How to be a Hero

LONDON 1887

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

London 1887 3

LONDON 1887

Disclaimer

Alle Inhalte, welche Ihr für das Abenteuer braucht, sind in einer seperaten Wiki [1] zusammengefasst,

da ich mit dem Wiki schreiben auf dieser Seite so semi gut zurecht gekommen bin, ich hoffe ihr könnt mir verzeihen. Hier findet ihr nur die Zusammenfassung, den Prolog, sowie ein paar Blicke ins Abenteuer.

Meta

Wo spielt das Abenteuer?	Im viktorianischen London im September des Jahres 1887.
Worum gehts in dem Abenteuer?	Eine mysteriöse Mordserie soll untersucht werden. Scotland Yard bittet euch um Hilfe .
Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?	Nach den ganz normalen HTBAH Regeln. Ist aber eher zweitrangig, macht was euch Spaß macht :)
Für wie viele Spieler ist das Abenteuer ausgelegt?	Ich würde sagen 3-5 Spieler sind optimal.
Wie schwer ist das Abenteuer für den Spielleiter?	Ich würde sagen so mittel, aber ich habe das Abenteuer ja auch geschrieben :D Man sollte keine Angst vor Improvisieren haben . Außerdem ist ein wenig Zeit nötig um sich in das Abenteuer einzuarbeiten, die Zusammenhänge zwischen den Characteren zu verstehen usw.
Wie schwer ist das Abenteuer für die Spieler?	Leicht. Jeder der ansatzweise schonmal einen Krimi gesehen hat, wird zurechtkommen.
Wie lange dauert das Abenteuer?	Wir als Anfänger haben in etwa 9 Stunden oder zwei Abende gebraucht.

Was braucht man UNBEDINGT für das Abenteuer?	Mindestens einen W10. Am besten hat jeder Spieler die Würfel, welche auch in dem HTBAH-Werk empfohlen werden.
Was wäre NICE TO HAVE für das Abenteuer?	Einen Laptop/PC (für die Wiki, Musikauswahl usw), Musikbox, einen Farbdrucker für die Vorbereitung, Stifte, Drinks, was zu Knabbern :D

Zusammenfassung des Abenteuers (ohne Spoiler)

Ihr spielt die alten Freunde des Polizeikommissars von Scotland Yard, welcher Euch in seiner Verzweifelung nach London bestellt, ihr sollt ihm helfen

einen Kriminalfall zu lösen. Seit einiger Zeit treibt ein Vampir in London sein Unwesen, ein Vampir mit Durst für das Blut der Londoner Oberschicht so scheint es.

Das Abenteuer ist ein Open World Abenteuer, in dem sich die Spieler offen durch die Londoner Innenstadt bewegen können. Dabei sind in der ganzen Stadt an begehbaren Orten

Hinweise platziert, welche den Spielern helfen den Fall zu lösen. Es ist den Spielern überlassen in welcher Reihenfolge Sie den Hinweisen nachgehen.

Das Abenteuer "wartet nicht" auf die Spieler. Die Handlung vollzieht sich auch ohne das Eingreifen der Spieler in die Welt. So kann es unterschiedliche Enden der Geschichte geben

oder die Spieler können an verschiedenen Schauplätzen unterschiedliche Hinweise finden.

Prolog

Die mit Metall beschlagenen Räder der Kutschen fliegen über das graue Bordsteinpflaster der Whitehall Pl 4 an diesem geschäftigen Morgen und verwandeln das gerade noch friedlich schlafenden London in ein reges, munteres Tummeln aus Postboten, Bäckern, Lieferanten, Händlern und Geschäftsleuten. Eine der vielen Kutschen fällt dabei besonders auf, das dunkelrote Holz aus dem sie gefertigt wurde ist penibel poliert, die Farbe

der Verkleidung – ein mattes Schwarz - an den Rändern der Kutsche ist perfekt auf die goldenen Beschläge der Kutschenräder abgestimmt. Goldene Löwen prangen über den mit schwarzen Vorhängen verdeckten Fenstern der Kutsche und fletschen ihre Zähne, als würden sie wissen was wohl kommt.

Nach einer Weile kommt ein untersetzter, gut gekleideter Mann aus der Polizeistation, welche später unter dem Namen Scotland Yard Unsterblichkeit erlangen sollte. Seine maßgeschneiderte Kleidung, deren Farbe, wie könnte es auch anders sein, perfekt zu dem Äußeren der Kutsche passt, gibt dem Mann, trotz seiner körperlich eher unauffälligen Statur eine Aura von Anmut und Stolz. Ohne Verzug zu riskieren steigt der Mann in die Kutsche und gibt dem Kutscher, welcher gähnend die Hand vor den Mund hält das Zeichen den Pferden die Peitsche zu geben.

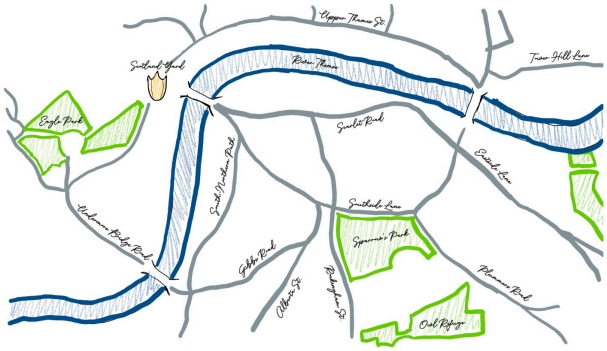
Zurück bleibt nur ein Kommissar, dessen Morgen gerade von dem Besuch eines zutiefst besorgten Vertreters der Londoner Elite versüßt worden ist. Nur dass der Besuch ganz und gar nicht so süß war. Seit die Morde begonnen haben ist die Stadt unruhig geworden. Paranoia und Aberglaube fließen langsam aber stetig fort durch die niederen – und höheren Kreise der Gesellschaft. Die Preise für den Pfund Knoblauch sind in exorbitante Höhen gestiegen, die Schritte derjenigen, die sich noch nach Einbruch der Dunkelheit nach draußen trauen, werden schneller mit jedem Schatten im Augenwinkel. Fledermäuse sind vom Stadtrat einstimmig offiziell als Schädlinge gebrandmarkt worden, deren offensichtlich rasante Ausbreitung einer ganzen Armee von Kammerjägern bedarf.

Polizeikommissar Jonathan Picksworth schaut mit zerfurchter Stirn auf die sich entfernende Kutsche, welche fröhlich, als gehe sie das Schicksal der Welt nicht einen feuchten Pfennig an, die Straße herunterhoppelt. Das war schon der dritte Mord innerhalb fast einer Woche, der diesem Muster folgt. Sein Chef, der Polizeiinspekteur, der Adel, die Justiz, die Presse, ja sogar seine Ehefrau sitzen ihm im Nacken nun endlich wenigstens einen Funken von Licht in diese schlimme Abfolge von Ereignissen zu bringen. Alles vergebens. Seine besten Polizisten hatte er auf den Fall angesetzt, nur um

enttäuscht zu werden, jede Spur verlief im Sand, vielleicht war etwas dran, an dem was man in den Straßen sagt. Vielleicht hatte es London hier wirklich mit einem zu Fleisch und Blut gewordenem Vampir zu tun.

Es muss etwas geschehen, drastische Zeiten rufen nach drastischen Maßnahmen.

Blick ins Abenteuer



Die begehbare Spielwelt, ein Ausschnitt aus London.



Johnathan Picksworth - Der Polizeikommissar von Scotland Yard schreibt euch einen Brief, in dem er Euch in die Whitehall Pl 4 bestellt, um Euch in die Einzelheiten des Falls einzuweisen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. 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. London 1887 – `https://howtobeahero.de/index.php?title=London+1887&oldid=34130`