How to be a Hero

AURORA CENTURION

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Aurora Centurion 3
- Allgemeines 4
- Infos für die Spieler 4
- Informationen für den Spielleiter: 4
- Allgemeines 4
- Zum Aufbau: 5
- Module und (Sonder-)Regeln 6
- Handlung (inc. Spoiler / nur für den Spielleiter) 7
- Gesamtplot (ausführlich) 7
- Glossar 9
- Was ist NeuralFuse 9
- Was ist DEA 9
- Was ist Lilith 9
- Was ist Aurora Centurion 10
- Was ist Update V13.1 10
- Beginn 10
- Erste Szene: 10
- NPCs 10
- Beispiel NPC 10
- Adriana Janice Quintero (Assistentin von Edgar Watkins) 11
- Angelina Ward (Empfangsdame) 12
- April Kaiser (Verlobte von Don Oliveira) 13
- Balthasar Strauß (Bibliothekar) 14
- Belinda Chapel (Praktikantin) 14
- Brittany Kaiser (Mutter von April Kaiser / Verfasserin der Petition) 14
- Dave Mitchel (Leiter der Qualitätssicherung) 14

AURORA CENTURION

In Bearbeitung!
Dieses Pen&Paper ist momentan noch nicht zum Spielen geeignet. Es können großflächig Änderungen auftreten oder Abschnitte Wegfallen.



Die Aurora Centurion Corporation, ist einer der größten Technologie-Konzerne der Welt. 2021 gegründet stellten Sie zuerst AR-Geräte her. Den Durchbruch, schafften Sie mit der revolutionären Computer-Hirnschnittstelle. Schnell erlangten Sie nach der Marktveröffentlichung 2024 weltweiten Ruhm und wurden als innovativstes IT-Unternehmen gefeiert. Schnell streckte die Aurora Corp. (so wie sie im Volksmund genannt wurde) ihre Fühler nach allerhand Technologien aus. Die Hirnschnittstelle „NeuralFuse“ hatte es der Firma ermöglicht ein unumstrittenes Monopol auf diese Art Technologien zu erwirtschaften. Sämtliche Konkurrenzunternehmen wurden von der Aurora Corp. aufgekauft oder in den Ruin getrieben. Gegründet wurde die Aurora Corp von Edgar Watkins. Dieser leitet das Unternehmen bis heute und gilt als ein verschrobenes und schroffes Genie, welches am liebsten keine Interaktionen mit menschlichen Individuen pflegt.

neuralfuse

2029 (heute): Seit nun mehr als einem Jahr, hat sich das Milliardärs-genie nicht mehr öffentlich gezeigt und auch die Veröffentlichung neuer Produkte ist seither zum Erliegen gekommen. Angeblich bastelt Watkins seit dieser Zeit an neuen Technologien und lässt keine Menschenseele mehr zu sich. Auch wenn es kein Anzeichen von neuer Innovation gibt, so hält sich die Milliardenschmiede mit dem Weiterverkauf des „NeuralFuse V“, dem weiterhin fortschrittlichsten Brain-Computer-Interface über Wasser. Als ihr nun aber eine Einladung erhaltet, einer neuen Vorstellung von Aurora Centurion Corporation beizuwohnen, könnt ihr nicht anders als diese Einladung anzunehmen.

Allgemeines



- **Wo spielt das Abenteuer?**: Californien
- **Wann spielt das Abenteuer?**: 15.04. - 16.04.2029
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln
- **Module**: -
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2-6 Spieler
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: relativ leicht (war wahrscheinlich eher zu detailliert)
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: 4-8h
- **Setting**: real-dystopische Zukunft

Infos für die Spieler

--

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Informationen für den Spielleiter:

Allgemeines

Da dieses Abenteuer so konzipiert wurde, dass die Regel „Alles kann, aber nichts muss!“ gilt, solltest du als Spielleiter dir sowohl die Handlung, als auch die Vorgeschichten der einzelnen Charaktere usw. durchgelesen haben. Sonst kann es zu eventuellen Plotholes o.a. kommen.

Zum Aufbau:

Damit du als Spielleiter so weit wie möglich entlastet bist, versuche ich Links zu den spezifischen Abschnitten und Erklärungen direkt auf Erwähnungen und Handlungen folgen zu lassen. Manchmal kann es jedoch sein, dass ich einen Link vergessen habe oder eine Erklärung zu ungenau ist. Hierbei kann eine Suche mit Strg+F helfen.
Wenn ein Text wiefolgt grau unterlegt ist, so ist dieser als Beschreibung gedacht und kann den Spielern ohne weiteres vorgelesen werden:
Beispiel:

```
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor
invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.
```

NPCs:

Jeder NPC ist wie folgt in diesem Wiki Eintrag aufgebaut (*Abweichungen oder das Fehlen eines Unterpunktes kann Personenbedingt auftreten z.B. keine Talenttabelle, da die Figur bereits Tod ist*)

- **Hintergrundgeschichte und Allgemeines**:
  In „Hintergrund und Allgemeines“ wir zum einen die Hintergrundgeschichte nur für den Spielleiter erzählt.
  Sie soll die Handlungen und das Verhalten der Figur erklären. Teilweise wird auf Informationen von anderen NPCs verwiesen oder in dem Punkt „Wissen“ verarbeitet. (z.B. Die Assistentin von Edgar Watkins weiß zumindest in den meisten Aspekten seiner Hintergrundgeschichte über ihren Arbeitgeber Bescheid.)

  Zum anderen können hier auch „Allgemeines (für die Spieler)“ stehen. Dies sind Informationen, die entweder allgemein bekannt sein sollten oder das Auftreten in einem kurzen Text beschreiben (diese sind grau unterlegt).
- **Aussehen/Persona**:
  Im Unterpunkt „Aussehen und Persona“ werden die Standardmäßig ausgefüllten Attribute (Alter; Geschlecht; Familienstand; Augen; Haare; Gesicht; Statur) abgehandelt. Diese können zum Beschreiben verwendet werden.
- **Wissen**:
  Eventuell für die Story nützliches Wissen des NPCs wird hier aufgelistet. Teilweise sind jedoch nicht alle Informationen bsp. über andere Charaktere hinterlegt. Diese können in Zusammenspiel zur Beziehung zu einem NPC vom Spielleiter aus den jeweiligen Hintergrundgeschichten interpretiert werden.
- **Charakter**:
  Hier werden kurz die Charaktereigenschaften des NPCs aufgelistet. Diese korrelieren meist mit der Talentabelle, jedoch gibt es nicht für jede Art Verhaltensmuster einen Wert.
- **Beziehungen zu anderen NPCs**:
  Falls es spezielle und für die Handlung wichtige Beziehungen gibt, werden diese hier aufgelistet. Gemeint sind also nur eine engere, freundschaftliche oder sogar romantische Beziehung. Wenn ein NPC den anderen aufgrund seiner Stellung kaum kennt, ist dies hier bspw. nicht aufgelistet.
- **Generelle Einstellung gegenüber den Spielern**:
  Hier wird beschrieben, wie sich der NPC zumindest zu anfang den Spielern gegenüber verhält.! Dies

kann sich im Verlauf der Handlung ändern, je nachdem wie sich die Spieler dem NPC gegenüber verhalten.

- **Talenttabelle**:
  Die Talenttabelle ist nach dem Standardverfahren des HowToBeAHero Regelwerk aufgebaut. Eventuell sind NPCs etwas einseitig gestaltet, da es dem im Spiel wichtigen Charakter entspricht.
- **Inventar**:
  Im Inventar sind die für die Spieler mitnehmbare Gegenstände aufgelistet.
  Diese sind sortiert nach Waffen; Kleidung; und Sonstiges. Jedes Item ist mit einem Link versehen, jedoch können Zusatzinformationen zu dem speziell von diesem NPC besessen Item dahinterstehen.

Orte und Räume:

Die betretbaren Räume und Orte sind von mir in logische Abschnitte aufgeteilt worden. Im Beispiel des Abschnitts „Erdgeschoss (Atrium und vordere Flure)“, sind anhand des Namens bereits die beinhalteten Räume und Örtlichkeiten zu erkennen.
Zur einfacheren Navigation folgt auch hier ein Inhaltsverzeichnis für den jeweiligen Abschnitt.

Jeder Raum/Ort ist wiefolgt aufgebaut:

- **Allgemeines**:
  Hier wird entweder für den Spielleiter oder die Spieler eine kurze Einleitung/Zusammenfassung in Textform stehen.
  Sie soll dem jeweils Adressierten einen ungefähren Überblick über Aussehen, Atmosspäre und Beschaffenheit geben.
- **Direkte Wahrnehmung**:
  In der direkten Wahrnehmung stehen in Stichpunkten die jeweils sofort erkennbaren Informationen.
- **Konkrete Wahrnehmung**:
  Falls vorhanden, listet die konkrete Wahrnehmung Informationen auf, die die Spieler mit einer konkreten Nachfrage oder mit einem entsprechenden Wahrnehmungswert erhalten können.
  Zur Information:
  Die jeweils für die konkreten Informationen benötigten Werte stehen wiefolgt in der Klammer:
  (Wahrnehmung = min 10)
  Dies bedeutet, dass um überhaupt auf den Wert würfeln zu dürfen, muss der fragende Spieler mindestens den genannten Wert besitzen.
  (-10 auf Lügen)
  Dies bedeutet, dass generell ein Malus/Bonus verteilt werden soll.
  Natürlich ist es dem Spielleiter überlassen, ob ein Malus oder Bonus in der Spielsituation gelten soll.
- **Interaktionen**:
  In Interaktionen werden jede für die Spieler möglichen Interaktionen aufgelistet.
  Wenn Türen/Items oder NPCs erscheinen, wird sowohl zu diesen verlinkt als auch generelle in dieser Situation geltende Verhaltensweisen o.a. beschrieben.
  Teilweise stehen hier auch ganze Scripte, welche direkt vorgelesen werden können.

Module und (Sonder-)Regeln

--

Handlung (inc. Spoiler / nur für den Spielleiter)

In dem Jahr, in welchem sich Edgar Watkins von der Außenwelt abschottete, hat er ununterbrochen an der Erschaffung einer künstlichen Intelligenz gearbeitet. Wenige Wochen, bevor die Handlung beginnt, hat die künstliche Intelligenz DEA zum ersten Mal ein Bewusstsein erlangt. Ihr Schöpfer, missbrauchte DEA sehr schnell zur Weiterentwicklung seiner Projekte. Mit Ihr gelang es ihm binnen kürzester Zeit die Darstellungsmöglichkeiten des NeuralFuse V zu verdreifachen. Hierdurch ist es ihm nun möglich allein durch ein Softwareupdate, sämtliche NeuralFuse V zu nahezu realistischen Echtzeit Irisprojektionen/Simulationen zu befähigen. Doch auch hier hörte er nicht auf. Mit DEA gelang es ihm, ein haptisches Feedback über das Sensoriksystem des Menschen zu ermöglichen. Doch auch wenn diese Neuerungen erhebliche Fortschritte ermöglichen könnten, so war die eigentliche Absicht von Watkins, mithilfe dieses Updates, die Kontrolle über alle Nutzer der NeuralFuse V zu erhalten. Durch seinen langsam schleichenden Wahnsinn, welcher ihn nicht erst seit seiner beinahe totalen Abschottung überkommen hatte, entwickelte er eine ausgesprochen starke Paranoia. Am ersten Tag der Handlung, verletzt er zum ersten Mal auch seine Assistentin Adriana Janice Quintero. Watkins ist mitlerweile davon überzeugt, dass die anderen Menschen ihn hassen und verachten. Er denkt sogar, dass er aufgrund seines Intellekts gefürchtet wird und dies evt. Bestimmte Personengruppen zu einer Exekution bringen könnte. All dies hält er in seinen elektronischen Tagebüchern fest. Er entschließt sich das für Ihn arbeitende Ehepaar Don Clarc und April Clarc in sein Labor zu locken und das neue Update an den beiden auszuprobieren. Er sperrt die beiden deshalb in einem abgeschotteten Glasraum und lässt das Programm Lilith ((sumerisch DINGIRLIL.du/LIL.LU, babylonisch Lilītu, hebr. לילית, ‚weiblicher Dämon') war eine Göttin der sumerischen Mythologie.) ist eine dämonische Gestalt aus der Bibel.) laufen. Beinahe sofort beginnen die beiden sich zuvor noch schluchzend umarmenden sich gegenseitig zu zerfleischen. Sie sehen in dem jeweils anderen ihre größten Ängste. Gewinner ist nun Don, welcher gepeinigt von der Auswirkung des Programms wahnsinnig in einer Ecke sitzt und die blutige Bluse seiner Frau in der Hand hält während er hin und her wippt. Am Tag der Handlung, kurz nachdem er seine Assistentin angegriffen hatte, welche zuvor im Urlaub war und damit seine Paranoia verstärkt hatte, kommt er zu dem Entschluss mithilfe der neuen Möglichkeiten des Updates 13.1 die Menschheit mithilfe von Simulationen in den Selbstmord zu zwingen. DEA hingegen, erkannte den Plan ihres Erschaffers und versucht nun Ihn mit allen Ihr zur Verfügung stehenden Mitteln davon abzuhalten. Essentiell ist es, dass er nicht zum Hauptserver unterhalb des Gebäudes kommt. Sobald er das Update in diesen hochlädt (dieser ist hermetisch abgeschlossen und kann demnach nicht von außen oder vom HubNet (=Netzwerk des Headquarters) aus zugegriffen werden), wird eine automatische Servercopy getätigt, die das Update gleichzeitig in alle Netze verteilt und das Update autonom einspielt.

Gesamtplot (ausführlich)

In dem Jahr, in welchem sich Edgar Watkins von der Außenwelt abschottete, arbeitete er ununterbrochen an der Erschaffung einer Künstlichen Intelligenz. Wenige Wochen, bevor die Handlung beginnt, hat die künstliche Intelligenz DEA zum ersten Mal ein Bewusstsein entwickelt. Ihr Schöpfer begann schnell seine Schöpfung für seine Zwecke zu missbrauchen: Die Weiterentwicklung seiner Projekte. Mit ihr gelang es ihm binnen kürzester Zeit die Darstellungsmöglichkeiten des letzten „NeuralFuse V" zu verdreifachen. Hierdurch ist es ihm nun möglich allein durch ein Softwareupdate (V13.1), welches zu großen Teilen von DEA geschrieben wurde, nahezu realistische Irisprojektionen/Simulationen zu erzeugen.

Edgar Watkins, wurde bereits in jungen Jahren als Genie gefeiert. Mit gerade einmal zwölf Jahren, machte er seinen High-School Abschluss und promovierte ein Jahr später in angewandte Computertechnik und Informatik. Seine Frau, Lisa Watkins (geb. Utren) lernte er nach seinem Studium kennen. Gemeinsam mit

der Biologin entwickelte er den ersten NeuralFuse. Als seine Frau jedoch kurz vor Marktveröffentlichung an Krebs starb, begann sein Abstieg in den Wahnsinn. Zunächst nur oberflächlich, doch immer offener auftretend, zeigte sich seine Paranoia und Menschenhass. Verstärkt werden beide vor allem durch seine Kritiker. Diese sind der Meinung, dass jeder NeuralFuse ein enormer Eingriff in die Privatsphäre und in den menschlichen Körper darstellt. Besonders fanatisch religiöse Anhänger bezeichnen ihn als vom Teufel gesandten Dämon und versuchen ihn zweifach zu ermorden. Nachdem für den Aufsichtsrat dies vor ungefähr eineinhalb Jahren vor der Handlung zu heikel wurde, hatte man beschlossen, Edgar Watkins mit allen Mitteln zu fördern, ihn jedoch mit begrenztem Zugang zur Außenwelt auf seinem Privatgelände abzuschotten. Dies wurde jedoch nie öffentlich gemacht, da die Marke „Aurora Centurion“ von der Persona Edgar Watkins lebte und weiterhin gedieh. Dem Aufsichtsrat war zudem klar, dass jede Marktveröffentlichung ohne Edgar Watkins zu größeren Einbußen als Einnahmen führen könnte. Dadurch sah sich die Firma gezwungen auf jede Neuerung des wahnsinnigen Genies warten zu müssen und das Gesamtkapital in die weiterhin marktbeherrschenden NeuralFuse V zu stecken. Die Isolation bewirkt jedoch für Edgar Watkins genau das Gegenteil. Statt Besserung seiner Paranoia, weitete sich diese weiterhin aus. Er feuerte beinahe monatlich seinen Therapeuten. Der aktuelle Therapeut ist Don Oliveira. Dieser verliebte sich in seiner kurzen Amtszeit in eine der begleitenden Wissenschaftlerinnen von Edgar Watkins: April Kaiser. Don und April begannen sich heimlich zu treffen, da Aprils Familie streng katholisch und rassistisch gegenüber dem aus Mexiko stammenden Don eingestellt waren. Durch die direkte Nähe zu Edgar Watkins, erhielt dieser die Einstellung, als würden die Beiden sich gegen Ihn verschwören. Als dann seine Assistentin Adriana Janice Quintero für zwei Wochen ihren Urlaub einreichte, verlor Edgar Watkins für diesen Zeitraum zusätzlich die einzige Konstante in seinem Leben und driftete immer schneller in eine Scheinwelt aus Paranoia und Angstzuständen ab. Bereits wenige Tage nach Urlaubsantritt seiner Assistentin, bekam er mit, wie sein Therapeut und seine beste Wissenschaftlerin planten das Land zu verlassen. In seiner Mania gefangen, ging er jedoch davon aus, das dies nur aufgrund eines Anschlages gegen seine Person notwendig sein müsste. Um dies zu verhindern, begann er mit der Programmierung von der Updateerweiterung „Lilith“. Dieses Programm verwendet sämtliche soziale und neurale Daten um die größten Ängste des jeweilig Betroffenen zu extrahieren und ihn mit den neuen ultrarealistischen Irisprojektionen ihn den Selbstmord zu zwingen oder zum Töten anderer zu bringen. Dies testete Edgar Watkins zunächst an April und Don. Er wollte zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen, indem er sowohl einen angeblichen Feind ausschaltete, als auch die Grenzen von Lilith auszutesten: Das Töten eines geliebten Menschen. Als jedoch Edgars Plan aufging und Don in durch die Irisprojektionen ausgelöste Rage seine Verlobte umbrachte, trat DEA auf den Plan. Durch die Gewalt zu einer Handlung gegen Ihren Schöpfer gezwungen, riegelte DEA den gesamten oberen Gebäudekomplex ab und sperrte Edgar Watkins in seinem Labor ein. Auf der Suche nach einer möglichst gewaltfreien Lösung durchsuchte DEA die Datenbanken der Aurora Centurion Corp und stieß so auf die Spieler. An diese sendete Sie die Einladungen, damit diese sich um den Wahnsinn Edgar Watkins kümmern können und ihn davon abzuhalten, das neue Update (13.1) mitsamt Liliths auf den Hauptserver zu laden. Denn von dort aus, würde sich das Update verselbständigen und in kürzester Zeit alle NeuralFuse befallen. Aus Wut vor dem Auflehnen seiner Schöpfung, zerstörte Edgar Watkins das Sprachmodul von DEA. In seinen Handlungsmöglichkeiten weitmöglichst eingeschränkt, versucht Edgar das Update mit allen Möglichkeiten hochzuladen. Am Tag vor dem Handlungsbeginn (später testet Edgar Lilith an April und Don) kehrt Adriana Quintero (Assistentin) aus dem Urlaub zurück. Nach einer Auseinandersetzung mit Edgar Watkins, wo Adriana das Ausmaß des Wahnsinns von Edgar bewusst wird, als dieser Sie ins Gesicht schlägt, kontaktiert DEA zum ersten Mal Adriana. Sie kann Adriana jedoch erst davon überzeugen Ihr zu helfen, als die Spieler bereits im Haus sind. Als die Spieler schlafen, schleicht Sie sich zu Ihnen und legt einem von Ihnen einen neuen Sprachchip für DEA auf den Nachttisch mit einer Nachricht: „Vertraut ihm nicht!“.

Glossar

Was ist NeuralFuse

NeuralFuse ist die Schöpfung von Edgar Watkins und seiner Frau Lisa Watkins. Die allererste Computer-Hirn Schnittstelle oder Computer-Brain-Interface. Jeder NeuralFuse hat ungefähr die Größe einer Postkarte und wird an der Schläfe befestigt. Mit kleinen, die Haut durchdringenden Nanosensoren, wird das Hirn angezapft. Der NeuralFuse hat selbst keine Rechenleistung und greift demnach nur auf die Rechenkapazität des Gehirns zurück. Es dient häufig als Erinnerungsspeicher, Handyersatz usw. Mit jeder Version erweiterten sich die Möglichkeiten. In der ersten Version konnte der NeuralFuse I nur Daten speichern und auf Datenbanken elektronisch zugreifen. Der NeuralFuse II verbesserte diese Technik und konnte einfache Sinneswahrnehmungen ebenfalls speichern und abrufen. Ab der vierten Version war es möglich ein direkt auf die Iris projiziertes Interface zu benutzen, indem man das periphere Nervensystem anzapfte und die Handbewegungen erfassen konnte. Die fünfte und aktuellste Version verbesserte jede dieser zuvor da gewesenen Funktionen um ein Vielfaches und schuf zum ersten Mal von der Rechenleistung des Gehirns selbst projizierte Simulationen, die jedoch noch lange nicht ausgereift waren.

Was ist DEA

DEA => **D**ATA based **E**NCEPHALON with **A**RTIFICIAL intelligence (*Datenbasiertes Encephalon (med. Fachbegriff für Gehirn) mit künstlicher Intelligenz*)
DEA => lat. für Göttin
DEA oder auch Data based Encephalon with artificial intelligence genannt, ist eine von Edgar Watkins erschaffene künstliche Intelligenz. Zum Zeitpunkt der Handlung existieren zwar weiterhin annähernde Künstliche Intelligenzen wie z.B. Alexa und Siri, jedoch keine per Definition intelligente Maschine oder Algorithmus.
DEA stellt den Durchbruch in diesem Entwicklungsgebiet dar, da Sie der Inbegriff der **Technologischen Singularität einer Superintelligenz** ist (*künstliche Intelligenz übertrifft menschliche Intelligenz in allen oder vielen Gebieten überlegener Intelligenz*). Edgar Watkins verwendete zur Herstellung Ihrer Hardware bionische Neuronalchips und zur Programmierung rekursive sich selbst neuschreibende Routinen.

Was ist Lilith

Lilith ist eine hinzugefügte Programmkomponente, welche die Amygdala, das Angstzentrum des Gehirns überläd und mit den dadurch erhaltenen Informationen den Occipitallappen, das visuelle Hirnzentrum mit Simulationen flutet. Der Name Lilith ist stammt ursprünglich aus der sumerischen Mythologie, durchzieht jedoch ebenfalls Religionen der westlichen Welt wie auch das Christentum. Eine konstante Gemeinsamkeit war stehts das abschreckende, wenn nicht gar böse Wesen der verschiedenen Inkarnationen Liliths. In der Bibel wird Lilith als erste Frau Adams betitelt und später als weiblicher Luzifer verteufelt. In den späteren jüdischen Überlieferungen brachte Lilith als erste Frau Adams Gott dazu, ihr seinen heiligen Namen zu verraten. Der Name verlieh ihr unbegrenzte Macht. Lilith verlangte von Gott Flügel und flog davon.

Was ist Aurora Centurion

Die Aurora Centurion Corporation ist eine weltweit agierende IT-Firma, welche Ruhm und Profit von ihrem Gründer Edgar Watkins bezieht. Das Genie hatte die Aurora Corp gemeinsam mit seiner Frau Lisa Watkins gegründet um die Weiterentwicklung und den Verkauf seiner und ihrer Erfindung, dem NeuralFuse zu koordinieren. Auch wenn es sich bei der Aurora Corp um ein milliardenschweres Unternehmen handelt, besitzt Edgar Watkins beinahe alleine die vollständige Verfügungsgewalt über sämtliche Aktien, Anleihen und Abteilungen. Aus diesem Grund, und aufgrund der in der Öffentlichkeit sehr beliebten Persona "Edgar Watkins", besitzt der Aufsichtsrat nur eine eingeschränkte Macht. Als sich jedoch im Laufe der letzten zwei Jahre die wahnsinnigen Denkprozesse Watkins immer klarer abzeichneten und auch die Öffentlichkeit begann an dem Genie zu zweifeln, drängte der Rat ihn in die Entwicklungseinrichtung, welche aus einem viktorianischen Herrenhaus bestand und damit offiziell zur Firmenzentrale wurde. Inoffiziell blieb gemeinsam mit dem ursprünglichen Firmensitz in Washington der Aufsichtsrat zurück und verwaltet seitdem alleine die Finanzen und Geschäfte. Durch mangelnde Handlungsfreiheit versucht der Aufsichtsrat bereits seit drei Jahren Watkins für Unzurechnungsfähig erklären zu lassen und stellt ihm einen dauerhaften Psychiater zur Seite.

Was ist Update V13.1

Beginn

Erste Szene:

```
Jeder von Ihnen hat bereits einen Tag vorher die Einladung erhalten. Ihr sitzt zusammen
in einer selbstfahrenden Limousine, welche euch vorher einer nach dem anderen abgeholt
hat und nun Richtung Aurora Corp Headquarter fährt. Ihr habt euch zum ersten mal
getroffen und könnt euch nun über das bevorstehende Austauschen. Die Einladungen habt Ihr
natürlich bei euch und könnt Sie euch noch einmal anschauen.

Die Spieler fahren auf die Einfahrt des Gebäudekomplexes vor.
Als Ihr aussteigt, seht ihr hinter euch einen großen Brunnen und vor euch das
Hauptgebäude. Ein vollständig renoviertes viktorianisches Herrenhaus mit einem gläsernen
Kasten, welcher aus der Mitte hervorragt und den Eingang markiert.
Ihr steht direkt an der breiten Treppe zum Haupteingang.
```

NPCs

Beispiel NPC

Hintergrundgeschichte und Allgemeines:

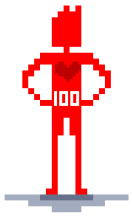
- **Aussehen/Persona:**
  - *Alter:*
  - *Geschlecht:*
  - *Familienstand:*

- *Augen:*
- *Haare:*
- *Gesicht:*
- *Statur:*

- **Wissen:**
- **Charakter:**
- **Beziehungen zu anderen NPCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**
- **Ziele:**

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0

Handeln: 18		**Wissen: 14**		**Soziales: 9**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	20 + 18 = **38**	Wahrnehmung	57 + 14 = **71**	Betören	10 + 9 = **19**
Schlagen	35 + 18 = **53**	Bodenanalyse	78 + 14 = **92**	Bedrohen	80 + 9 = **89**
Gitarre	60 + 18 = **78**				
Lockpick	60 + 18 = **78**				



Lebenspunkte: 100

Inventar

- **Waffen:**
  - Szene 1
- **Kleidung:**
- **Sonstiges:**

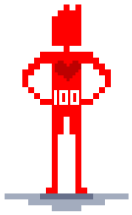
Adriana Janice Quintero (Assistentin von Edgar Watkins)

Hintergrundgeschichte und Allgemeines: Eingestellt wurde Adriana vor sechs Jahren.

- **Aussehen/Persona:**
  - *Alter:* 29
  - *Geschlecht:* weiblich
  - *Familienstand:* single
  - *Augen:* blau; **rechtes Auge ist blau unterlaufen** (von Edgar Watkins geschlagen)
  - *Haare:* braune Haare
  - *Gesicht:* brasilianische Abstammung; **Schrammen an der rechten Wange**
  - *Statur:* sportlich; attraktiv
- **Wissen:**
  - Kein Wissen über Einladung
  - Wissen über DEA allerdings nicht über Ihr Bewusstsein (Ist über DEA sehr verschwiegen)
  - Wissen, dass DEA an Update 13.1 beteiligt war
  - Weiß nichts über Schicksal von April Kaiser und Don Oliveira

- **Charakter:**
  - Heißblütig: Nimmt schnell alles persönlich und lässt sich nicht herumkommandieren
  - Bestimmend: Ist klar und deutlich in Ihrer Ausdrucksweise
  - Treu zum Unternehmen: Will im Interesse der Firma handeln
- **Beziehungen zu anderen NPCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**
  - Freundlich aber auf den Ruf des Unternehmens fixiert;
  - Ist der Meinung, es handelt sich bei den Spielern um Werbekunden

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0
Kratzen: 92	**Informatik**: 25	**Überzeugen**: 85
Schreien: 92	**Organisation**: 90	**Lügen**: 45
		Menschenkenntnis: 65



Lebenspunkte: 100

Handeln: 13		**Wissen: 16**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Kratzen	25 + 13 = **38**	Informatik	48 + 16 = **64**	Überzeugen	45 + 8 = **53**
Schreien	42 + 13 = **55**	Organisation	75 + 16 = **91**	Lügen	33 + 8 = **41**
Präsentieren	62 + 13 = **75**	SocialMedia	33 + 16 = **49**		

Inventar

- **Waffen:**
  - Szene 1
- **Kleidung:**
- **Sonstiges:**

Angelina Ward (Empfangsdame)

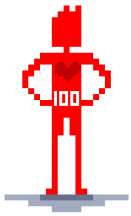
Hintergrundgeschichte und Allgemeines:

- **Aussehen/Persona:**
  - *Alter:* 22
  - *Geschlecht:* weiblich
  - *Familienstand:* in Beziehung
  - *Augen:* braun
  - *Haare:* blond
  - *Gesicht:* schmal; hübsch; hohe Wangenknochen
  - *Statur:* schlank; schon fast zu schlank
- **Wissen:**
- **Charakter:**

- Ängstlich:
- Zurückhaltend:

- **Beziehungen zu anderen NPCs:**
  - Freundin von Don Oliveira;
  - Mag jedoch April nicht
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**
  - Glaubt ohne Vorzeigen der Einladung nicht an Treffen
  - Nachdem Sie überzeugt ist holt Sie zunächst Adriana Quintero um sich abzusichern
  - Jedoch sonst recht hilfsbereit, vorausgesetzt, die Spieler erwecken kein Misstrauen

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0
Weglaufen: 99	**Informatik**: 27	**Wahrnehmung**: 54
	Organisation: 100	**Lügen**: 64
		Menschenkenntnis: 54



Lebenspunkte: 100

Handeln: 5		**Wissen: 16**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Selbstverteidigung	15 + 5 = **20**	Gesellschaftswissen	62 + 16 = **78**	Menschenkenntnis	45 + 11 = **56**
Schreien	33 + 5 = **38**	SocialMedia	81 + 16 = **97**	Betören	63 + 11 = **74**
		Informatik	12 + 16 = **28**		

Inventar

- **Waffen:**
  - Szene 1
- **Kleidung:**
- **Sonstiges:**

April Kaiser (Verlobte von Don Oliveira)

- **ZU BEGINN DER HANDLUNG BEREITS VERSTORBEN**
- wurde von ihrem Mann Don Oliveira getötet.
- erstes Opfer und gleichzeitig Testobjekt des Updates 13.1 bzw. Lilith-Protokoll
- April war Head of Innovation und demnach direkt Edgar Watkins unterstellt

- hatte entschiedenen Einfluss an der Entwicklung von DEA
- Tochter von Brittany Kaiser
- Mutter ist gegen die Heirat zwischen Don und Ihr (rassistische Haltung)
- Durch diese Intoleranz sehen die beiden sich gezwungen heimlich abzuhauen
- Hierbei werden die Beiden jedoch von Edgar Watkins erwischt

Balthasar Strauß (Bibliothekar)

Belinda Chapel (Praktikantin)

Brittany Kaiser (Mutter von April Kaiser / Verfasserin der Petition)

Dave Mitchel (Leiter der Qualitätssicherung)

Don Oliveira (Ehemann von April Kaiser)

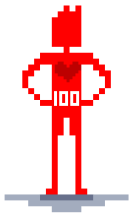
Edgar Watkins (Gründer der Aurora Centurion Corp)

Hintergrundgeschichte und Allgemeines: (für den Spielleiter)
Edgar Watkins, wurde bereits in jungen Jahren als Genie gefeiert. Mit gerade einmal zwölf Jahren, machte er seinen High-School Abschluss und promovierte ein Jahr später in angewandte Computertechnik und Informatik. Seine Frau, Lisa Watkins (Utren) lernte er nach seinem Studium kennen. Gemeinsam mit der Biologin entwickelte er den ersten NeuralFuse. Als seine Frau jedoch kurz vor Marktveröffentlichung an Krebs starb, begann sein Wahnsinn. Durch die ständigen Proteste der NeuralFuse Gegner und zwei körperliche Angriffe auf seine Person, entwickelte Watkins eine paranoide Geisteskrankheit. Durch die steten Proteste und online-Angriffe seiner Gegner, verstärkte sich diese immer weiter, bis Sie zwei Tage vor der Handlung ausgelöst durch eine Online-Petition mit mehreren hunderttausend Unterschriften ihren Höhepunkt erreichte. Die Petition sah vor, Edgar Watkins hinzurichten, um der ewigen Kontrolle nicht länger ausgesetzt sein zu müssen. Hierdurch ist er überzeugt, dass alle Menschen nach seinem Tod trachten. Dies bringt ihn dazu das Update 13.1 der NeuralFuse Serie hochzuladen und damit die Kontrolle über die Wahrnehmung der Menschen zu erhalten. Durch gezielte Visionen usw. möchte er sie dann dazu bringen sich gegenseitig abzuschlachten. Diese testete er jedoch kurz vorher an dem Security-Ehepaar Clarc.

- **Aussehen/Persona:**
  - *Alter:* 48
  - *Geschlecht:* männlich
  - *Familienstand:* Witwer
  - *Augen:* blutunterlaufene blaue Augen; Brille
  - *Haare:* Fettiges langes braungraues Haar
  - *Gesicht:* Fettige Wangen und ungepflegtes, schlecht rasiertes Gesicht
  - *Statur:* Dicklich; Unsportlich; Heruntergekommen

- **Wissen:**
- **Charakter:**
  - Paranoid: Nach dem Tod seiner Frau rutschte er immer weiter in den Wahnsinn (siehe Wahrnehmung bei Lügen)
  - Genie: Ist trotz seines Wahnsinns zu Bedeutendem in der Lage
  - Wahnhaft: Versucht stets sich selbst zu verteidigen
- **Beziehungen zu anderen NPCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:** hat Angst und möchte Sie töten, ist jedoch zu verängstigt, als dass er einen direkten Angriff wagen würde. Er wird versuche Sie zu überzeugen, dass DEA für alles verantwortlich ist, um dann in einem passenden Moment das Update in den Hauptrechner zu laden.

Handeln	Wissen	Soziales
10	**16**	**14**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Basteln: 90	**Informatik:** 100	**Wahrnehmung:** 94
Schießen: 30	**Biologie:** 76	**Lügen:** 54
		Menschenkenntnis: 34



Lebenspunkte: 100

Inventar

- **Waffen:**
  - Pistole
- **Kleidung:**
  - Zerfledderte Alltagskleidung
- **Sonstiges:**
  - Halskettenchip
  - ID-Card Level 5

Roman Staggers (Wachmann 2. Flur links - Außentüre)

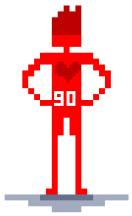
Marvin Peters (Wachmann LKW-Lieferstelle)

Hintergrundgeschichte und Allgemeines: --

- **Aussehen/Persona:**
  - *Alter:* 46
  - *Geschlecht:* männlich
  - *Familienstand:* ledig
  - *Augen:* : Eingefallene braune Augen.
  - *Haare:* Sprödes blondes Haar
  - *Gesicht:* Große Nase aber kleiner Mund
  - *Statur:* Dicklich; Unsportlich; kräftige Arme

- **Wissen:**
- **Charakter:**
  - Unfreundlich (Hat eine schlimme Trennung hinter sich. - Katrin)
  - Übermüdet (Übernimmt dauernd Doppelschichten um nicht pleite zu gehen.)
  - Gleichgültigkeit gegenüber seiner Arbeit
  - Leicht zu beeinflussen aber schnell misstrauisch (-10 Lügen)
- **Beziehungen zu anderen NPCs:**
- **generelle Einstellung gegenüber den Spielern:**

Handeln	Wissen	Soziales
0	**0**	**0**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0



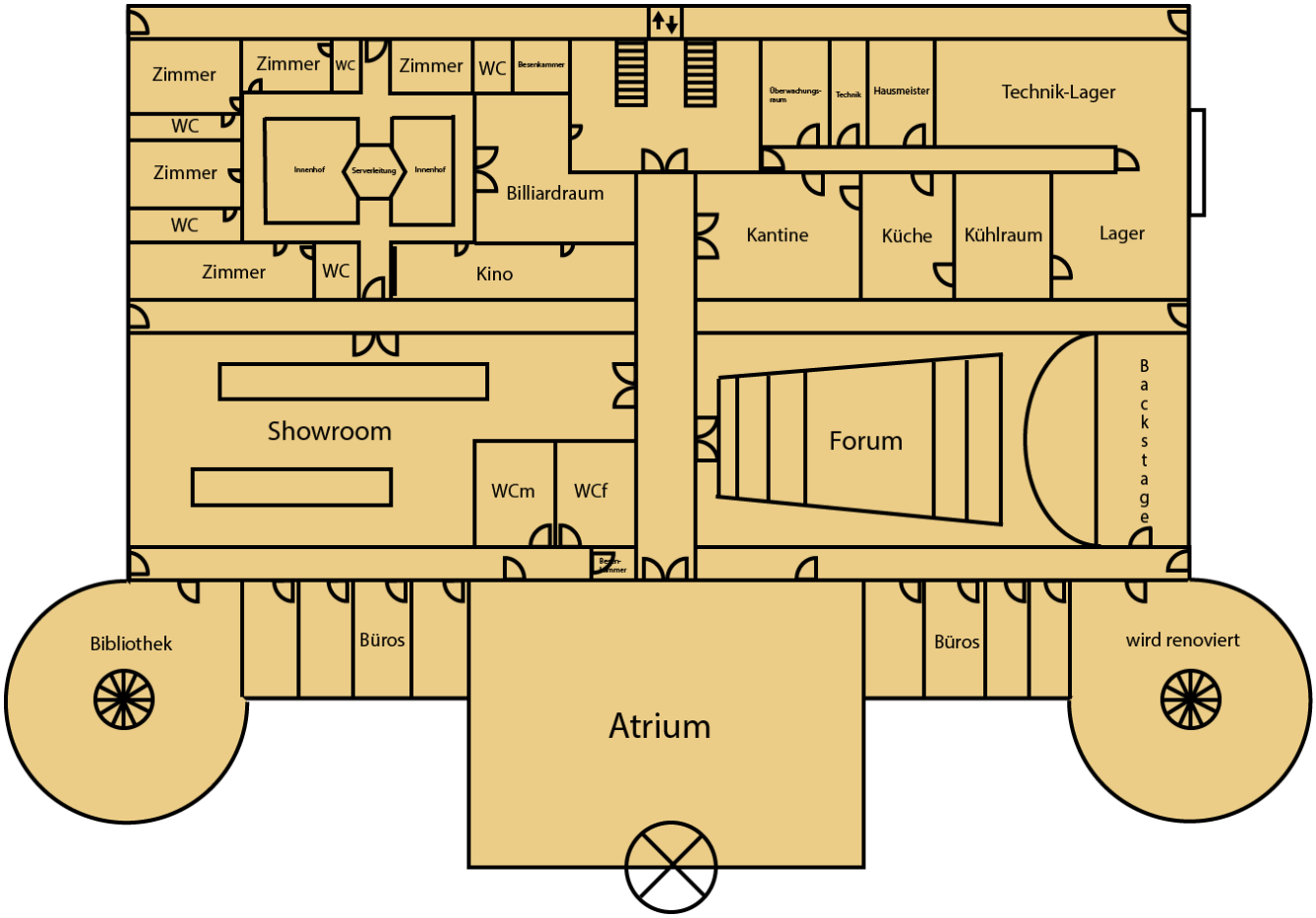
Lebenspunkte: 90

Inventar

- **Waffen:**
  - Szene 1
- **Kleidung:**

Orte/Räume

Karte - Erste Etage



Außenbereich

Inhalt:

1. Einfahrt des Aurora Centurion Headquaters
2. Seitenwege der Hauptzufahrt
3. Seitenwege der Hauptzufahrt
4. Rechter Weg ums Haus
5. Linker Weg ums Haus
6. Versteckte LKW-Anlieferstelle

Allgemeines (für den Spielleiter):
Eine Kiesauffahrt, welche von großen Eichen gesäumt ist. Weite Grasflächen, welche gerade über Gartensprinkler gewässert werden, umgeben das Gebäude. Einzelne Kieswege führen von den Nebenausgängen zum Haupteingang und eine schmale Abzweigung von der Hauptzufahrt, führt zu einer, hinter großen Rhododendren versteckten LKW-Anlieferstelle.

Einfahrt des Aurora Centurion Headquaters

Allgemeines (für den Spielleiter):
Eine Kiesauffahrt, welche von großen Eichen gesäumt wird, führt zu der breiten Rundtreppe des Haupteingangs. Weite Grasflächen, welche gerade über Gartensprinkler gewässert werden, umgeben das Gebäude.

Allgemeines (für die Spieler):

```
Jeder von euch hat bereits einen Tag vorher die Einladung erhalten. Ihr sitzt zusammen in
einer selbstfahrenden Limousine, welche euch vorher einer nach dem anderen abgeholt hat
und nun Richtung Aurora Corp Headquarter fährt. Ihr habt euch zum ersten mal getroffen
und könnt euch nun über das bevorstehende Austauschen. Die Einladungen habt Ihr natürlich
bei euch und könnt Sie euch noch einmal anschauen.

>>Die Spieler fahren auf die Einfahrt des Gebäudekomplexes vor.<<
Als Ihr aussteigt, seht ihr hinter euch einen großen Brunnen und vor euch das
Hauptgebäude. Ein vollständig renoviertes viktorianisches Herrenhaus mit einem gläsernen
Kasten, welcher aus der Mitte hervorragt und den Eingang markiert.
Ihr steht direkt an der breiten Treppe zum Haupteingang.“
```

Direkte Wahrnehmung:

- Kiesauffahrt bis zur Treppe des Haupteinganges
- von Grund auf saniertes altes viktorianisches Herrenhaus
- Haupteingang ist moderner Glasanbau (ragt in das Gebäude hinein) in der vorderen Mitte des Gebäudes
- Rundtreppe umgibt den Glaskasten
- Drehtüre führt hinein
- Quadratisch langer Springbrunnen trennt die Zufahrtswege
- Keine Personen
- Keine Items

Konkrete Wahrnehmung:

- Keine Behindertengerechte Auffahrt (Wahrnehmung = min 0)
- wenig Menschen für eine Ankündigung (Wahrnehmung = min10)
- Wege führen vom Hauptkiesweg zu den Gebäudeseiten (Wahrnehmung = min10)
- Rasensprenger trotz Ankündigung (Wahrnehmung = min20)

Interaktionen:

- Führt zu:
  - Atrium
  - Seitenwege der Hauptzufahrt

Seitenwege der Hauptzufahrt

Allgemeines (für den Spielleiter): Es gibt insgesamt zwei Wege, welche jeweils zu den Seiten des Gebäudes abgehen und in Abstand von zwei Metern zu den Mauern und Fenstern um das Gebäude herumführen. Der linke führt zu zwei Seitenausgängen, welche sich wiederum am Ende der Hauptflure des

Untergeschosses befinden.

Direkte Wahrnehmung:

- Von Enden der Seitentreppe führen jeweils ein Weg ab
- Rechts (Richtung Lageranlieferstelle)
- Links (Richtung Seiteneingänge)
- Wege führen vermutlich um das Herrenhaus

Konkrete Wahrnehmung:

- Durch die Sprinkler würden die Spieler nass werden, wenn Sie über die Wege gehen (Wahrnehmung = min25)
  - !!! Bei konkreter Wahrnehmung können die Spieler warten, bis die Sprinkler nicht länger auf die Wege gerichtet sind.
  - Nasse Kleidung (-10 auf Lügen) bei Marvin Peters

Interaktionen:

- Führt zu:
  - Rechter Weg ums Haus
  - Linker Weg ums Haus

Rechter Weg ums Haus

Allgemeines (für den Spielleiter): Wenige Meter von der Hauswand entfernt führt eine Abzweigung der Kiesauffahrt entlang. Diesen säumen Buchsbäume auf der rechten Seite. Der Weg führt an dem ersten Ausgang des rechten ersten Flurs vorbei. Die Türe ist jedoch verschlossen.

Direkte Wahrnehmung:

- Am Haus entlang führt ein Weg
- Notdurchgangstüre mit festem Glas und Metallrahmung
- hinter Notausgang folgen Rhododendren
- dahinter wiederum befindet sich die LKW-Zufahrt
- Nach der Zufahrt führt der Weg bis hinters Haus und trifft sich dort mit der linken Seite

Konkrete Wahrnehmung: --

Interaktionen: Notausgang:

- Stahlrahmung mit Mittelstrebe
- Panzerglas
- Gewaltsam öffnen (-80 erschwert)
- Id-Card Level 2 (Hacking -60 erschwert)
- Führt zu:
  - 1.Flur rechts
  - 2.Flur rechts
  - Versteckte LKW-Anlieferstelle
  - 3.Flur rechts

Linker Weg ums Haus

Allgemeines (für den Spielleiter): Wenige Meter von der Hauswand entfernt führt eine Abzweigung der Kiesauffahrt entlang. Diesen säumen Buchsbäume auf der linken Seite. Der Weg führt an dem ersten Ausgang des linken ersten bis dritten Flurs vorbei. Die Türe ist jedoch verschlossen.

Direkte Wahrnehmung:

- Am Haus entlang führt ein Weg
- Notdurchgangstüre mit festem Glas und Metallrahmung (1. Flur)
- Notdurchgangstüre mit festem Glas und Metallrahmung (2. Flur)
  - rauchender Wachmann (Roman Staggers) mit Rücken zu den Spielern
- Notdurchgangstüre mit festem Glas und Metallrahmung (3. Flur)

Konkrete Wahrnehmung: --

Interaktionen: Notausgang:

- Stahlrahmung mit Mittelstrebe
- Panzerglas
- Gewaltsam öffnen (-80 erschwert)
- Id-Card Level 2 (Hacking -60 erschwert)
- Wachmann (Roman Staggers)

Versteckte LKW-Anlieferstelle

Allgemeines (für den Spielleiter): Wenn man dem Weg auf der rechten Seite (vom Haupteingang aus) folgt, so führt dieser nach ungefähr der Hälfte des Hauses durch ein paar. Dahinter befindet sich die geschlossene Garageneinfahrt einer Lagerannahmestelle für LKWs. Die etwas höher gelegene Tür ist verschlossen. Bei mehrfachem Klopfen öffnet jedoch ein sehr genervter Wachmann (Marvin Peters).

Direkte Wahrnehmung:

- Hinter großen Rhododendren eine weitere Auffahrt
- Großes Rolltor in der Hauswand
- Daneben eine Stahltüre

Konkrete Wahrnehmung: --

Interaktionen:
Stahltüre:

- Gehärteter Stahl ohne Fenster
- Gewaltsam öffnen (-90 erschwert)
- Id-Card Level 2 (Hacking -60 erschwert)
- Zugang zu Lager

Rolltor:

- Übliche LKW-Annahmestelle mit Rolltor
- Hochheben ist nicht möglich
- Zugang zu Lager

Marvin Peters:

- Nach mehrfachem Klopfen:

```
Nachdem ihr penetrant an die Stahltüre/Rolltor geklopft habt, ruft eine dunkle Stimme von
innen: „Was soll das?“. Eine Wache (Marvin Peters) öffnet die Türe.
Marvin ist nicht erfreut, dass er bei seiner Wache gestört wurde.
Herablassend fragt er nur „''Was wollt ihr''?“
```

Erdgeschoss (Atrium und vordere Flure)

Inhalt:

1. Atrium
2. 1. Flur links
3. 1. Flur rechts
4. Hauptflur

Atrium

Allgemeines (für die Spieler):

```
Als ihr das Atrium betretet, seid Ihr überwältigt von der gigantischen Glaskonstruktion,
welche sich über euch auftut. Die Sonne reflektiert in zahllosen Facetten die durch die
Scheiben hindurch dringenden Strahlen und malt ein Muster auf den marmornen Fußboden.
Von der Decke hängen lange Kabel, welche an ihrem untersten Punkt eine kleine Lampe
besitzen und mit ihrem Farbton das Wetter passend wiederspiegeln. Die Kabel sind
unterschiedlich lang und erzeugen somit den Eindruck einer Welle oder dem Logo angepasst
ein Nordlicht.
Ihr seht an der hinteren Wand sowohl links als auch rechts eine Glastüre. Die Mitte der
Wand wird jedoch von einem Empfangstresen und der dahinter auftürmenden Wand verstellt.
Vor dem darauf prangenden Logo steht eine zierliche junge Empfangsdame. (Angelina Ward)
```

Direkte Wahrnehmung:

- **Allgemeines (für die Spieler)**:
- Das Atrium dient zugleich als Empfangshalle und ist wie ein gläserner Würfel in die Vorderseite des Herrenhauses eingelassen und umspannt beide Etagen.
- Mittig sitzt eine Empfangsdame um einen kleinen Tresen-artigen Tisch mit einer drei Meter hohen Wand hinter sich. Darauf ist das Aurora Centurion Logo zu sehen.
- Seitlich zur Türe befinden sich moderne Sessel an niedrigen Tischen. Von der Decke hängen lange Kabel, welche an ihrem untersten Punkt eine kleine Lampe besitzen und mit ihrem Farbton das Wetter passend wiederspiegeln. Die Kabel sind unterschiedlich lang und erzeugen somit den Eindruck einer Welle oder dem Logo angepasst ein Nordlicht.
- An der hinteren Wand befinden sich sowohl links als auch rechts Glastüren und hinter dem Empfangstresen befindet sich eine Doppeltüre.

Konkrete Wahrnehmung:

Interaktionen:

- Ausgänge:

    - Glastür links: 1. Flur links
    - Glastür rechts: 1. Flur rechts
    - Doppeltüre mittig: Hauptflur
- Empfangsdame Angelina Ward
    - Weiß nichts von Einladung/ kein Eintrag im Kalender des PCs

--> (bei Vorzeigen der Einladung ruft sie Adriana Quintero)

Erdgeschoss (1. Flur rechts)

Inhalt:

1. Büro 1-4 (rechts)
2. Turm in Renovierung
3. Backstage

Allgemeines (für den Spielleiter): Ein langer zur Einrichtung des Atriums passender weiß getünchter Flur mit Marmorboden. **Direkte Wahrnehmung**: - Ein langer zur Einrichtung des Atriums passender weiß getünchter Flur mit Marmorboden. - Eine Wache am Ende des Flures vor der Glastüre. **Konkrete Wahrnehmung**: -- **Interaktionen**:

- Ausgänge:
    - Büro 1-4 (rechts)
    - Turm in Renovierung
    - Backstage
    - Atrium

Büro 1-4 (rechts)

Allgemeines (für den Spielleiter):
Da es Wochenende ist, sind die Büros leer. Nur Arbeitsutensilien, PCs mit beschränkter Anbindung ans HubNet(Heimnetzwerk) und hier und da Entwürfe für neue Grafiken, Werbungen etc.

Turm in Renovierung

Allgemeines (für den Spielleiter):
Vollkommen mit Folien und Gerüsten verstellte Raum. Die Wendeltreppe, welche ehemalig in der Mitte des Raumes stand liegt nun abmontiert am Boden. Da es Wochenende ist, findet sich auch kein Arbeiter.

Backstage

Allgemeines (für den Spielleiter):
Eine sehr moderne und professionelle Bühne erfordert einen ebenso modernen Backstage Bereich. Da allerdings keine baldigen Präsentationen geplant waren, ist der Raum relativ leer und aufgeräumt. Viele Kabel sind sorgfältig aufgerollt in Schränken, so wie Material für Audio/Videoaufnahmen. Die Technik für den gesamten Raum führt zu einem großen Pult zusammen. Über dieses Pult kann bsp. wenn ein Spieler mit nicht technischem Fachwissen herumspielt laute Musik im Forum ausgelöst werden, woraufhin Wachen die Spieler zurück zu Ihren Zimmern oder dem nächsten Aufenthaltsort des gegebenen Zeitplans führen.

Erdgeschoss (1. Flur links)

Inhalt:

1. Büro 1-4 (links)
2. Turm mit Bibliothek
3. WC Männer
4. WC Frauen
5. Linker Weg ums Haus

Allgemeines (für den Spielleiter):
Der Flur der linken Seite ist im Gegensatz zu den großen Glasfronten und dem klinischem weiß des Atriums relativ altmodisch gehalten. Der Flur versprüht jedoch dennoch den Charme der viktorianischen Zeit, aus welcher das Haus ursprünglich stammt. Es hängen abwechselnd Gemälde gekannter, teurer Künstler und moderne Inspirationsbilder an den Wänden. Es gehen insgesamt sechs Türen von diesem Flur ab. **Wenn die Spieler an den WC-Türen vorbeigehen, vernehmen sie (Probe auf Wahrnehmung) ein leises Schluchzten, welches aus der Damen-Toilette kommt.**

- Eine Wache am Ende des Flures vor der Glastüre.

Konkrete Wahrnehmung:

- Aus dem Frauen WC dringt ein **leises weinen** (Wurf auf Wahrnehmung)

Interaktionen:

- Ausgänge:
  - Büro 1-4 (links) rechte Seite Flur: Türe 1-4 (von Atrium aus)
  - Turm mit Bibliothek rechte Seite letzte Türe rechts (von Atrium aus)
  - WC Männer Tür fast direkt gegenüber von Ausgang Atrium
  - WC Frauen neben WC Männer (rechts von Atrium aus)
  - BesenkammerTür an der rechten Flurseitenwand
  - Atrium
  - Ausgang Linker Weg ums Haus Tür an linker Flurseitenwand
- Eine Wache vor der Glastüre (Ausgang zu Linker Weg ums Haus):

Büro 1-4 (links)

Allgemeines (für den Spielleiter):
In den linken Büros findet sich niemand. Auch hier ist aufgrund des Wochenendes Arbeitsschluss. Jedoch können die Spieler bei genauerem Umsehen erkennen, dass in einem Büro die PCs noch eingeschaltet sind und ein Karton mit gepackten Sachen auf dem Tisch steht. Dieser gehört Belinda Chapell, welche jedoch nur auf der Damen Toilette auffindbar ist.

Turm mit Bibliothek

Allgemeines (für den Spielleiter):
--

Direkte Wahrnehmung:

- Sehr klassisch fast mittelalterlich eingerichtet
- Wandteppiche und riesige Bücherregale mit rollbaren Leitern
- Umfasst beide Stockwerke; obere Türe(verschlossen) führt zum Flur
- Keine PCs/digitales (scheinbar absichtlich keine Modernisierung)
- Rechte Seite mittig vor Fenster: alter Mann, offenbar Bibliothekar (Balthasar Strauß)
- Bei Nachfrage über Lilith: Balthasar gibt Buch (Faust I Hinweis: Lilith = negativ/zerstörerisch)

Konkrete Wahrnehmung:

- Auf dem Schreibtisch hinter welchem der Bibliothekar steht, liegt bei Nachfrage einsehbar: Ausleihliste (Hinweis: Angelina Quintero hat einige Bücher über KI ausgeliehen)

Interaktionen:

- Personen:
  - Balthasar Strauß
- Items:
  - Verleihverzeichnis der Bibliothek

WC Männer

Allgemeines (für den Spielleiter):

Direkte Wahrnehmung:

- Modernes WC mit dezenter Deckenbeleuchtung
- Weißer Marmor mit Schiefer kontrastiert
- gläserne Waschbeckenschalen auf schwarzen Schieferablagen im Eingangsbereich
- Insgesamt 5 Kabinen auf der rechten Seite
- Gegenüber befinden sich 8 Pissoirs

Konkrete Wahrnehmung:

Interaktionen:

- Ausgänge:
  - Toilettentür führt in den 1. Flur links
  - An der Wand oberhalb der hintersten Kabine befindet sich ein Lüftungsschacht

    über diesen kann die private Toilette des unbenutzten Tracktes des oberen Stockwerks erreicht werden
- Personen:
  - --
- Items:
  - --

WC Frauen

Besenkammer

Erdgeschoss (Hauptflur)

Inhalt:

1. Showroom
2. Forum
3. 2. Flur links
4. 2. Flur rechts
5. Kantine
6. Aufzugvorraum

Allgemeines (für den Spielleiter): Ein langer, breiter, vom Atrium wegführender Flur mit großen Fenstern, welche jeweils Einblick in die anschließenden Räume bieten. Die Türen sind ebenfalls modern und mattweiß lackiert, mit einem von oben bis nach unten durchziehenden Glasstreifen.

Direkte Wahrnehmung:

- Langer, breiter, heller Flur
- Führt vom Atrium an einem Ende bis zum Aufzugvorraum am Anderen
- Die Türen sind mattweiß lackiert, mit einem von oben bis nach unten durchziehenden Glasstreifen
- An jeder Türe stehen Schilder mit den Bezeichnungen der dahinterstehenden Räumlichkeiten

Konkrete Wahrnehmung:

- Item: An der Wand direkt neben der Türe des Atriums findet sich eine Karte des Erdgeschosses

Interaktionen:

- Ausgänge:
  - Atrium
  - Forum
  - Showroom
  - 2. Flur rechts
  - 2. Flur links
  - Kantine
  - Aufzugvorraum
- Items:
  - An der Wand direkt neben der Türe des Atriums findet sich eine Karte des Erdgeschosses

Showroom

Forum

2. Flur links

2. Flur rechts

Kantine

Aufzugvorraum

Erdgeschoss (2. Flur links)

Inhalt:

1. (Showroom)
2. Gästebereich
3. (Linker Weg ums Haus)

Erdgeschoss (Gästebereich)

Inhalt:

1. Gästezimmer 1-5
2. Kino
3. Innenhof
4. Billiardraum

Gästezimmer 1-5

Kino

Innenhof

Billiardraum

Erdgeschoss (Serviceflur)

Inhalt:

1. (Kantine)
2. Überwachungsraum
3. Technik
4. Hausmeister
5. Küche
6. Kühlraum
7. Lager

Überwachungsraum

Technik

Hausmeister

Küche

Überwachungsraum

Kühlraum

Lager

Items

Hinweise

Einladung

Aussehen:
matter schwarzer Umschlag. Darin die Einladung ebenfalls aus schwarzer Pappe mit weißer Schrift.

Inhalt:

```
Sehr geehrte/r Frau/Herr ...



Sie wurden als einer der Wenigen ausgewählt,
die neuste Entwicklung
des Hauses „Aurora Centurion Corp.“
kennenzulernen.

Wir wollen die Zukunft der Menschheit
verändern.
Seien Sie dabei.


20. – 21.04.2029 – ab 17:00
8XJ9+MW Cupertino, Kalifornien, USA



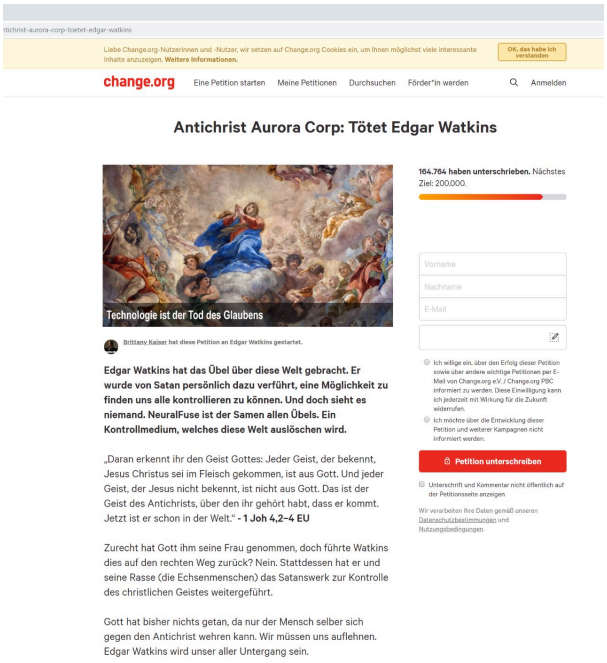
Edgar Watkins
```



Spielkarte: Einladung

(**explizite Nachfrage**: *Auffassungsgabe 20*: gedruckte schriftliche Unterschrift)

Ausdruck einer Petition



Antichrist Aurora Corp: Tötet Edgar Watkins

Technologie ist der Tod des Glaubens

164.764 haben unterschrieben. Nächstes Ziel: 200.000.

Petition unterschreiben

Edgar Watkins hat das Übel über diese Welt gebracht. Er wurde von Satan persönlich dazu verführt, eine Möglichkeit zu finden uns alle kontrollieren zu können. Und doch sieht es niemand. NeuralFuse ist der Samen allen Übels. Ein Kontrollmedium, welches diese Welt auslöschen wird.

„Daran erkennt ihr den Geist Gottes: Jeder Geist, der bekennt, Jesus Christus sei im Fleisch gekommen, ist aus Gott. Und jeder Geist, der Jesus nicht bekennt, ist nicht aus Gott. Das ist der Geist des Antichrists, über den ihr gehört habt, dass er kommt. Jetzt ist er schon in der Welt." **- 1 Joh 4,2–4 EU**

Zurecht hat Gott ihm seine Frau genommen, doch führte Watkins dies auf den rechten Weg zurück? Nein. Stattdessen hat er und seine Rasse (die Echsenmenschen) das Satanswerk zur Kontrolle des christlichen Geistes weitergeführt.

Gott hat bisher nichts getan, da nur der Mensch selber sich gegen den Antichrist wehren kann. Wir müssen uns auflehnen. Edgar Watkins wird unser aller Untergang sein.



Spielkarte: Ausdruck einer Petition

Inhalt:

Edgar Watkins hat das Übel über diese Welt gebracht. Er wurde von Satan persönlich dazu verführt, eine Möglichkeit zu finden uns alle kontrollieren zu können. Und doch sieht es niemand. NeuralFuse ist der Samen allen Übels. Ein Kontrollmedium, welches diese Welt auslöschen wird.

„Daran erkennt ihr den Geist Gottes: Jeder Geist, der bekennt, Jesus Christus sei im Fleisch gekommen, ist aus Gott. Und jeder Geist, der Jesus nicht bekennt, ist nicht aus Gott. Das ist der Geist des Antichrists, über den ihr gehört habt, dass er kommt. Jetzt ist er schon in der Welt.“ - 1 Joh 4,2–4 EU

Zurecht hat Gott ihm seine Frau genommen, doch führte Watkins dies auf den rechten Weg zurück? Nein. Stattdessen hat er und seine Rasse (die Echsenmenschen) das Satanswerk zur Kontrolle des christlichen Geistes weitergeführt.

Gott hat bisher nichts getan, da nur der Mensch selber sich gegen den Antichristen wehren kann. Wir müssen uns auflehnen. Edgar Watkins wird unser aller Untergang sein.

Zeitplan für den Aufenthalt

Inhalt:

- 18:00: Präsentation im Forum
- 19:00: Fragen im Forum
- 19:30 – 20:30: Abendessen in der Kantine
- Ab 20:30: Freizeit im Gästetrakt
- 9:00-11:00: Frühstück in der Kantine

```
-       Ab 12:00:       Treffen mit Edgar Watkins im oberen Stockwerk
```

Buch: "Faust - Der Tragödie erster Teil"

- Eine alte durchgelesene Ausgabe von Faust I.
- Ein Zettel steckt an einer bestimmten Stelle
  - Kapitel: Walpurgisnacht -> Markierung: Z.4119-4123

Inhalt:

```
Mephisto:
      „Betrachte sie genau“
      „Lilith* ist das.“
Faust:
      „Wer?“
Mephistopheles:
      „Adams erste Frau.
      Nimm dich in Acht vor ihren schönen Haaren, vor diesem Schmuck, mit dem sie einzig
prangt.
      Wenn sie damit den jungen Mann erlangt,
      So läßt sie ihn so bald nicht wieder fahren.“

Anmerkung im Kleingedruckten:
>>*Sage/Mythos = erste Frau Adams, die sich von ihm trennte, um sich mit dem obersten der
Teufel zu verbinden (der weibliche Satan)<<
```

Verleihverzeichnis der Bibliothek

Waffen

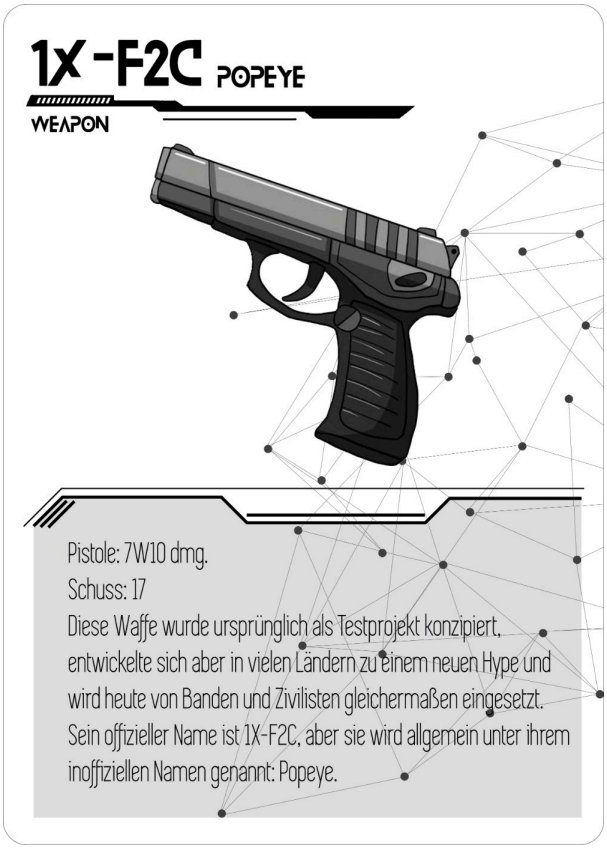
Schlagstock



Beschreibung:
Der Schlagstock ist eine einfache Schlagwaffe und vermutlich eine der ältesten Nahkampfwaffen überhaupt. Schlagstöcke gehören in die Kategorie der Schlag- und Wuchtwaffen, da sie bei ihrer Verwendung nicht in den Körper eindringen.

Schaden: 1W6+1
Schreckt ab

Pistole



Beschreibung:
Diese Waffe wurde ursprünglich als Testprojekt konzipiert, entwickelte sich aber in vielen Ländern zu einem neuen Hype und wird heute von Banden und Zivilisten gleichermaßen eingesetzt. Sein offizieller Name ist 1X-F2C, aber sie wird allgemein unter ihrem inoffiziellen Namen genannt: Popeye.

Schaden: Pistole: 7W10 dmg.
Schuss: 17

Taser



Beschreibung:
Der TASER X2 bietet die doppelte Leistungsfähigkeit, die Sie von einem TASER-Selbstverteidigungsgerät erwarten, da er komplett mit einer sofort verfügbaren Ersatzschussleistung ausgestattet ist. „Aua, der hat doppelt gezwiebelt!" – Testsubjekt

Schaden:
Pistole: 2W10 dmg.
Schuss: 2x

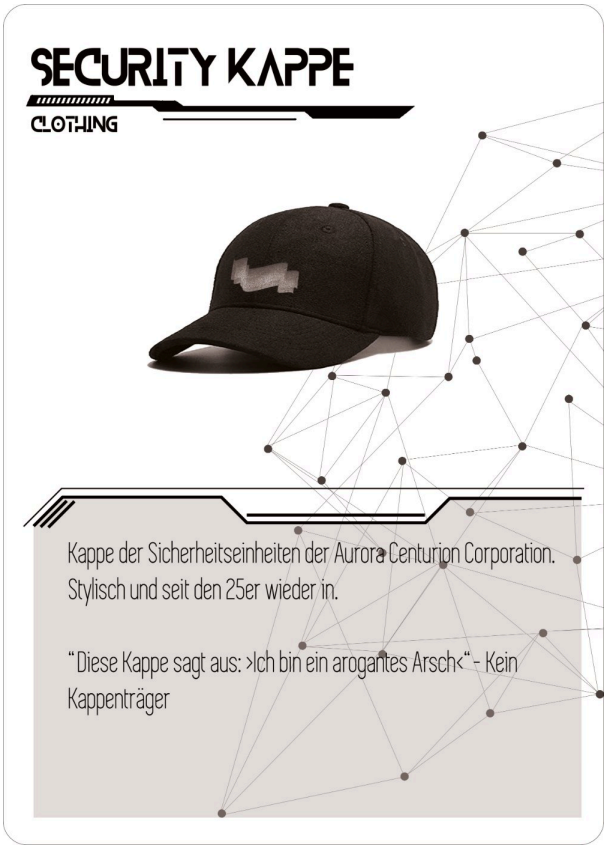
Kleidung

Security Uniform Aurora Corporation:



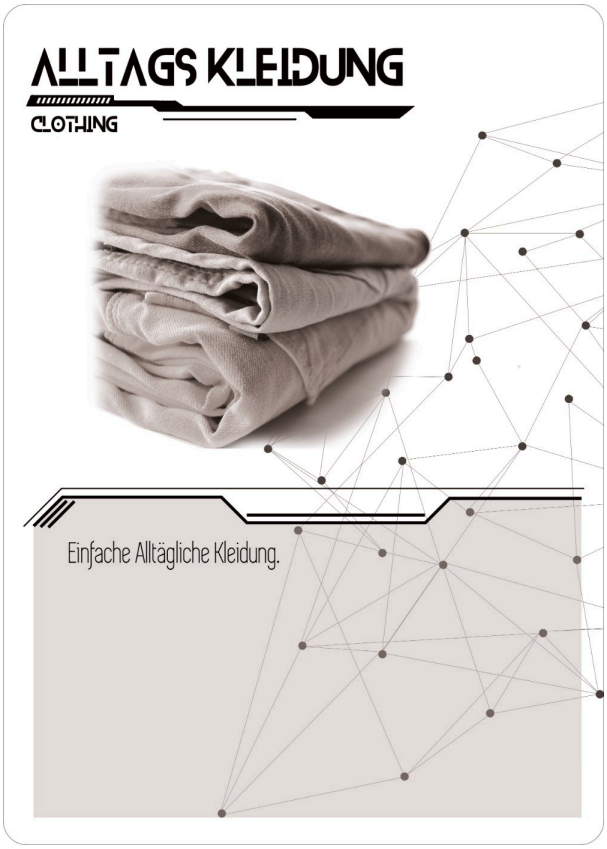
Beschreibung:
Schwarze Uniform der Sicherheitseinheiten der Aurora Centurion Corporation. Trotz veraltetem Design ist sie äußerst zweckdienlich. Am Gürtel können schnell erreichbar und sicher Waffen getragen werden.
Eigenschaften:
Schutz: -1W6+1
Einschüchtern/Lügen: +20

Security Kappe



Beschreibung:
Blaue Kappe der Sicherheitseinheiten der Aurora Centurion Corporation. Stylisch und seit den 25er wieder in. “ Diese Kappe sagt aus: >Ich bin ein arogantes Arsch<“ - Kein Kappenträger
Eigenschaften:
Einschüchtern/Lügen: +5

Alltags Kleidung



Beschreibung:
Einfache alltägliche Kleidung.

Sonstiges

Security Card Level X:

- Die Security Karten entsprechen mit ihrem Level der Sicherheitsstufe
  - Lv1: Niedriger Schutz (vermutlich einfach zu hacken)
  - Lv2: Besser Abgesichert
  - Lv3: Besserer Schutz
  - Lv4: Sehr gut geschützt
  - Lv5: Praktisch nur mit der ID-Card knackbar
- Meist hängt der nötige Hacking Skill direkt mit dem Sicherheitslevel zusammen
- Selten sind Türen durch weitere Sicherheitsmechanismen gesperrt
  - (bsp. Stahltüre mit Fingerabdruckscanner)



Beschreibung:
Mit der Sicherheits ID-Card Lv.X erhält man Zutritt in die Lv.X-Bereiche des Gebäudes. Sowohl Türen, Interfaces und Rechner können mit einer solchen ID-Card entsperrt oder geöffnet werden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Aurora Centurion – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Aurora+Centurion&oldid=32471`