten wir das grundlegende Prinzip *Feng Shuis* hier übernommen.

Wenn die Beschreibung eines Spielers, wie sein Charakter eine Handlung vornimmt Meister und andere Spieler fesselt, kann es durchaus sein, daß selbst eine negative Probe eventuell ignoriert wird und dem dynamischen Spielablauf der ihm gebührende Raum gelassen wird. Umgekehrt kann das beste Würfelergebnis möglicherweise auch dadurch geschmälert werden, indem der Spieler gar nicht weiß, was er mit seinem Glück anfangen soll, oder gar keinen Plan hat.

Ansonsten gelten folgende Regeln:

Handlungs Check (Task Check)¹:

Wenn ein Charakter etwas versucht, muß der M entscheiden, ob er erfolgreich ist oder nicht. Wenn **ja**, wie erfolgreich ist die Handlung, wenn **nein**, was ist die Konsequenz (oder gar mehrere davon).

Die Würfel (The Dice):

2, in Worten „zwei“, 2 Würfel sind ausreichend, um Den Clou zu spielen. Und nicht irgendwelche komplizierten Würfel, nein, 2 simple sechseitige Würfelchens öffnen den Weg in den Spielespaß.

Vor dem Spiel entscheidet der Spieler, welcher von den beiden Würfeln der positive und welches der negative ist.

Geschlossene & offene Proben (Closed & Open Rolls):

Das Gelingen einer Handlung hängt zum einen auch von der Würfelprobe ab. Bei einer *geschlossenen Probe* wird von dem positive Würfel (im folgenden +W) der -W abgezogen. Das Ergebnis kann also positiv, wie auch negativ sein. Bei einer *offenen Probe* werden Sechsen weitergewürfelt. Wenn beide Würfel 6 zeigen (box cars), passiert etwas ungewöhnliches. Beide Würfel werden dann einfach nochmal gewürfelt, als wäre das nun die normale Probe. Das Ergebnis zeigt dann, WIE ungewöhnlich das positive oder negative Ereignis ausfällt.

Proben mit den Charakterwerten:

Hierbei wird das Ergebnis einer geschlossenen oder offenen Probe mit den spezifischen Charakterwerten verrechnet; der *Aktionswert* also mit der Probe, was das *Aktionsresultat* (Action Result) AR ergibt

Der Unterschied zwischen der vom M angesetzten *Schwierigkeitsstufe* SS (Action Value) und dem AR ergibt die *Differenz*. Aus ihrem Wert ergibt sich die Höhe des Erfolges oder auch Mißerfolges.

Schwierigkeitsstufe und Schwierigkeitsgrad:

Die Stufe beschreibt, wie das Würfelergebnis zu werten ist und der Grad beschreibt, wie schwer eine Aktion eingestuft wird.

¹ In Klammern die Feng Shui oder Shadowrun Originalregelbezeichnungen

Tabellen

Schwierigkeitsstufe (SS)

Schwierigkeitsgrade (SG)

SS	Eigenschaften	SG	Eigenschaften
0	Total inkompetent		Zu einfach es würfeln zu lassen: (atmen, gehen, Radio hören)
3	Schlechter als normal		Einfach: Kanone putzen, telefonieren Kekse backen
5	Durchschnittliche Leistung		Ein bißchen knifflig: runterfallendes Objekt fangen, Durchschnittsmensch folgen
7	Eben über Durchschnitt		Knifflig: Einfaches Schloß knacken, Auto reparieren
9	Kompetent, professionelles Kaliber		
		10	Hart: Schwieriges Schloß knacken, trainierter Wache folgen, Wachhund abhängen
11	Hoch qualifiziert		
13	Top Qualität		
15	Schweinegeil		Tierisch hart: Verstecken in übersichtlicher Gegend, schnellen Autos ausweichen
17	Welt Klasse		
19	Unglaublich		
20+	Darüber hinaus		Vergiß es: Kugeln mit Zigarettenetui abwehren, 5 Meter hochspringen, S-Bahn vom Kurs abbringen, wenn man auf dem Dach ist
		25	Zwei Wörter: Un - Möglich: Auf Kugeln zum Gegner laufen

Attribute & Fertigkeiten

Attribute

Intelligenz

Wichtig für Auffassungsgabe, durchschauen von Plänen - eben Dingen, für die Intelligenz im Allgemeinen gebraucht wird. Ebenso wichtig für die Initiative zusammenwirkend mit der Schnelligkeit

Charisma

Beeinflusst Verhandlungen und auch, wie Mitglieder einer Gang auf ihren Boß reagieren.

Willensstärke

Wichtig z.B. wen man von der Polente verhört wird oder anderen Gangs ausgesetzt ist.

Geschicklichkeit

Regelt z.B. mit den Taschendiebstahl. Allgemein gebraucht für Aufgaben, in denen die körperliche Geschicklichkeit gefragt ist. Aber nicht Akrobatik oder ähnliches.

Schnelligkeit

Wie schnell kannst Du laufen?
Wichtig auch für die Initiative, s.a. INT

Stärke

Kannst Du eben mal die Ausrüstung schleppen?

Konstitution

Gibt an, wie fit derjenige ist. Kann er viele Schläge einstecken ohne umzukippen? Ist er akrobatisch veranlagt, so bildet die KON die Grundlage dazu.

Fertigkeiten (In Klammern die Attribute, von denen die Fertigkeiten abhängen)

Pokerface (CHA)

Wie gut ist man im Verbergen der eigenen Karten?

Schauspielern (CHA)

Wichtig bei Trickbetrug - ist der Charakter glaubwürdig?

Gewinnendes Lachen/Lächeln (CHA)

Sympathie erringen

Menschenkenntnis (CHA)

Leute durchschauen

Taschendiebstahl (GES)

Merkt das Opfer etwas?

Rennen (SCH)

Wie schnell kannst du laufen?
Wenn der Lauf länger dauert, muß ggf. noch der KON-Wert in puncto Ausdauer befragt werden.

Ausdauer (KON)

Anstrengende Tätigkeiten können länger durchgeführt werden

Wissenfertigkeiten

Große Fische (INT)

Für Betrug im großen Stil. Man kennt die bestimmenden Leute in den großen Banden und ihre rechten Hände. In höheren Stufen auch Polizei und FBI Interna und die dort wichtigen Leute, Fahndungslisten.

Militär (INT)

Wissen über Militärstrukturen, Nationalgarde etc.

Moderne Technik (INT)

Man weiß, wie die Telegrafen funktionieren und wie man Telefone anzapft.

Polente (INT)

Wissen über Polizeiarbeit, Amtsabläufe etc.

Hintergrund

Ein paar Hintergründe zur Mafia und dem Umfeld

DAS GELOBTE LAND

Sie waren aus aller Herren Länder in die Vereinigten Staaten von Nordamerika gekommen: Italiener, die vor der Armut geflohen waren, Juden, die der Verfolgung in Ost-Europa entgehen wollten, und viele andere. Sie alle träumten den selben Traum von Freiheit und Wohlstand im "gelobten Land". Aber die meisten von ihnen waren ungelernete Arbeiter. Des Lesens und Schreibens unkundig, fristeten sie in Elendsvierteln ein kümmerliches Dasein und mussten für einen Hungerlohn schufteln, wenn sie überleben wollten. In den Ghettos galt nur das Gesetz des Stärkeren.

Wer nicht das Opfer von Straßenbanden werden wollte, konnte sich nur schützen, indem er sich seinerseits einer Gang anschloss. 1900 herrschte in der *Lower East Side* von New York, damals "Little Italy" genannt, die weltweit höchste Bevölkerungsdichte. Die Menschen schliefen auf Feuerleitern und Dächern. Es war ein Pulverfass aus Armut und Verbrechen. Die Chancen, mit ehrlicher Arbeit Geld zu verdienen, um diese Umgebung eines Tages verlassen zu können, waren gering. So war es kein Wunder, dass viele der jüngeren Immigranten der Versuchung erlagen, es auf kriminelle Art und Weise zu versuchen, zumal die Mehrzahl von ihnen täglich hautnah Umgang mit Gesetzesbrechern hatte.

Anfang 1900 beherrschten Straßenbanden die Elendsviertel der Großstädte und übten ein Regime des Terrors aus. Nachdem die Presse in großer Aufmachung über ihre Verbrechen berichtet hatte, begriff auch ein neues Medium, welches geschäftliche Potential sich hier bot: die Filmindustrie. Fortan war sie es, die dem Verbrechertum allein in den 500 New Yorker Kinos, mit 200.000 Besuchern täglich, ein neues Forum bot, um sich "zu produzieren". Man ging sogar so weit, sie bei der Verfilmung ihrer Verbrechen als Darsteller mitspielen zu lassen.

Und es waren jene Straßenbanden in denen Männer wie Ben Siegel, Lucky Luciano und Meyer Lansky ihr Handwerk lernten. Schon bald ging es nicht nur mehr um die Verteidigung territorialer Ansprüche; die New Yorker Straßengangs begannen Auftragsmorde auszuführen: Gewalt als Geschäft. Das Image des Gangsters fesselte die Kinobesucher, sie sahen in ihnen die ungekrönten Könige, die sich nahmen, was ihnen die Gesellschaft vermeintlich vorenthielt. Noch bevor die Öffentlichkeit begriffen hatte, was sich da abspielte, hatte sich das organisierte Verbrechen in Amerika etabliert: die Mafia. Schon damals verdiente sie durch Raub, Schutzgelderpressung und Mord mehrere Millionen Dollar im Jahr.

Doch zunächst trat ein Mann ins Rampenlicht, der keinen Zutritt zu dieser Geheimorganisation hatte, denn er war erstens kein Sizilianer und zweitens in Brooklyn geboren: *Al Capone*. Wie kein anderer wurde er zum Symbol eines neuen amerikanischen Typs: des Gangsters. Ein Verbrecher mit einem Gespür für Public Relations, der bald ganze Stadtteile von Chicago beherrschen sollte und der, wie kaum ein anderer, von den Medien hofiert wurde.

AL CAPONE UND CO.

Anfang des 20. Jahrhunderts sorgte ein neuer Menschenschlag in den USA für Aufregung: Gangster. Die DISCOVERY CHANNEL-Dokumentarserie *Al Capone und Co.* rekonstruiert die Geschichte von Straßenbanden und Verbrecherorganisationen, die sich mit Alkoholschmuggel, Mord und Schutzgelderpressung zu mächtigen Syndikaten entwickelten.

Sie beobachtet Mafia-Bosse wie Lucky Luciano oder Bugsy Siegel, und folgt den Spuren einflussreicher Unterweltherrscher wie Al Capone.

Prohibition 1920 bis 1933

DIE PROHIBITION

Das Jahr 1920 bescherte den Gangstern der USA ein unverhofftes Geschenk: Die Prohibition. Als "ehrenwertes Experiment" bezeichnet, sollte es die amerikanische Gesellschaft auf den Pfad der Tugend zurückführen, doch man erreichte das Gegenteil: Der Alkoholkonsum erlebte einen wahren Boom und das Verbrechen ebenso. Diese

Episode der Discovery Channel-Dokumentarserie "Al Capone und Co." begleitet den Werdegang von Männern wie Al Capone, die es Dank Unterstützung der US-Regierung zu Einfluss und Reichtum brachten.

Mehr als zwei Jahrzehnte lang hatten Abstinenzbewegungen vergeblich gegen den übermäßigen Alkoholkonsum gekämpft. Der hart arbeitenden Bevölkerung auf dem Lande und in den kleinen Städten, war die "Partygesellschaft" der Großstädte ein Dorn im Auge. Das Volk sollte zurückkehren zu Genügsamkeit und tugendhaftem Leben. Aber in der Zeit des wirtschaftlichen Aufschwungs nach dem Ersten Weltkrieg, stand dem Volk nicht der Sinn nach "Genügsamkeit", es wollte seinen Spaß. Der Januar im Jahr 1920 mit dem neuen Prohibitionsgesetz, das Getränke mit mehr als 0,5 Prozent Alkohol verbot, war die Geburtsstunde der "Bootlegger". Eine neue Gangstergeneration, die Alkoholschmuggler, sahen ihre Chance: Das Gesetz hatte eine Lücke - zwar waren "Herstellung, Transport und Konsum" von Alkohol verboten, nicht aber der "Verkauf". Fortan sah man sie in den Rathäusern ein und ausgehen, auf ihren Schmiergeldlisten standen Politiker, Stadträte, Rechtsanwälte, Richter und Geschworene ebenso, wie einfache Polizeibeamte, die mitunter in einer Woche mehr an Schmiergeldern kassierten, als sie in einem ganzen Monat verdienten.

Die 20er Jahre waren auch die Zeit der "Flüsterkneipen", Bars mit illegalem Alkoholausschank. Um den Razzien durch die FBI-Agenten zu entgehen, waren sie mit den abenteuerlichsten Warnsystemen und Sicherheitsvorkehrungen versehen. Im berühmten 21Club in New York sind sie heute noch zu sehen.

Wo viel Geld zu verdienen ist, ist der Konkurrenzkampf hart und der wurde offen in den Straßen ausgetragen, wo rivalisierende Banden sich Feuergefechte mit einer Waffe lieferten, die sozusagen als Überbleibsel des ersten Weltkriegs auf dem Markt auftauchte: Die Thompson Maschinenpistole M1, "Tommy Gun" genannt. Besonders schlimm war es in Chicago. Keine Stadt war so korrupt, nirgendwo wurden mehr Morde begangen. Hier ließ sich der Mann nieder, dessen Name ein für alle mal mit dieser Zeit verbunden ist: Al Capone. Jahrelang konnte er, von Polizei und Politik unbehelligt, sein Verbrecherimperium aufbauen.

Doch der 14. Januar 1929 brachte ein jähes Ende: Das Massaker am Valentinstag, mit dem Capone seinen letzten Erzrivalen, Bugs Moran, beiseitigen wollte, rüttelte nicht nur die Amerikaner auf. Die Kaltblütigkeit und Brutalität dieses Verbrechens erregte weltweites Aufsehen, die Haltung gegenüber Al Capone änderte sich schlagartig und man begann Jagd auf ihn und seinesgleichen zu machen.

DIE SCHATTENWELT

In den 30er Jahren waren Gangster aus dem Alltag der Vereinigten Staaten von Nordamerika nicht mehr wegzudenken. Die Prohibition hatte ihnen unerwarteten Reichtum und damit auch politischen Einfluss beschert. Doch das Massaker am Valentinstag des Jahres 1929 hatte die Einstellung der Bevölkerung zu Gangstern drastisch geändert. Diese Episode der DISCOVERY CHANNEL-Dokumentarserie *Al Capone und Co.* berichtet von den Veränderungen, die die Jagd auf diese Verbrecher im Hinblick auf deren Praktiken mit sich brachte. Jahrzehntlang hatten Gangster das tägliche Leben in den Großstädten entscheidend mitbestimmt.

Mittels Gewalt und Bestechung konnten sie ihren dunklen Machenschaften unbehelligt nachgehen. Auf den Straßen und in Restaurants lieferten sich rivalisierende Gangs offene Gefechte. Nun endlich war ein Punkt erreicht, an dem auch die Bevölkerung, die die Gangster bis dahin offen bewundert hatte, ein Ende des unsinnigen Mordens forderte. Die Justiz begann Jagd auf die Gesetzesbrecher zu machen und war ihrerseits nicht zimperlich in der Wahl ihrer Mittel.

Damit waren Gangster gezwungen, sich aus dem Licht der Öffentlichkeit zurückzuziehen und aus dem Verborgenen zu agieren. Hollywood reagierte schnell und schuf ein neues Filmgenre: den "Film Noir". Jetzt waren Gangster nicht mehr die sympathischen Typen von nebenan. Sie wurden zu düsteren Gestalten, neurotischen Einzelgängern. Die wahren Verbrecher reagierten jedoch viel geschickter und versuchten jedes öffentliche Aufsehen zu vermeiden.

Der Zusammenbruch der Börse hatte zur größten Wirtschaftskrise geführt - das bekamen neben den Spielhöllen und Bordellen auch die Alkoholschmuggler zu spüren. Gangster mussten sich nach anderen Einnahmequellen umsehen. In New Yorks Straßen brach nun ein unter den Mafia-Familien seit langem schwelender Konflikt offen aus. Er ging als der "Castellammarese-Krieg" in die Kriminalgeschichte ein. Der Mann, der von diesen blutigen Auseinandersetzungen am meisten profitierte war Lucky Luciano.

Seiner Meinung nach mussten die Mafiosi alten Stils verschwinden. Es war an der Zeit, sich zu einem Syndikat zusammenzuschließen, das feste Regeln hatte, wie ein Aufsichtsratsgremium die "Geschäfte regelte" und in dem wichtige Entscheidungen gemeinsam, am runden Tisch, getroffen wurden. Auch Entscheidungen über Leben und Tod, denn wer gegen die getroffenen Vereinbarungen verstieß, bezahlte dafür mit seinem Leben. Zu diesem Zwecke war extra ein Killerkommando gegründet worden: Die "Mord AG". Und um Kontroversen untereinander vorzubeugen, bestand es aus Mitgliedern verschiedener Ethnien.

Mit Unterstützung seiner Jugendfreunde Meyer Lansky und Bugsy Siegel avancierte Lucky Luciano schon bald zur Nummer 1 der New Yorker Unterwelt und setzte seine Vorstellungen rigoros in die Tat um. Nur ein Mann passte nicht mehr in diese neue Welt des "diskreten Gangsters". In Chicago war Al Capone nach wie vor der ungekrönte

König und benahm sich auch so, doch noch bevor Lucky Luciano ihm ein Angebot machen konnte, dem Syndikat beizutreten, verschwand Capone wegen Steuerhinterziehung hinter Gittern. Capones Abgang von der Verbrecherszene hatte den Weg für Lucky Luciano endgültig frei gemacht. Unter seiner Führung agierten Gangster von nun an im Hintergrund. Als mit der Aufhebung der Prohibition im Jahre 1933, eine wichtige Einnahmequelle wegfiel, schickte Lucky Luciano seinen Freund Bugsy Siegel nach Hollywood, um an der Westküste im Auftrag des New Yorker Syndikats das Glücksspiel zu organisieren. Gemeinsam mit dem Schauspieler George Raft, einem ehemaligen Alkoholschmuggler, hatte er eine Idee: In Las Vegas im Staat Nevada, war Glücksspiel nicht illegal und es lag nur zwei Autostunden von Los Angeles entfernt. Hier wollte er mit dem Geld des Syndikats ein Spielcasino bauen. Doch seine Hybris, seine Eitelkeit und sein Drang nach Öffentlichkeit, sowie die Tatsache, dass seine Freundin das Syndikat um zweieinhalb Millionen Dollar geprellt hatte, wurden ihm schließlich zum Verhängnis. Doch auch Lucky Lucianos Tage waren gezählt. Die "Mord AG" hatte eine lange Spur von Leichen zurückgelassen. Damit hatten sie die Presse auf sich aufmerksam gemacht und das FBI machte gnadenlos Jagd auf sie. Ende der 30er Jahre waren vier von ihnen hingerichtet worden und viele saßen in Haft. Auch Lucky Luciano wurde 1936 wegen Zuhälterei der Prozess gemacht. Die Polizei hatte ihm Beweise untergeschoben die ausreichten, ihn zu 30 Jahren Haft zu verurteilen. Ironie des Schicksals: der Mann, der ihn hinter Gitter gebracht hatte, war Thomas E. Dewey, der Mann, dem Lucky Luciano Jahre zuvor das Leben gerettet hatte, indem er Dutch Schulz, umbringen ließ, der sich an Dewey hatte rächen wollen - aber Lucky wollte damals "kein Aufsehen". Thomas Dewey wurde 1942 Gouverneur des Staates New York.

Pflichtfilme:

- **Es war einmal in Amerika 1 & 2 (und noch mehr?)**
- **Gangs of New York**
- **Der Pate I-III**
- **Der Clou 2**
- **Good Fellas**
- **Bugsy**
- **Billy Bathgate**
- **Casino**
- **Die Unbestechlichen**
- The Mob - Der Pate von Manhattan
- Heat
- Hexenkessel (Scorsese)
- Donnie Brasco
- Der Sizilianer
- L.A. Confidential

Natürlich Der Clou

Charakterbogen

Spieler: _____ Charaktername: _____

Typ: _____ Vermögenstyp: Arm Arbeiterklasse Reich

Kleiner Lebenslauf und eventuelle melodramatische Begebenheit:

Attribute

KÖ(rper):__

BEW(egung)...:__

STÄ(rke).....:__

KON(stitution):__

GLÜ(ck):__

GEI(st):__

CHA(risma).....:__

INT(elligenz)....:__

BEO(achtung):__

WIL(le).....:__

REF(lexe):__

AGI(lität).....:__

GES(chicklichkeit):__

SCH(nelligkeit).....:__

Fertigkeiten

Kontakte

Polizei

Unterwelt

Ausrüstung

Garderobe:

Waffen:

„Werkzeuge“:

Sonstiges:

