MORRITON MANOR STORIES: DER BÜROKRAT (EINE FORTSETZUNG)

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





INHALT

Morriton Manor Stories: Der Bürokrat (Eine Fortsetzung) 3
- Algemeines 3
- Vorbereitung 3
- Module und Regeln 3
- Hintergund 3
- Einleitung 3
- Das Gasthaus Altvater 5
- Das Rote Rathaus 5
- Die Charite Berlin 5
- Heusenschlag's Haus 5
- Der Pariser Platz 5
- Hinweise 5
- NPC's 5

MORRITON MANOR STORIES: DER BÜROKRAT (EINE FORTSETZUNG)

In Bearbeitung!

- **Wo spielt das Abenteuer?**: in London
- **Wann spielt das Abenteuer?**: November 1876
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: Grundregelwerk (Betrunkenheit kann addiert werden muss aber nicht).
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 3-6
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: einfach
- **Spieldauer**: einen Abend

Algemeines

Dieses Pen and Paper ist ein möglicher Nachfolger anderer Morriton Manor teile es ist wichtig das die Spieler bereits begegnungen mit Herrn strauß selber oder zumindest seinem Namen hinter sich haben. Es ist empfohlen mindestens zwei Morriton Manor Abenteuer hinter sich zu haben.
Karte von Berlin: [[1]]

Vorbereitung

Alle Spieler Charaktere **müssen** aus der gehobenen Geselschaft Londons kommen. außerdem muss ein Charakter ausgewählt werden der Verbindungen zum Deutschen Kaiserreich auf gebaut hat.

Module und Regeln

Für dieses Abenteuer wird nur 1w100 benötigt

Hintergund

Das Abenteuer spielt 2 Monate nach dem jeweils letzten Morriton Manor Abenteuer das die Charaktere erlebt haben. Einer der Charaktere hat diese Zeit damit verbracht verbindungen zum Deutschen Kaiserreich auf zu bauen.

Einleitung

Prolog

```
Es ist ein Regnerischer Tag in London 2 Monate nach eurem letzten Abenteuer so gut wie
jeder von euch ist in sein Leben zurück gekehrt und so erwacht ihr alle an diesem Nassen,
Dunklen aber Typischem Londoner Morgen ihr beginnt den Tag wie immer Frühstückt und geht
```

euren Geschäfften nach als euch gegen Mittag ein Brief ereicht euch alle bis auf **[Charakter Name]***er* (oder sie) *ist nämlich der* (bzw die) *Absender* (in) *des Besagten Briefes der Darum handelt das***[Charakter Name]***die letzten zwei monate nutzte um Verbindungen zum Deutschen Königshaus aufzubauen und nun euch alle anderen dazu einlädt mit nach Berlin zu reisen um den Mysteriösen Berliner Herrn Strauß auf zu spüren und seinen Machenschaften endgültig ein ende zu setzten. Dieser Tag ist nun 2 Wochen her ihr alle sitzt in einer Kutsche die gerade ihn Berlin hinein fährt nach 2 Wochen langer Reise habt ihr euer Ziel ereicht ihr seit in der Hauptstadt des Deutschen Kaiser angekommen. Euer erstes Ziel ist euer Hotel für die Nächte die ihr in dieser Stadt verbringen werdet das Gasthaus Altvater. Am Nächsten Morgen werdet ihr euch dann mit Leopold Kutz im Roten Rathaus treffen.*

Die Ankunft in der Stadt

Die Spieler kommen gegen 23 Uhr in der Verschneiten Stadt an. Sie fahren mit ihrer Kutsche durch den Armen Bereich doch sie werden von etwas aufgehalten...

Wirf 1d100: Wer oder was hällt die Kutsche auf?

- Eine Gruppe Protestanten (bei 1-50)
- Ein Polizist (bei 51-100)

Option 1-Protestanten

Während ihr über die Straße fährt beginnt ihr immer lauteres gegrölle zuhören.
Wenn die Spieler aus dem Fenster blicken sehen sie eine große Masse von Jungen Studenten und arbeitern die Straße Blockieren in deren Mitte steht ein Jungermann mit einem Blech Megafon der auf einer Box steht bei diesem Mann handelt es sich um Robert Schlinger der gerade eine Demonstration von Studenten und Arbeitern für bessere Arbeitsbedingungen moderiert.
Die Spieler hören denn Kutscher sich laut beschweren der jedoch von der Rede Schlinger's übertönt wird die lautet...

und lang genug haben sie versucht uns stumm zu schalten doch wir sind nicht leise nein wir bleiben laut und egal was sie machen und sagen wir sind die Masse und nun müssen wir nicht die Stille Masse sein die wir schon so lange sind nein wir müssen die Masse sein die die da oben in ihren Villen und teuren Kutschen überrollt und ihrer Macht beraubt.

gefolgt von lautem Jubel.
Sollten die Spieler aus der Kutsche steigen werden sie vom Wütenden Mob Bedroht und mit Müll beworfen. Bleiben sie jedoch in der Kutsche können sie noch hören wie der Kutscher mit den Protestanten Diskutiert nach einiger Zeit jedoch die Kutsche um dreht und einen Umweg um die Masse herum fährt.

Option 2-Ein Polizist

Die Kutsche wird von einem Polizisten angehalten bei diesem handelt es sich um Offizer Webber Mellenthin .
Die Spieler können denn Polizisten und den Kutscher reden hören.

Offizer: *Guten Abend der Herr.*
Kutscher: *Guten Abend Offizer.*
Offizer: *Was ist ihr Ziel guter Herr?*
Kutscher: *Ich bringe ein paar wichtige Britische Herren ins Gasthaus Altvater.*
Offizer: *Ok haben sie diesen Mann gesehen?*
Kutscher: *Nein Sir.*

Offizer: *Ich Werde nun die Kutsche kontrollieren müssen.* ***Kutscher:*** *Kein Problem Sir.*

Das Gasthaus Altvater

Vor dem Gasthaus

Im Gasthaus

In der Nacht

Option 1-in der Realität

Option 2-im Traum

Das Rote Rathaus

Vor dem Rathaus

Option 1-Der Alte Greis

Option 2-Der Junge Mann

Innerhalb des Rathauses

Die Charite Berlin

Das Uni Gelände

Innerhalb der Uni

Die Studenten Wohnungen

Heusenschlag's Haus

Der Pariser Platz

Hinweise

NPC's

Hauptcharaktere

Robert Schlinger

Frederick von Heusenschlang

Leopold Kutz

Herrn Strauß

Nebencharaktere

Walter Altvater

Offizer Webber Mellenthin

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. Morriton Manor Stories: Der Bürokrat (Eine Fortsetzung) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Morriton+Manor+Stories%3A+Der+B%C3%BCrokrat+%28Eine+Fortsetzung%29&oldid=35435`