How to be a Hero

DAS MEDAILLON

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Das Medaillon 3
- Hintergrund 3
- NPCs 3
- Das Abenteuer 4
- Zusatzmaterial 6
- Anmerkung 6

DAS MEDAILLON

Dieses Abenteuer enthält potentielle Spoiler für die Spieler der Fire-Kampagne.

Der Archäologe Dr. Patel hat eine Entdeckung gemacht und bittet die Spieler deshalb zu sich in sein Heimbüro. Er hat leider die Rechnung ohne den örtlichen Mafiaboss gemacht, der seine Handlanger losschickt, um das fragliche Artefakt in seine Hände zu bekommen.

Das Abenteuer lässt sich problemlos an einem Abend spielen und ist in der Gegenwart anzusiedeln. Dennoch ist es ohne Weiteres möglich, das Abenteuer auch auf andere Settings zu übertragen.

Hintergrund

Bei dem gefundenen Artefakt handelt es sich um ein jahrhundertealtes Medaillon, in dessen Inneren Dr. Patel ein Kartenfragment fand. Eine geheime Organisation, der Marlone angehört, ist seit Jahrzehnten auf der Suche danach und setzt Alles daran, es in die Finger zu bekommen.

NPCs

Dr. Neeray (gesprochen: Niirai) Sharma Patel

Dr. Patel ist deutscher Staatsbürger in zweiter Generation einer gebürtigen indischen Familie. Der drittälteste Sohn graduierte summa cum laude in Archäologie und arbeitet als freiberuflicher Sachkundiger. Er ist bekannt für seine Intelligenz, aber auch seinen Starrsinn oder Entschlossenheit sowie seine Furchtlosigkeit.



Daniele Marlone

Sohn von Mafiaboss Oreste Marlone, der sich in seinen ersten Fußstapfen als selbstständiger Mafioso versucht. So schießt er in manchen Dingen weit über das Ziel hinaus (und entführt Menschen, anstatt nur das Medaillon zu stehlen) in dem Versuch seinen Vater zu beeindrucken.

UrLifeSecurity

UrLifeSecurity ist eine Firmenfront, die sich vorgeblich als Vermittler von Sicherheitskräften für Privatspersonen betätigt. In Wahrheit betätigt sich die Firma im Schuldeneintreiben und Geldwaschen von Geldern aus Erpressungen im Auftrag des Mafiakartells der Stadt.

Das Abenteuer

Dr. Neeray Sharma Patel erhält den Auftrag, das Medaillon zu untersuchen. Er bemerkt einen Hohlraum, in dem sich eine Karte befindet. Daraufhin kontaktiert er die Spieler, die mit ihrer Expertise oder dem persönlichen Bezug zu dem Artefakt helfen können, um das Geheimnis des Medaillons und ihres Erstellers, der lediglich mit den Initialien J.C.D. auf dem Medaillon selbst kenntlich ist, zu ergründen.

1. Akt

Wenn die Spieler sich vor der Haustüre Patels einfinden, werden sie früher oder später bemerken, dass die Türe offen steht und sich in der Wohnung Spuren eines Kampfes finden lassen. Das Büro sieht aus als habe jemand etwas gesucht und dabei alles durcheinander geschmissen. (aufmerksame Spieler finden vielleicht eine Kopie eines vermutlich sehr alten Kartenfragments oder Photografien des Medaillons und der Initialen selbst.)

Patel selbst ist nicht auffindbar, Spuren weißen jedoch zu einer Adresse einer Firma namens UrLifeSecurity in der Stadt. (Bsp. eine Visitenkarte, die Aussage eines Nachbarns oder eine hastig hingekritzelte Notitz Patels selbst) Sind die Spieler besonders gründlich bzw. aufmerksam, wird ihnen der Name Daniele Marlone nicht verborgen bleiben. Informierte Spieler wissen vielleicht sogar von dessen Verbindungen mit der lokalen Mafia oder wenigstens von seiner Wichtigkeit als Versicherungskaufmann, mit dem er ein ansehnliches Vermögen gemacht hat.

Die Polizei wird keine Hilfe sein, denn wenn sie nicht auf der Lohnliste Marlones stehen, sind die Beamten vollkommen inkompetent.

2. Akt

Die Adresse führt zu einer Kneipe, welche über einen Vorder- sowie Hintereingang verfügt. Im Hinterhof befindet sich ein Lieferwagen, der zum Transport allzu neugieriger Charaktere oder eines gewissen Archäologen verwendet wird.

Während der Hintereingang selbstverständlich verschlossen ist, befindet sich hinter der Vordertüre eine Theke, zwei daneben liegende Türen und ein Türsteher. Eine der Türen führt offensichtlich zu den Toiletten, die andere Türe scheint zur Küche zu führen, der Türsteher lässt aber niemanden als den Barkeeper hindurch.

Im hinteren Teil der Kneipe scheint gerade ein Wettbewerb für Laien-StandUpComedy abzulaufen. Es ist offensichtlich, dass sowohl Türsteher als auch Barkeeper großes Interesse daran haben.

Es ist naheliegend, dass die Spieler sich durch eigene Partizipation wahlweise die Gunst des Türsteher erschleichen oder zumindest für eine Ablenkung sorgen können, um sich durchzuschleichen. Wahlweise findet sich in der Toilette eine abgeschlossene Türe (leichte Schwierigkeit), die anscheinend in den Raum hinter der anderen Türe führt. Das Schloss kann geknackt werden, zuviel Lärm zieht ungewollte Aufmerksamkeit auf sich.

3. Akt

Der Flur im Backspacebereich der Kneipe verfügt über 5 Türen sowie eine Treppe. Die Türen führen 1. zum Hinterhof (von Innen offen), 2. zu den Toiletten (abgeschlossen), 3. die Küche, 4. den Thekenbereich, 5. Keller (abgeschlossen mit drei starken Schlössern. Zahlenschlössern, wenn es einfach sein soll).

Im oberen Stockwerk finden sich Schlüssel zum Keller, allerdings befinden sich ebenfalls insgesamt drei Schläger, zwei Büroangestellte und Daniele Marlone dort. Daniele Marlone ist gerade im Begriff zu gehen, nachdem er in den Besitz der Karte gekommen ist. Auf seine Anweisungen hin werden die Schläger sich um die „Entsorgung“ Patels kümmern, der im Keller eingesperrt ist.

Es gilt nun möglichst ungesehen Patel im Keller zu befreien und zu fliehen. Marlone - so er überhaupt noch anwesend ist- ist selbst kein Kämpfer und wird es vorziehen zu verschwinden und seinen Schlägern die Drecksarbeit zu überlassen. Er ist in Besitz einer Pistole, die er einsetzen wird, wenn er aufgehalten wird.

Schläger: Linker Haken 70

Finale

Haben die Spieler sich und Patel in Sicherheit gebracht, erzählt dieser von seiner Entdeckung im Medaillon und dem Namenskürzel J.C.D. , die schlussendlich seine Entführung verursachten. Das Medaillon sowie das Original der Karte scheinen zwar verloren, aber glücklicherweise hat Patel eine Kopie gemacht.

Zusatzmaterial

Merke: Das Abenteuer lässt sich auch ohne die folgenden Grafiken spielen. Tatsächlich wurde es mit den ersten beiden Gruppen ohne sie gespielt.

Ein Bild des Medaillons: (Link einfügen)

Das Kartenfragment: (Link einfügen)

Ein Lageplan der Kneipe: (Link einfügen)

Anmerkung

Dieses Abenteuer wurde als Teil 2 der Fire-Kampagne gespielt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 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. Das Medaillon – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Das+Medaillon&oldid=3981`