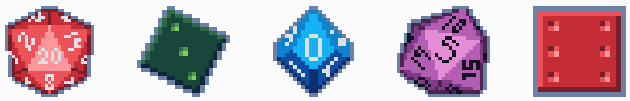
BLUT IN DEN GASSEN (COLNAR-CHRONIKEN)

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 16. Oktober 2026





INHALT

Blut in den Gassen (Colnar-Chroniken) 3
- Allgemeines 3
- Vorbemerkung 3
- Module und Regeln 4
- Hintergrund 4
- Das Abenteuer selbst 4
- NPCs 5
- Anmerkungen 6

BLUT IN DEN GASSEN (COLNAR-CHRONIKEN)

WIP

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Colnar (s. Abenteuer "Die lächelnde Mona")



- **Wann spielt das Abenteuer?**: Ende des 18. Jahrhundert
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: HtbaH-Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2-3 (grundsätzlich erweiterbar)
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: schwierig (#Vorbemerkung)
- **Schwierigkeit für die Spieler**: normal
- **Spieldauer**: One Shot, 3-4 Stunden (ggf. auch länger)

Allgemeines

In der Residenzstadt von Großherzog Herbert von Oilenberg Colnar geht ein Mörder um. Wenige Tage nachdem der Großherzog selbst in seine Residenz zurückgekehrt ist, beginnen in Colnar selbst brutale Morde. Anfänglich werden zwei Prostituierte gefunden, deren Leichen übel zugerichtet werden. Der dritte Mord an Josef von Berhold, einen wohlhabenden Wollhändler, führt dazu, dass der großherzögliche Verwalter Achim van dem Hang den Schutzmann Impfeldoser anweist diesen Mord zu untersuchen.

Anmerkung zu Gender und Diversität in Colnar-Universum:

Grundsätzlich ist es üblich, dass sowohl Frauen als auch Männer den gleichen Stand haben. In einigen Branchen haben sich jedoch Frauen bzw. Männer eher durchgesetzt. Mit Ausnahme des klerikalen Standes sind alle Geschlechter in den Berufen üblich. Eine Schmiedin ist zwar seltener, aber nicht unüblich.

Vorbemerkung

Quick & Dirty
Das Abenteuer fällt in die Kategorie Quick & Dirty. Diese Abenteuer haben nur eine grobe Handlungsebene und sind grundsätzlich One Shots. Das Meiste wird an dem Abend selbst improvisiert, so dass die hier beschriebenen Orte im Laufe des Spieleabends entstanden sind. Viele NPC und Orte sind nicht vorher ausgearbeitet gewesen und leben von der Improvisation der Spielleitung.

Gendern im Text

Obwohl die Schreibweise zum Gendern nicht die optimale Schreibweise für alle Gender ist, wurde sich dafür entschieden, damit Screenreader eine entsprechende Pause machen.

Kurze Anleitung für Spielleiter:in

Das Abenteuer spielt in einer offenen Welt. Für die Spielleiter:in bedeutet das, dass schnell einige Orte erfunden werden können.

- *Kursive Passagen können vorgelesen werden.*
- Normalgeschriebene Passagen enthalten Beschreibungen.
- Rot geschriebene Passagen enthalten Spielleiter:innen-Wissen.
- **Fett geschriebene Texte sind Eventtrigger.**

Am Ende des Abenteuer sind noch einige Hinweise zum Leiten des Spiels.

Module und Regeln

Dieses Abenteuer funktioniert nach dem Standard How to be a Hero Regelwerk

Hintergrund

Colnar erholt sich von einer Seuche. Einige haben überlebt und viele haben es nicht geschafft. Mehrere große Bauvorhaben von Großherzog Herbert von Oilenberg sorgte für Arbeit und Wohlstand in der Stadt. Händler kamen zurück und das ausgebrannte Verwaltungsgebäude am Markt wird wieder aufgebaut. Die wohlbetuchten Menschen, die Kleriker vom Dom zu Colnar und selbst die niederen Stände haben Hoffnung, dass es mit Colnar bergauf geht. Es herrscht eine Aufbruchstimmung in Colnar.

Das Abenteuer selbst

Was passiert im Abenteuer? Wie wird es eröffnet? Mit welchem Ereignis wird es beendet? Welche Hinweise können die Spieler finden? Welche Orte besuchen sie? Es ist empfehlenswert, das Abenteuer in Abschnitte zu unterteilen. Das können entweder Orte oder einzelne Szenen sein. So gibt es beispielsweise Abenteuer, die nach Schauplätzen aufgeteilt sind, und welche, die einem Zeitstrahl folgen. Auch Events, Hinweise oder Entdeckungen können eine solche Aufteilung vorgeben. Du kannst zum Beispiel das Betreten eines Raumes oder das Entdecken eines neuen Hinweises als *Event-Trigger* festlegen.

Tipp: Du solltest besonderes Augenmerk auf Hinweise legen, die dem Spielleiter helfen könnten, die Spieler zu den nächsten Knotenpunkten in deinem Abenteuer zu führen.

Orte

'

Ereignisse

Nachwirkungen

Die erwischten Charaktere wachen alleine mit dröhneden Schädeln in einen kleinen Raum auf. Das Fenster, was gegenüber der Tür liegt, gewährt einen guten Blick auf das in der Morgendämmerung liegende Colnar. Die Tür hat ein weites vergittertes Fenster zum Hof, durch das viel Licht in den Raum strahlt. Der Wind trägt

eine leise Frauenstimme in euren Raum, die singend einen Reim in stockenden Englisch rezitiert: "Tingle, tingle, tangle toes she's a good fisherman,; catches hens, puts 'em inna pens.... wire blier, limber lock, three geese inna flock.... One flew east, And one flew west, And one flew over the cuckoo's nest. O-U-T- spells out...goose swoops down and plucks you out."

Eine erschwerte Probe auf Handeln ermöglicht es ein junges Mädchen im bunten Licht sitzen zu sehen, dass sich gerade ein Gänseblümchen in den Mund steckt und kurz darauf irre zu lachen anfängt. Eine Frau kommt und nimmt die junge Frau mit.

Zur Erklärung/Trivia:

Die Charaktere wurden ins Hospital gesperrt und als Wahnsinnige diagnostiziert. Dies hat Großherzug Herber von Oilenberg veranlasst, da sie hinter die Krankheit seiner Tochter gekommen sind. Mit Beginn ihrer Gefangenschaft wird ihnen eine niedrige Dosis Quecksilber injiziert, sodass sie nach einigen Wochen wirklich den Verstand verlieren.

NPCs

Julius Impfeldoser

Julius Impfeldoser ist Hauptschutzmann in Colnar. Er hat eine große, schlacksige Figur. Die Uniform der Schutzmänner ist ihm leicht zu groß. Er wird von Achim van dem Hang mit der Aufklärung der Morde beauftragt, nachdem der Händler Josef Berthold tot und zerfleischt am Marktplatz gefunden wurde. Julius ist seit *der Sieche* Hauptschutzmann und ringt um seine Autorität. Er besteht auf die korrekte Ansprach und betont seinen Namen und Rang, wenn er sich vorstellt oder sein Name nicht richtig ausgesprochen wird.

```
"Hauptschutzmann Julius Impfeldoser, mein Name."
```

Achim van dem Hang

Achim van dem Hang ist großherzöglicher Verwalter von Colnar. Der kleine, rundliche Mann ist meistens bei der Baustelle des neuen Baus der Marktverwaltung. Er gilt als königtreu und achtet sehr stark auf die vorhanden Vorschriften betreffend des Marktes. (Charakter wurde von Spieler*innen nicht besucht und deswegen nicht weiter ausgearbeitet)

Bruder Jambus

Bruder Tuck

Bruder Tuck ist ein hagerer von den Pocken gezeichneter Mann. Er hat Narben in Gesicht, eine spitz zu laufende Nase und einen kahlrasierten Schäden. Die Heilung von den Pocken sieht er als Wunder an und sieht sich, als Missionar im Flussviertel von Colnar. Bruder Thadäus, der Vorsteher des Domkapitels, billigt seine Aktivität im Flussviertel, solange es zu keinen Skandalen kommt, die negativ auf das Domkapitel zurückfallen.

```
"Ich sehe den Teufel in dir. Lass mich ihn dir ausbrennen"
"Wir sollten noch etwas mehr Weihwasser nehmen."
"Zündet alles an."
```

Bruder Tuck ist ein religiöser Eiferer. Er ist abergläubig und sieht in jeder Sünde das Werk von Teufel und Dämonen, die es mit Weihwasser und Feuer zu besiegen gilt. Frauen gegenüber hat er schnell den Eindruck, als hätte er es mit Hexen zu tun.

Jerome Bentheim

Robert Hooke

Großherzog Herbert von Oilenberg

Anna Maria Antonia von Oilenberg

Anmerkungen

Das Abenteuer spielt im gleichen Universum wie das Abenteuer wie Die Lächelnde Mona und dem noch nicht veröffentlichten Abenteuer Der Hurenkönig im Tollhaus (Colnar-Chroniken) [WIP]. Es stellt den historischen Hintergrund des Prinzessin Anna Antonia Hospital zu Colnar dar. Die Charaktere der originalen Spieler*innen "Maria von Bergen" und "Bruder Thadäus" gehen als kanonische erste Patient*innen in das Universum ein.

/* Weitere Hinweise, Tipps und Ideen für das Abenteuer solltest du unter diesem Punkt festhalten. Sie helfen dem Spielleiter, das Abenteuer vorzubereiten und zu leiten. Auch Links zu weiterführenden Informationen finden hier ihren Platz sowie allgemein alles, was dir sonst noch zu deinem Abenteuer einfällt. Ein One Shot Abenteuer, was als Prequel zu Der Hurenkönig im Tollhaus dient. Es spielt im Ende des 18. Jahrhundert in Colnar. Ein Mörder geht durch die Straßen und versetzt die Stadt der Winterresidenz von Großherzog Herbert von Oilenberg in Schrecken. Blut in den Straßen Wachmann kann Hinweise geben: Schutzmann Impfeldoser zur Stelle... o Huren und Lustmänner (1. Und 2. Mord) o Händler (3. Mord) Josef Von Berthold: Fall bekam große Aufmerksamkeit. Es war ein reicher und angesehender Mann, der auch verschiedene verheiratete Frauen gevögelt hat. o Kind (4. Mord): Wurde kaum beachtet, da Kinder andauernd sterben und misshandelt werden o Hure (5. Mord) Falsche Fährte, Entwicklung der Mordlust, Drang, Übung.. Blutspur führt ins Armenviertel unter den Birken (6. Mord) -> Jerome Bentheim (Philosoph und Arzt) Jerome war der Leibarzt von Anna Maria Antonia von Oilenberg. Er hatte die Aderlasse veranlasst, ebenso wie die Strenge überwachung und Fesselung. Er hat ein Haus am Rand der Stadt in der Nähe, wo das Royale König Herbert Hospital entsteht. Zusammen mit anderen hat er die Beratungen zur Konzeption Bücher über Hysterie, Körpersäfte usw. Folterwerkzeuge mit Blut. o Cannibalistische Züge o Hochpräzise o Stoffreste in Hand Blut auf den Friedhof der Hochgeborenen (7. Mord) -> Architekt Robert Hooke Hooke wohnte in einer Bauhütte beim Neubau des Hospitals. Seine Kammer ist klein und hat neben einem Zeichenbrett nur ein Bett und ein Tisch. Ebenso wie Hooke hat auch Baumeister Eduard Zimmerer eine Bauhütte am Hospital. Die Leiche wird in der Nähe des Hurenviertels gefunden. o Wilde Wut o Viel Glut o Ausweidung Einbruch in die Grüfte der Familien von Oilenberg Sichtbares Feuer in der Herzgruft mit dem Verbrennen der Herzen. Öffnung der Gräber in der Totengruft, der neueren Innereiengruft nicht angerührt. Bruder Jambus Bruder Tuck Die Tochter Anna Maria Antonia von Oilenberg gilt als Hysterisch und paranoid. In ihrer Jugend wurde sie regelmäßig zum Aderlass gebeten, um ihre Körpersäfte ins Gleichgewicht zu bringen. Bereits in jungen Jahren sah Herbert das Anna Maria Antonia als unheilbar krank halt und er fasste den Entschluss in Colnar eine Einrichtung zu errichten. Die Einrichtung ist außerhalb der Stadt ein drei stöckiger runder Turm, der als Panoptikum aufgebaut ist.

 Innenhof mit Blumen und Jauchegrube: Spieler*innen werden, falls sie es Aufdecken eingewiesen als unheilbar und weggesperrt. Ihnen wird regelmäßig Blei gespritzt. ENDE

```
Orte:
```

Markt Brunnen ist umsäumt mit häusern teilweise noch im Fachwerkstil, einige werden neu gebaut, die reichen Händler haben schon Laden lokale in ihren Häusern, Die Bauern haben stände aufgebaut. Ein großer Königlicher Bau entsteht davor in Holzbaracken die Marktaufsicht (Steuereintreiber) und die Schützmänner. Armenviertel unter der Birke.... Am Rand eines Waldes sind einige billige Hüten aufgeschlagen. Vom Markt ausgehend zum Wald werden die Hütten immer armlicher. Viele Versehrte und Huren sind dort. Diebstahl und Gewald ist hier an der Tagesordnung. Bäckerstraße, Schneidergasse und Schusterweg bilden die drei Straßen, die vom markt weggehen und an alten Stadttoren landen, die teilweise mit Beamten besetzt sind, die Wegzoll nehmen. Herzöglicher Verwalter Achim van dem Hang der Angelegenheiten der Krone und des Großherzogs in Colnar. Mildrid Retkeffee Assistentin von Jerome Bentheim war mit der Betreuung von Anna Maria Antonia von Oilenberg betraut. Ende: Anna Maria Antonias Stimme hallt über den Hof und in brüchiges Englisch: Tingle, tingle, tangle toes she's a good fisherman,; catches hens, puts 'em inna pens.... wire blier, limber lock, three geese inna flock.... One flew east, And one flew west, And one flew over the cuckoo's nest. O-U-T- spells out...goose swoops down and plucks you out. Sie pflückte eine Blume und steckte sie in den Mund

Metzger Hubert, Seppel (Gaukler), Lieselotte

- /

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 16. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Blut in den Gassen (Colnar-Chroniken) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Blut+in+den+Gassen+%28Colnar-Chroniken%29&oldid=34482`