

PARADISE BLUE



Regelwerk für Spieler

von
Matthias König

VORWORT

Willkommen auf Paradise Blue!

Eine Schar Flüchtlinge von der Erde wagen die Reise ins Unbekannte und versuchen auf einem Wasserplaneten Fuß zu fassen. Sie nennen ihn liebevoll Paradise Blue. Hier gibt es viel zu entdecken, aber auch Konflikte untereinander werden ausgetragen. Die Charaktere der Spieler sind Kolonisten, die ihren Platz auf diesem Planeten zu finden versuchen. Schlagen sie sich auf die Seite einer der großen Konzerne? Oder lieber doch eine der kleineren Firmen? Kämpfen sie einfach nur für Recht und Ordnung? Bereisen sie den weiten Ozean und erforschen unbekannte Tiefen? Oder kämpfen sie sogar an der Seite dieser sogenannten Ökoterroristen, auf das nicht die gleichen Fehler wie auf der Erde begangen werden?

Das Setting verwendet die bekannten Regeln von Starslayers mit ein paar kleinen Änderungen. Zusammen mit dieser Spielhilfe habt ihr alles, was ihr benötigt um eure eigenen Abenteuer auf diesem Wasserplaneten zu erleben. Dem Spielleiter steht zusätzlich noch das Handbuch "Unbekannte Tiefen" zur Verfügung, das ihm dabei helfen soll, diese neuartige Welt auszugestalten.

Erforscht geheimnisvolle Unterseehöhlen. Findet heraus, was in der gefluteten Unterwasserstation passiert ist. Stoßt auf die noch unbekannten Spezies des Ozeans. Viel Spaß beim Entdecken dieser neuen Welt.

Matthias "Marnax" König

LIZENZ

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © **Christian Kennig** und **Fabian Mauruschat**.
Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland
(Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

Starslayers wiederum basiert auf Dungeonslayers © **Christian Kennig**
<http://www.dungeonslayers.net>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Die Illustrationen wurden erstellt mit **Leonardo.AI**.

INHALT

Inhaltsverzeichnis

Das Setting.....	4
Unterschiede gegenüber Starslayers.....	4
Regeln.....	4
Charaktere.....	6
Spezies: Menschen/Erdlinge.....	6
Spezies: Para-Delfine.....	7
Spezies: Kiemenmenschen.....	8
Weitere Spezies.....	8
Werdegang.....	9
Ausrüstung.....	11
Vehikel.....	14
ExoMechs.....	15

Das Setting

Im Jahr 2159 ist die Erde nur noch ein Schatten ihrer selbst. Große Teile der Landmassen sind durch Kriege und den Einsatz von Nuklearwaffen unbewohnbar geworden. Um die letzten noch verschont gebliebenen Fleckchen wird erbittert gekämpft. In der Gewissheit, dass die Menschheit auf der Erde keine Zukunft mehr hat, hat der Raumfahrtgenieur Prof. Dr. Anders Lundgren mehrere Firmen und Spezialisten um sich versammelt und über viele Jahre im Geheimen ein gigantisches Raumschiff gebaut.

Bereits im Jahr 2132 hat sich überraschend hinter dem Pluto ein Wurmloch geöffnet. Prof. Dr. Lundgren - damals noch Wissenschaftler bei der NASA - gehörte dem Team an, welches eine Sonde in das Wurmloch geschickt hat. Die Daten, die die Sonde lieferte, überraschten alle. Am anderen Ende des Wurmloches fand die Sonde einen Planeten, der sich durch ähnliche Eigenschaften wie die Erde auszeichnete - allerdings komplett mit Wasser bedeckt. Als in den nächsten Jahren zahlreiche katastrophale Kriege ausbrachen und erste Nuklearschläge erfolgten, fasste Dr. Lundgren den Plan, auf diesen Planeten umzusiedeln. Andere Planeten wie etwa der Mars kamen nicht infrage. Nur der neu entdeckte Planet Par-4D3 hatte von vornherein die besten Voraussetzungen für eine Besiedelung. Langwieriges Terraforming war nicht notwendig.

Dr. Lundgren holte viele Spezialisten und Firmen mit ins Boot, die das Knowhow für den Bau des Raumschiffes und für die anschließende Besiedelung auf dem neuen Planeten mitbrachten. Akribisch wurden 5000 Menschen aus den verschiedenen Kulturkreisen ausgewählt und zusätzlich 10.000 eingefrorene Embryonen mitgenommen, um die genetische und kulturelle Vielfalt in der neuen Heimat zu gewährleisten. Am 27. Juni 2156 war es schließlich soweit. Das Raumschiff 'New Hope' begann seine Reise durchs All. Durch die gewaltige Masse des Kolonieschiffes dauerte die Überfahrt durch das Wurmloch knapp 3 Jahre. Als sie endlich nach dieser langen Zeit auf der neuen Welt landeten, fanden die Siedler einen wunderschönen einzigen gewaltigen Ozean vor. Die Luft war herrlich frisch und sauber, die Sonne angenehm warm. Die Menschen würden die 'New Hope' zu einer Siedlung auf und unter dem Wasser ausbauen. Der Planet Par-4D3 - von seinen neuen Bewohnern liebevoll Paradise Blue genannt - würde ihnen alle Ressourcen liefern, die sie dafür benötigen. Doch die neue Welt ist noch unerforscht. Und niemand weiß, was in den dunklen Tiefen des Meeres lauert...

Unterschiede gegenüber Starslayers

Das Setting Paradise Blue ist losgelöst von der offiziellen Galaxie und dem Hintergrund von Starslayers.

- Es werden eigens für dieses Setting designte Spezies verwendet.
- Technologisch ist Paradise Blue rückständiger: Es gibt noch keine Energiewaffen.
- Es ist nicht vorgesehen, den Planeten Paradise Blue zu verlassen. Daher gibt es keine Raumschiffe, die den Spielercharakteren zugänglich wären. Psi-Talente oder Technologien, die es ermöglichen würden, sich vom Planeten wegzuteleportieren, stehen nicht zur Verfügung.
- Unbegrenzte Standardmunition wie in Starslayers gibt es in diesem Setting nicht. Die genaue Regelung kann man im Kapitel Ausrüstung (Seite 10) nachlesen.
- Auch Vehikel haben nicht unbegrenzt Mmunition. Die Regeln dafür findet man im Kapitel Ausrüstung unter Vehikel (Seite 13).
- Das Talent 'Null-G-Training' unterstützt die Fortbewegung in der Schwerelosigkeit und in Flüssigkeiten, d.h. es gibt auch einen Bonus auf Schwimmen. Für dieses Setting kann das Talent auch in 'Schwimm-Ass' o.ä. umbenannt werden, da man normalerweise nicht ins All bzw. in Schwerelosigkeit gelangt. Um Verwirrung zu vermeiden, wird das Talent nachfolgend aber immer noch als 'Null-G-Training' betitelt.

Regeln

Anmerkung:

Die Regeln von Paradise Blue fußen auf dem einfachen und praktikablen Regelwerk von Starslayers. Die Idee ist, die Regeln im Sinne eines flüssigen Spielgefühls anzuwenden und nicht die Realität möglichst detailgetreu zu simulieren. Dies findet auch in diesem Setting Anwendung, das hauptsächlich auf und unter Wasser spielt. Dinge wie Druckausgleich, Tiefenrausch, Dekompressionskrankheit werden hier bewusst ausgelassen. Mehrere Stunden Wartezeit zur Dekompression würden den Spielfluss einfach nur stören.

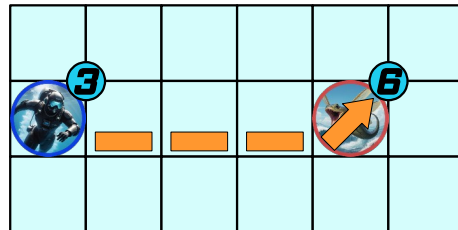
Bewegung im Wasser

Ohne Flossen oder Schwimmhäute (egal ob natürlich oder durch Ausrüstung) steht im Kampf im und unter Wasser nur der halbe Laufen-Wert zur Verfügung.

Zu beachten ist außerdem, dass man sich unter Wasser in alle Richtungen bewegen kann. Auf einer Battlemap muss daher neben der Position einer Figur auch dessen Schwimmhöhe in Meter festgehalten werden. Läuft eine Figur auf dem Meeresbo-

den, so hat diese eine Schwimmhöhe von 0.

Für Angriffe über Distanz muss daher die Differenz der Schwimmhöhen von Schütze und Ziel zur Reichweite hinzuaddiert werden. Das ist zwar mathematisch nicht richtig, aber fürs Handling einfacher.



Beispiel: Ein Taucher wird unter Wasser von einem Flügelschnapper angegriffen. Der Taucher schwimmt 3 Meter über den Meeresboden, sein Gegner 6 Meter. Die beiden sind 4 Meter in der Horizontalen von einander entfernt. Würde er mit einer Schusswaffe auf den Flügelschnapper schießen wollen, wäre dies eine Reichweite von 7 Meter; 4 Meter in der Horizontalen und 3 Meter Höhendifferenz (6 m - 3 m).

Kampf unter Wasser

Wasser bremst die Kugeln der meisten konventionellen Feuerwaffen. Wenn nicht anders angegeben, ist die Distanzmalus-Angabe (-1 pro X m) einer Feuerwaffe gleichzeitig die maximale Reichweite unter Wasser. Außerhalb dieser Reichweite werden die Kugeln so stark gebremst, dass sie keinen nennenswerten Schaden mehr anrichten können. Waffen mit der Eigenschaft **Unterwasserwaffe** sind davon nicht betroffen.

Strömungen

Unter Wasser können Strömungen entstehen, die einen Taucher mitreißen können. Jede Strömung hat eine Richtung und eine Strömungsstärke (min. 1). Die Strömungsstärke gibt an, wieviel Meter pro Kampfrunde ein erfasster Schwimmer in die Richtung der Strömung mitgerissen wird. Um einer Strömung zu entkommen, muss dem erfassten Wesen eine Schwimmen-Probe erschwert um die Strömungsstärke gelingen. Anschließend kann es mittels einer Bewegungsaktion herausschwimmen.

Je nachdem, wie breit eine Strömung ist, kann ein Schwimmer mehrere Runden benötigen, um die Strömung zu verlassen. Er muss in jeder Runde eine neue Schwimmen-Probe ablegen und ggf. eine Bewegungsaktion zum Schwimmen aufwenden.

Ertrinken

Untergehende Charaktere können noch KÖR+HÄ Kampfrunden lang die Luft anhalten, während sie dabei mit 2 Meter pro Runde zu Boden sinken. Nach Ablauf dieser Zeit müssen sie jede Kampfrunde KÖR+HÄ erfolgreich würfeln, sonst geht ihnen endgültig die Luft aus und sie ertrinken. Ertrinkende Charaktere erhalten jede Runde W20 Schadenspunkte, gegen die sie ganz normal - allerdings ohne PABoni durch die Panzerung - Abwehr wür-

fehl. Ertrunkene, die nicht mehr als KÖR x 2 Kampfrunden tot sind, können mit GEI+GE+Medic reanimiert werden.

Reisen auf hoher See

Der Planet Paradise Blue ist ein einziger gewaltiger Ozean. Große Strecken werden daher meistens mit einem Schiff oder anderen Seegefährten zurückgelegt. Fährt man mit einem Schiff 24 Stunden lang durch, so kann man **an einem Tag Geschwindigkeit (des Vehikels) x 10 Seemeilen** zurück legen. Die meisten Schiffe haben Autopiloten und moderne Technik. Auch ist es denkbar, dass sich eine Crew beim Steuern des Seegefährts gegenseitig ablöst. Daher ist es problemlos möglich, die See Tag und Nacht zu befahren. Möchte die Crew Ruhezeiten einhalten oder hat Bedenken, bei Nacht wegen der schlechteren Sichtverhältnisse zu reisen, kann z.B. auch mit 12 Stunden pro Tag bei der Reisezeit gerechnet werden. Man ist damit natürlich dann nur halb so schnell.

Para-Delfine sind ausdauernde Schwimmer und können auch längere Strecken (nur kurze Stopps für Nahrungsaufnahme) an einem Stück durchschwimmen. Auf diese Weise kann ein **Delfin (AGI+2) x 10 Seemeilen am Tag** (24h) zurücklegen.

Optional:

Das Generationen-Prinzip

Das Setting 'Paradise Blue' kann über mehrere Generationen bespielt werden. Die Generation zeigt den aktuellen Entwicklungsstand der Kolonien an. Von Generation zu Generation lernen die Siedler mehr über den Planeten, erringen neuen technischen Fortschritt und errichten sogar neue Kolonien.

Die ersten Menschen von der Erde stellen die "Generation 0" dar. Generation 1 sind die ersten Siedler, die auf Paradise Blue geboren wurden. Deren Kinder wiederum sind die zweite Generation usw.

Beschließen Spieler und Spielleitung, eine Kampagne über mehrere Generationen zu absolvieren, wird mit der ersten Generation gestartet. Die erste Generation bringt noch einige Einschränkungen bei der Charaktererschaffung mit. Haben die Spieler lange genug in einer Generation gespielt und bestimmte Ziele erreicht, beschließen sie gemeinsam mit der Spielleitung den Generationenwechsel. Sie kreieren neue Charaktere der nächsten Generation und spielen mit diesen weiter. Mit der neuen Generation stehen auch neue Optionen zur Verfügung.

Ausrüstung, die Charaktere erhalten können, sind auch einer Generation zugeordnet. Ab dieser Generation kann der

Gegenstand in Massenproduktion angefertigt werden. In der Regel bedeutet diese Angabe, dass der jeweilige Gegenstand in dieser Generation normal erworben werden kann. Es ist aber durchaus möglich, einen solchen Gegenstand schon vorher zu erhalten, z. B. in den man ihn während eines Abenteuers erbeutet.

Beispiel:

Die konventionellen Feuerwaffen sind der Menschheit natürlich schon lange bekannt. Die Produktion auf dem neuen Planeten ist aber erst möglich, wenn die richtigen Ressourcen ausreichend erschlossen wurden. Feuerwaffen wie Pistole, Gewehr oder Sturmgewehr sind bereits seit der ersten Generation in der Kolonie "New Hope" z. B. beim Sicherheitspersonal vorhanden. Die Spielercharaktere können sie aber erst ab Generation 2 auf normalen Wege kaufen. Als Belohnung für eine erfolgreiche Mission o. ä. oder als Beute können sie aber auch schon in Generation 1 eine solche Waffe erhalten.

CHARAKTERE

Beim Charakterbau ergeben sich ein paar Änderungen gegenüber dem normalen Starslayers:

- Beim Schritt "Spezies wählen" stehen nur die für das Setting vorgesehenen Spezies zur Verfügung.
- Beim Abschnitt 'Talente wählen' wird noch vor allen anderen Talenten der bisherige Werdegang des Charakters gewählt. Dabei werden dann aus fünf möglichen Talenten zwei ausgewählt. Die Wahl eines Heimatplaneten entfällt.
- Die Vergabe der Anfangsausrüstung vom normalen Starslayers entfällt. Stattdessen wird die Startausrüstung entsprechend der gewählten Spezies vergeben. Natürlich kann danach noch mit dem Startkapital weitere Ausrüstung vor Spielbeginn erworben werden.



Spezies: Menschen/Erdlinge



Die größte Bevölkerungsgruppe in den neuen Kolonien stammen natürlich von den ursprünglichen Siedlern von der Erde ab. Sie haben ihre alte Heimat, ihre Familien und Freunde zurückgelassen, um auf Paradise Blue ein neues Leben zu beginnen. Sie setzen all ihren Mut, ihr Können und ihren Erfindungsreichtum ein, um auf dieser fremden Welt zu überleben. Die ersten Siedler, die direkt von der Erde stammen, sind die sog. "Generation 0". Sie zeichnen sich durch ihre große Ehrfurcht gegenüber ihrer neuen Heimat aus, haben sich doch einen hohen Preis dafür gezahlt. Die meisten sind daher auch ziemlich traumatisiert und nachdenklich. Schließlich haben sie einen großen Teil ihrer Fa-

milie und ihre Freunde auf der untergehenden Erde zurückgelassen. Die nachfolgenden Generationen kennen die Erde nur von den Erzählungen der Alten. Sie kennen keine andere Welt und sehen meist voller Optimismus in die Zukunft.

Namen der Menschen:

Die Menschen nehmen die übliche Namensgebung von der Erde mit in ihre neue Heimat. Jeder Mensch hat in der Regel einen Vor- und einen Nachnamen.

Spezies	Merkmale
Menschen	Talentierte, Vielseitig
Talentierte	Ein Talentpunkt gratis auf der ersten Stufe und auf jeder Stufe, die durch 5 teilbar ist.
Vielseitig	Auf der ersten und jeder vierten Stufe steigert sich die niedrigste Eigenschaft des Charakters um +1. Bei Gleichstand darf zwischen den niedrigsten Eigenschaften gewählt werden. Außerdem gelten Eigenschaften der vielseitigen Menschen um eins erhöht, wenn es um Mindestwerte für Talente geht.

Klassenwahl: Menschen können alle Klassen außer Psioniker uneingeschränkt wählen. Diese sind in der ersten Generation noch sehr selten.

Startausrüstung: Aquasuit, Ruck- oder Seesack, 2x S.T.I.L.L., P.I.P. (Payment-and-Identification-Pass) in Kartenform oder als Chip unter die Haut, S(mart) T(ouch) (A)ssistent, (2W20+20) x 10 Credits auf seinem P.I.P.

Spezies: Para-Delfine

Die Para-Delfine waren die erste intelligente Spezies, die Kontakt mit den Menschen auf Paradise Blue aufgenommen haben. Tatsächlich sind sie den Delfinen auf der Erde sehr ähnlich, weshalb sie von den Siedlern auch so benannt wurden. Der Zusatz Para hat gleich zwei Bedeutungen: Zum einen steht er für "Paradise" und zum anderen für die paranormalen Fähigkeiten, über die jedes Exemplar verfügt. Die Para-Delfine verständigen sich telepathisch mit ihren Artgenossen und auch jeder anderen Spezies. Es bestand von Anfang an kaum eine Verständigungshürde mit den Menschen, da die Para-Delfine deren Sprache schnell lernen konnten. So konnte man sich sehr schnell annähern. Heute sind die Para-Delfine voll in die Gesellschaft der Siedler integriert. Man hat sogar nachträglich Schwimmkanäle in die meisten öffentlichen Gebäude eingelassen, so dass sie relativ problemlos am öffentli-

chen Leben teilhaben können. Dank ihres hohen Intellekts haben die Delfine mittlerweile die Technologien, Schrift und Gebräuche der Menschen zu verstehen gelernt. Außerhalb von menschlichen Siedlung leben Para-Delfine gewöhnlich in Rudeln von 20 bis 100 Individuen. Hier schwimmen mehrere Generationen zusammen. Zwar kann es manchmal zu Revierstreitigkeiten kommen, aber tödliche Konflikte zwischen zwei Rudeln sind eher die Ausnahme.


Namen der Para-Delfine:

Eigentlich kennen die Para-Delfine das Konzept der Namensgebung nicht in ihren Rudeln. Man "erfühlt" telepathisch, wen man vor sich hat. Wenn ein Delfin mit jemanden über einen anderen Delfin spricht, benennt er dabei eine auffällige Charaktereigenschaft. Fasziniert von der Namensgebung der Menschen, ist es mitt-



lerweile bei den Delfinen üblich einen solchen festen Begriff als eigenen Namen zu tragen.

Beispiele für Delfin-Namen: Happy, Dancer, Jumpy/Jumper, Boxer

Spezies	Merkmale
Para-Delfine	Flossen, Giftimmun, Robust, Schwanz und Kopfstoß, Sonar, Telepathisch, Eingeschränkte Gliedmaßen, Wasserbewohner, Stumm
Flossen	Schwimmen-Proben +3. Laufen Wert im Wasser +2.
Giftimmun	Ist immun gegen Gifte und Krankheiten.
Robust	Dicke Haut erhöht die Abwehr permanent um +1.
Schwanz und Kopfstoß	Gilt im Nahkampf immer als bewaffnet (WB+1, GA -1, ).
Sonar	Akustische Ortung per Schallwellenreflektion auch in absoluter Dunkelheit oder dichtem Rauch. Es sind nur Umrisse erkennbar.
Telepathisch	Das Volk des Charakters kann sich mit Hilfe von Telepathie verständlich machen. Andere Spezies können weiterhin normal gehört werden. Vertreter der Spezies beherrschen klassenunabhängig das Psitalent Telepathie der Domäne der Gedanken. Psioniker dieser Spezies erhalten sie als zusätzliche erlernbare Domäne.
Eingeschränkte Gliedmaßen	Hat keine Hände zum Greifen und kann nur auf sich zugeschnittene Ausrüstung verwenden. Dadurch sind auch einige Talente, auf die der Delfin aufgrund seiner Klasse oder seinen Eigenschaften Zugriff hätte, eigentlich nutzlos. Welche Ausrüstung und Technologien ein Delfin letztendlich sinnvoll benutzen kann, obliegt dem gesunden Menschenverstand der Spielleitung und dem Spieler. Zum Beispiel können moderne Computerterminals mit Touchscreen auch mit einer Delfin-Schnauze bedient werden.
Wasserbewohner	Ist zur Fortbewegung und als Lebensraum ans Wasser gebunden. Kann bis zu 30 Minuten die Luft anhalten, Schwimmen-Proben +2. Para-Delfine können ausdauernd längere Strecken (nur kurze Stopps für Nahrungsaufnahme) an einem Stück durchschwimmen. Auf diese Weise kann ein Delfin (AGI+2) x 10 Seemeilen am Tag (24h) zurücklegen.
Stumm	Kann nicht mit normaler Lautsprache kommunizieren. Mit Quietsch-, Zwitscher und Pfeiflauten geben Para-Delfine vorallem ihre Gefühlslage ihren Artgenossen preis. Für detailliertere Unterhaltungen greifen sich auf ihre Telepathie zurück.

Klassenwahl: Para-Delfine können nur Frontner, Infiltratoren oder Psioniker sein.

Startausrüstung: Brustgeschirr mit P.I.P. (Payment-and-Identification-Pass) und S(mart) T(ouch) (A)ssistent, (1W20+20) x 10 Credits auf seinem P.I.P.

Spezies: Kiemenmenschen



Die Kiemenmenschen sind das Resultat von geheimen Experimenten einiger skrupelloser Wissenschaftler von Gaia Genetics. Sie haben sich heimlich einige der eingefrorenen Embryonen bemächtigt und diese genetisch verändert. Dabei wurden die menschlichen Gene mit denen von verschiedenen Fischarten von Paradise

Blue gekreuzt. In der ersten Generation entstanden so etwa 100 lebensfähige Kiemenmenschen. Der Ethikrat hat in einer knappen Abstimmung beschlossen, diese Wesen großzuziehen und in die Gesellschaft zu integrieren. Allerdings werden die Kiemenmenschen von vielen argwöhnisch beäugt und gemieden.

Kiemenmenschen der ersten Generation sind in der Regel kräftiger als der normale Mensch. Sie haben Schwimmhäute zwischen Finger und Zehen und können sowohl an über als auch unter Wasser atmen. Sie sind kurzlebiger als Menschen und gelten als geistig degeneriert.

Je weniger GEI ein Kiemenmensch besitzt, desto dominanter sind seine Fischgene. Dies äußert sich in seiner Erscheinung. Er hat mehr Schuppen und seine Augen treten weiter aus den Höhlen hervor. Kiemenmenschen mit hohem GEI sind genetisch näher am Menschen. Hätten sie keine Schwimmhäute und Kiemen, würden sie fast als Menschen durchgehen.

Dank der fortgeführten Arbeit eines neuen Forscherteams von Gaia Genetics konnten bei den Kiemenmenschen der darauffolgenden Generationen diese Nachteile negiert werden.

Namen der Kiemenmenschen:

Gerade bei den Kiemenmenschen der ersten Generation zeigt sich die Ablehnung der Menschen ihnen gegenüber auch in der Namensgebung. Ihre Namen werden eher kurz gehalten, da man davon ausgeht, dass sie sich längere nicht merken könnten. Nachnamen haben sie keine. Erst aber der zweiten Generation sind die Kiemenmenschen soweit akzeptiert, dass sie in Menschenfamilien adoptiert werden. Von ihren Zieheltern erhalten sie dann in der Regel Namen nach irdischem Vorbild.

Spezies	Merkmale
Kiemenmenschen	Genexperiment, Schwimmhäute, Zweistoffatmer Kiemenmenschen der 1. Generation zusätzlich: Klobig, Kräftig, Sempel
Genexperiment Der genetisch veränderte Organismus hat in der ersten Generation nur eine Lebensdauer von etwa 30 Jahren. Spätere Generationen werden in etwa so alt wie die normalen Menschen. Jede vierte Stufe kann ein Kiemenmensch eine beliebige Eigenschaft für 0 Lernpunkte um +1 steigern.	
Schwimmhäute Schwimmen-Proben +3. Laufen Wert im Wasser +2.	
Zweistoffatmer Kann sowohl Wasser als auch Luft atmen. Dadurch kann der Kiemenmensch auf Atemgeräte unter Wasser verzichten. Allerdings gerät er dadurch in Gefahr auch verunreinigtes Wasser zu atmen und so gesundheitliche Schäden zu erleiden.	
Kiemenmenschen der 1. Generation zusätzlich:	
Klobig Erhöht die Lebenskraft permanent um +5. Die Initiative sinkt aber permanent um -1.	
Kräftig Erhöht die Stärke permanent um +1.	
Sempel Der PW von auf GEI+VE basierenden Proben wird bei dieser Spezies immer halbiert.	

Klassenwahl: Kiemenmenschen können alle Klassen außer Psioniker wählen. Dies ist erst ab der zweiten Generation möglich.

Startausrüstung: Aquasuit, Ruck- oder Seesack, 2x S.T.I.L.L., P.I.P. (Payment-and-Identification-Pass) (nur!) als Chip unter die Haut, S(mart) T(ouch) (A)ssistent, (1W20+20) x 10 Credits auf seinem P.I.P.

Weitere Spezies

Beginnt die Kampagne ab der **zweiten Generation**, kann der Spielleiter eine weitere Spezies zulassen. Diese findet man in der Spielhilfe 'Unbekannte Tiefen' auf Seite 12.

Werdegang

Bei der Charaktererschaffung wird beim Abschnitt 'Talente wählen' noch vor allen anderen Talenten der bisherige Werdegang des Charakters gewählt. Dabei werden dann aus fünf möglichen Talenten zwei ausgewählt.

Die Jugend und die schulische Laufbahn eines Charakters sind in seinem Werdegang definiert. Menschen und Kiemenmenschen wählen die Firma bzw. die Fraktion auf New Hope, der sie bzw. ihre Eltern angehören. Der Werdegang eines Para-Delfin wird dadurch bestimmt, ob er bisher in einem Rudel gelebt hat oder sich alleine durchschlagen musste.

Als die New Hope gebaut wurde, haben einige Firmen und Fraktionen Geld und Know-how eingebracht, um sich einen Platz an Bord des Schiffes zu sichern. Auch nach der Landung auf Paradise Blue blieben sie weiter aktiv und bieten den Bewohnern Arbeitsplätze und machen das Leben auf dem fremden Planeten überhaupt erst möglich. Die Mitglieder dieser Fraktionen haben unterschiedliche Vorstellungen und Wünsche, wie ihr neues Leben und ihre Zukunft gestaltet werden könnte. Diese können sich teilweise stark voneinander unterscheiden, was viele Kritiker auf den Plan ruft und ab und zu zu Konflikten führt.

Je nachdem, welche Fraktion beim Charakterbau gewählt wurde, stehen fünf bestimmte Talente zur Auswahl. Davon müssen zwei gewählt werden. Diese beginnen bei Rang I.

Die Lundgren-Stiftung

Prof. Lundgren hat die New Hope entworfen und den Plan für die Besiedelung von Paradise Blue erstellt. Zudem hat er Gelder gesammelt und verschiedene Firmen um sich versammelt und schließlich das Kolonieschiff gebaut. Sein Ziel ist die Gründung einer neuen besseren Gesellschaft, damit sich die Tragödie von der Erde nicht wiederholt.

Kritik: Viele halten Lundgrens Vision von einer besseren Gesellschaft für unrealistisch. Der Mensch strebt nun mal nach Macht und Wohlstand. Dabei kann man es längst nicht jedem recht machen und viele werden benachteiligt werden.

Talente: Charmant, Ich hör' mich mal um, Null-G-Training, Survival
ab VE 4: Science! (Geisteswissenschaft)

Gaia Genetics

Die Aufgabe von Gaia Genetics ist die genetische Anpassung von Nutzpflanzen und -tieren an die Gegebenheiten des neuen Planeten. Der alte Führungsstab der Firma hatte jedoch die Ansicht, dass die Menschen sich an den Planeten anpassen sollten und nicht der Mensch den Planeten. So haben sie geheime Genexperimente durchgeführt - die Geburtsstunde der Kiemenmenschen.

Kritik: Gaia Genetics hat durch seine Vergehen in der Vergangenheit viel Vertrauen verloren. Und die Bildung einer radikalen Splittergruppe, die sich selbst "Gaia's schützende Hand" - kurz "die Hand" - nennt, verschlimmert die Situation noch weiter. Deren Verbrechen werden oft fälschlicherweise mit Gaia Genetics in Verbindung gebracht.

Talente: Allgemeinbildung, Erste Hilfe, Scantechnik,
ab VE 4: Science! (Biochemie),
ab VE 4: Pharmazie

Freikirche der Weltgemeinschaft (FdW)

Diese noch recht junge Kirchengemeinschaft ist für die Seelsorge der Siedler zuständig. Sie bedient sich verschiedener Aspekte der Weltreligionen und predigt Toleranz und Nächstenliebe. Ihre große Botschaft: "Jeder darf jeden lieben!"

Kritik: Die Kirche verurteilt weder Homosexualität, noch polyamore Beziehungen. Viele Konservative stoßen sich daran. Außerdem setzt sich die Freikirche für die Gleichberechtigung von Menschen, Kiemenmenschen und Delfinen ein. So sollen alle drei Gruppen, die gleichen Rechte bekommen und z.B. auch in den Senat gewählt werden dürfen - für viele ein Skandal.

Talente: Allgemeinbildung, Charmant, Ich hör' mich mal um, Instrument,
ab VE 4: Science! (Geisteswissenschaft)

Poseidon Undersea Mining

Die Firma fungierte in der Bauphase des Kolonieschiffs in erster Linie als Geldgeber. Nun schürft sie am Meeresgrund nach Rohstoffen aller Art und verarbeitet sie anschließend. Außerdem versuchen sie, Meeresboden soweit aufzuschütten, um so bebaubares Land über Wasser zu schaffen.

Kritik: Die Arbeiten von Poseidon greifen stark in das Ökosystem des Planeten ein. Umweltschützer befürchten eine Entwicklung wie auf der Erde. Besonders "Gaia's schützende Hand" geht hart gegen Poseidon vor.

Talente: Athletik, Handwerk, Mech steuern, Seegefahr steuern,
ab VE 4: Science! (Transportwissenschaft)

Blue Marine Corps

Der Führungsstab des Blue Marine Corps besteht aus angeheuerten Veteranen der US Navy und der Royal Navy. Das Corps stellt die Sicherheitskräfte für die Kolonien und führt auch Aufklärungs- und Rettungsmissionen durch.

Kritik: Das Corps ist in den Augen vieler Siedler unverhältnismäßig stark bewaffnet. Man ist bisher keinerlei feindlichen Fraktionen begegnet, gegen die man sich zu Wehr setzen müsste (Stand Jahr 2180). Man fürchtet im Falle von politischen Streitigkeiten eine gewaltsame Übernahme durch das Blue Marine Corps.

Talente: Athletik, Ausweichen, Nah-

kampferfahrung, Seegefahr steuern,
ab GE 6: Schießtraining

Schwarzmeier Material Design

Der Konzern ist spezialisiert auf Materialentwicklung und Teilefertigung. Er hat den Bau des Kolonieschiffs mit Formteilen unterstützt und beliefert jetzt die Kolonien mit Gebrauchsgegenständen aller Art. Aktuell wird versucht, Kunststoffe nachhaltig aus biologischen Materialien zu produzieren.

Kritik: Schwarzmeier Material Design ist aktuell noch sehr abhängig von den Rohstofflieferungen von Poseidon. Daher werden sie ebenso von Umweltschützern kritisiert, wenn auch nicht ganz so stark. Die Versuche der nachhaltigen Produktion werden als sehr halbherzig empfunden.

Talente: Handwerk, Mechatronik, Schlitzohr,
ab VE 4: Science! (Kunstwissenschaft),
ab VE 4: Science! (Mathematik)

Seenomaden

Einige Menschen lieben den Ozean so sehr und möchten der Enge einer Kolonie entfliehen, so dass sie sich für ein Leben auf einem Boot entscheiden. Die Seenomaden befahren den Ozean mit einem Segler und sind so oft Monate lang unterwegs. Sie leben von dem, was der Ozean ihnen bietet. Treffen sie ihresgleichen auf dem Meer, so vertäuen sie ihre Boote, leben kurzzeitig als kleine Gemeinschaft und tauschen Güter und Geschichten. Ab und zu machen sie aber auch bei einer Kolonie halt, um sich mit Dingen einzudecken, die sie nicht aus dem Wasser gewinnen können.

Gelegentlich bauen Seenomaden aus alten Booten und Schrott auch dauerhafte Siedlungsplattformen im Meer, die regelmäßig von anderen Seglern angesteuert werden.

Kritik: Seenomaden sind eigentlich gern gesehene Gäste in den Kolonien, kommen sie doch sehr weit herum und bringen neue Geschichten und Waren mit. Einige empfinden sie jedoch auch als Unruhefester oder sie werden wegen ihres ungewohnten und freien Lebensstils beneidet.

Talente:
'Seegefahr steuern' muss immer gewählt werden.

weitere Talente:

Athletik, Handwerk (Fischerei), Schlitzohr, Survival

Kleineres Unternehmen

Neben den großen Konzernen haben sich auch zahlreiche kleinere Unternehmen und Firmen in den Kolonien etabliert. Diese bieten zahlreichen Bürgern Arbeitsplätze und heuern auch immer wieder Freelancer an. Das Angebot dieser Firmen ist vielfältig. Einige verkaufen die Waren der großen Konzerne weiter. Andere stellen Güter selbst her oder bieten Dienstleistungen an.

Beispiele für bedeutende kleine Unternehmen sind **New Hope Trading**,

Al-Fayed - kunuz albahr (arab. Schätzes des Meeres) oder **Ka'aukai Hunt & Defend**.

Talente: Charmant, Handwerk, Ich hör' mich mal um, Mechatronik, Schlitzohr

Leviathanisten

Hinweis: Die Leviathanisten stehen erst nach dem Jahr 2181 einer Kampagne zur Verfügung.

Die Leviathanisten - oder wie sie sich selbst nennen "Die Kinder des Leviathan" - bestehen zum größten Teil aus ehemaligen Mitgliedern von "Gaia's schützender Hand". Diese früheren Ökoterroristen haben einen gewaltigen Leviathan besiedelt. Diese mehrere Kilometer große Kreatur treibt behäbig auf dem Ozean. Durch seine erdähnlichen Ausscheidungen auf seinem Rücken entsteht durch über lange Zeit ein eigenes Ökosystem. Es wachsen sogar Pflanzen und Bäume auf ihm. Die Leviathanisten leben im Einklang mit diesem Wesen und versuchen seine Bedürfnisse so gut es geht zu erfüllen. Sie befürchten, dass der Leviathan untertauchen würde, wenn er auf der Oberfläche keine Nahrung mehr findet und dann in der Tiefe nach Beute jagt. Dadurch würde er natürlich alles auf seinem Rücken hinfortspülen. Daher treiben die Leviathanisten Fisch-

schwärme und auch große Meerestiere zu seinem gewaltigen Maul, um ihn zu füttern. Nach anfänglicher Skepsis haben sie mittlerweile begonnen, Handelsbeziehungen mit den Kolonien aufzubauen. Da es ihnen möglich ist, konventionelle Landwirtschaft zu betreiben, können sie dafür begehrte Güter produzieren.

Kritik: Zwar leben die Leviathanisten nun abseits der Kolonien im 'Einklang mit der Natur', jedoch bleiben sie für viele nach wie vor die alten Ökoterroristen.

Talente: Athletik, Seegefahr steuern, Survival, Tierfreundschaft
ab VE 4: Science! (Biochemie)

Werdegang für Para-Delfine:

Delfin-Rudel

Ein Para-Delfin lebt gewöhnlich in Rudeln von 20 bis 100 Exemplaren. Er schwimmt zusammen mit mehreren Familien und mehreren Generationen zusammen. Alle Mitglieder kümmern sich liebevoll untereinander. Die großen Rudel gewährleisten ein gutes Maß an Sicherheit vor den Räubern der Tiefsee.

Talente: Athletik, Charmant, Ich hör' mich mal um, Survival,
ab BE 4: Schnelle Reflexe

Einzelgänger

Ein Delfin kann durch ein großes Unglück sein Rudel verlieren oder er wurde aus ihm verstoßen. So ist er meist auf sich allein gestellt, da die Aufnahme in einem anderen Rudel eher selten ist. Dieses harte Leben hat den Einzelgänger besonders vorsichtig und misstrauisch gemacht.

Talente: Athletik, Diebeskunst, Heimlichkeit, Survival,
ab BE 4: Schnelle Reflexe






Ausrüstung

















Um ständiges Hin- und Herblättern in mehreren Dokumenten zu verringern, sind hier alle Waffen, Rüstungen, Einsatzrüstung und Vehikel zu finden, die im Setting Paradise Blue zur Verfügung steht.

Ausrüstung aus den Kategorien "**Computer**", "**Medizin, Drogen & Co.**" und "**Scanner**" können dem Grundregelwerk bzw. der Sternstreuner-Edition entnommen werden. Diese Gegenstände sind von Generation 1 an uneingeschränkt und auf normalen Wege erwerbbar.

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffe		GA		Besonderes	Credits	Generation
Waffenlos	0	+5			-	-
Schlagring	0				5	1
Jagdmesser	+1				20	1
Harpune	+2			als Wurfwaffe (-1 pro 10 m), 	30	1
Jagdspeer (2h)	+3	-2	+2		100	1

Schusswaffen

Waffe			GA			-1 pro	Besonderes	Credits	Generation
Pfeilpistole	+1		-	+1	-	10 m	 schallgedämpft	30	1
Pfeilgewehr (2h)	+2		-	-	-	20 m	 schallgedämpft	50	1
Pistole	+2		-3	+1	-	10 m	 KA	60	2
Gewehr (2h)	+3		-4	-	-	50 m	 KA	120	2
Sturmgewehr (2h)	+4	-3	-4	-1	-	10 m	 KA	300	2
Maschinengewehr (2h)	+5	-4	-5	-2	-0,5	10 m	 KA	1000	2
Snipergewehr (2h)	+8		-4	-8		50 m	 OSKA	500	2
Torpedowerfer (2h)	+4		/2	-8	-0,5	10 m	 OSKA	1200	2
Zubehör	Funktion							Credits	Generation
Bajonett	ermöglicht an Gewehren montiert Nahkampfangriffe mit WB+1, GA-1							30	1
Munitionsgürtel	1x/Kampf Projektilwaffe aktionsfrei nachladen							50	2
Schallunterdrücker	für Projektilwaffen; unbrauchbar, sobald 1x Magazin leer							50	2
Zielfernrohr	nur Gewehre/Sniper; Reichweite verdoppelt, wenn vorher min. 1Rd. gezielt							100	2
Zielpointer	erhöht Bonus durch “Zielen” um +2/Rd. (Max.-Bonus bleibt +10)							25	2
Munition								Credits	Generation
Pfeilmagazin								5	1
Pistolenmagazin								10	2
Gewehr/Snipergewehr								20	2
Maschinen-/Sturmgewehrmagazin								30	2
Torpedos (für Torpedowerfer), einzeln									
Standard			2W20 Schaden, nur unter Wasser verwendbar!					100	2
Hochexplosiv			3W20 Schaden, nur unter Wasser verwendbar!					250	2

Waffeneigenschaften	
	Feuermodus Dauerfeuer: WB+4 Laufen nicht möglich Ladehemmung bei 20 bzw. 1x/Magazin, danach autom. Magazin markieren bzw. leer
	Misslingt dem Ziel seine <i>Abwehr</i> , stürzt es automatisch 1m nach hinten, sofern es nicht über 3m groß ist.
	WB und GA halbiert, wenn vor einem Schuss nicht 1Rd. neu gezielt wird
	Muss nach einem Schuss nachgeladen werden.
	Unterwasserwaffe: Diese Waffe kann ohne Einschränkungen (siehe Kampf unter Wasser) im Wasser eingesetzt werden.
	Bereichseffekt (3 m): Der Effekt betrifft alle Ziele im Radius von 3 Metern.
	Bereichseffekt (5 m): Der Effekt betrifft alle Ziele im Radius von 5 Metern.
	Umwerfen: Unabhängig von seiner Abwehr, stürzt das Ziel automatisch 1m nach hinten, sofern es nicht über 3m groß ist.

Pfeilgewehr/Pfeilpistole

Diese leichte Waffe wurde als Jagdwaffe konzipiert. Da man nicht wusste, welche Ressourcen auf Paradise Blue zur Verfügung stehen würden, wollte man sich nicht auf die konventionellen Schusswaffen alleine verlassen. Die Munition und die Waffe selbst lassen sich leicht und aus einfachen Materialien herstellen. Drückt man den Abzug, verschießt das Gewehr mittels eines Federmechanismus einen Pfeil. Da-

bei ist die Waffe sehr leise - vergleichbar einer Schusswaffe, die mit einem Schall-dämpfer ausgerüstet ist. Durch einen Repetiermechanismus wird anschließend ein neuer Pfeil aus dem Magazin in die Kammer befördert. Durch die spezielle Stromlinienform der Pfeile verlieren diese kaum an Durchschlagskraft beim Einsatz unter Wasser.

Begrenzte Munition

Paradise Blue ist ein Setting mit begrenzten Ressourcen. Munition steht nicht im Überfluss zur Verfügung. Um dies abzubilden, wird Regel von der unbegrenzten Standardmunition von Starslayers etwas geändert:



















Würfelt ein Charakter bei einem Schießenangriff einen Patzer, interpre-

tiert der Spielleiter anhand des Kampffortschrittes, ob es sich um eine Ladehemmung (früh im Kampf) handelt oder die Munition ausgegangen ist (später im Kampf). Handelt es sich nur um eine Ladehemmung, so wird die Waffe des Charakters markiert (z. B. ein X). Die Ladehemmung muss ganz normal mit einer Aktion behoben werden. Wird später erneut ein Schießenpatzer gewürfelt und die Waffe ist markiert, so ist diesmal tatsächlich die Munition verbraucht.

Wird mit einer Waffe im Dauerfeuer-Modus geschossen, wird ebenfalls die Waffe markiert. Danach muss eine Aktion aufgewendet werden, um die Waffe wieder feuerbereit zu machen. Feuert eine markierte Waffe im Dauerfeuer, ist sie danach leer.

Um eine leere Waffe nachzuladen, wird eine Aktion und ein neues Magazin verbraucht. Die Markierung an der Waffe wird anschließend entfernt.

Rüstungen

Rüstung	PA	Typ	Z			Besonderes	Credits	Generation
Aquasuit	+0	L		-	-		20	1
Atemmaske	+0	L		-1	-	Atemluft für 10 Minuten	10	1
Schwimmflossen	+0	L		-1*	-1 *	* an Land, voller Laufen-Wert im Wasser	10	1
Schutzweste	+1	L					40	1
Arm- & Beinprotektoren	+1	L					40	1
Helm	+1	L		-1			60	1
Taucherhelm	+1	L		-1		Atemluft über Taucherflasche	100	1
Sensorhelm	+1	L		-1		Nacht- & Infrarotsicht, bei aktiver Infrarotsicht -2 gegen Blendgranaten	120	2
leichter Brustpanzer	+2	L					200	1
schwerer Brustpanzer	+4	S		-1	-0,5		300	1
schwere Armprotektoren	+1	S			-0,5		50	1
schwere Beinprotektoren	+1	S			-0,5		50	1
Exosuit "Seashell"	+6	V			-0,5	Atemluft über Taucherflasche	1000	2
Exosuit "Hummer"	+8	V		-1	-1	Atemluft über Taucherflasche, ST +2	5000	2
Ausrüstung für Para-Delfine								
Brustgeschirr	+0	L		-	-	mit Aufbewahrungsfächer und P.I.P., Einbau weiterer Extras möglich	100	1
Kopfpanzerung	+1	L				WB +1 bei Kopfstoß	200	1
Leichte Panzerplatten	+1	L	-	-1	-	nur ein Satz Panzerplatten möglich	100	1
Schwere Panzerplatten	+3	S	-	-1	-	nur ein Satz Panzerplatten möglich	500	1
Funkgerät	-	-	-	-	-	keine Übertragung von Telepathie möglich...	10	1
Psideflektoren								
Zusätzlich zur Rüstung kann der Charakter noch durch einen einzelnen Psidefektor geschützt werden.								
Psidefektor (1h)	+1	-	-	-	-	diskusgroßes Energieschild	250	1
Psidefektor Klasse A	+1	-	-	-	-	bei Abwehr-Patzer W20 Rd. Ausfall	200	1
Psidefektor Klasse B	+2	-	-	-	-	bei Abwehr-Patzer W20 Rd. Ausfall	500	2
Psidefektor Klasse C	+3	-	-	-	-	bei Abwehr-Patzer W20 Rd. Ausfall	1000	2
Energiewallstab (ausfahrbar)*	+4	-	-	-	-	nach W20 Rd. für W20 Rd. inaktiv	2000/m	1
Psidefektor-Akku (am Gürtel)	-	-	-	-	-	+ 5 LK; Aufladen 1 LK/h	1000	1
Psidefektor-Rucksackgenerator	-	-	-	-	-0,5	+ 15 LK; Aufladen 1 LK/h	2500	2
* Erzeugt auf festen Boden platziert 1m hohen Psidefektor-Schutzwall (ausfahren, platzieren & aktivieren bildet 1 Aktion) der allen direkt dahinter halbe Deckung (Abwehr +4) gewährt; Preis nach Länge (max. 3m)								

Aquasuit

Die Weiterentwicklung des Neoprenanzugs ist die Standardkleidung auf New Hope. Der Anzug regelt den Temperatúraustausch und passt sich so den aktuellen klimatischen Bedingungen an. Umgebungstemperaturen von 5° bis 45° C sind so kein Problem. Zudem ist er für Tauchgänge in geringer Tiefe geeignet. Außerhalb des Wasser trocknet er innerhalb weniger Minuten.

Ausrüstung für Para-Delfine

Brustgeschirr

Ist dieses speziell für die Para-Delfine konzipierte Geschirr geöffnet, so kann der Delfin einfach schwimmend hineinschlüpfen. Durch den Druck mit einer Seitenflosse auf eine Taste wird ein Mechanismus aktiviert, der das Geschirr zusammenzieht, so dass es sich der Körperform des Delfins anpasst. Dies gewährleistet sicheren Halt bei gleichzeitig hoher Bewegungsfreiheit. Das Geschirr enthält einige Fächer im Brustbereich. Der Delfin kann dort mit Hilfe seiner Schnauze kleine Gegenstände aufbewahren. Zudem kann das Geschirr mit zahlreichen weiteren Extras bestückt werden. Normalerweise wird der persönliche P.I.P. des Delfins ebenfalls darin verbaut.
Achtung: Einige Extras sind so schwer, dass sie den Rüstungstyp von L auf S erhöhen!

Einsatzausrüstung

Gegenstand	Besonderes	Credits	Generation
Fernglas		50	1
Funkgerät		5	1
Magnesiumfackel	brennt für 15 Minuten, WB+1 bei Angriff	5	1
P.I.P.	erhält jeder Bewohner von 'New Hope'.	-	1
Schweißbrenner		40	1
Syntoseil, 5 m		5	1
Taschenlampe		5	1
Tauchflasche, 1 Liter	für Taucherhelm, Atemluft für 15 Minuten	25	1
Tauchflasche, 2 Liter	für Taucherhelm, Atemluft für 30 Minuten	50	1
Tauchflasche, 3 Liter	für Taucherhelm, Atemluft für 60 Minuten	75	1
Tauchflasche, 5 Liter	für Exosuit, Atemluft für 120 Minuten	150	2
Werkzeug (Mechatronik)	ermöglicht Mechatronik-Proben	50	1
Werkzeug (Elektronik)	ermöglicht Elektronik-Proben	35	1
Werkzeugkasten	ermöglicht Mechatronik-Proben, Mechatronik +1, Laufen -0,5	400	1

P.I.P.

Der Payment-and-Identification-Pass - kurz P.I.P. - wird in Kartenform oder als Implantant unter die Haut an jeden Bewohner von 'New Hope' ab 16 Jahren abgegeben. Kiemenmenschen werden sogar immer gechippt. Im Prinzip beherbergt der P.I.P. einfach eine Identifikationsnummer, mit dem sich sein Besitzer an Terminals oder Lesegeräten ausweisen kann. Die Nummer ist auch mit seinem Bankkonto verknüpft, so dass er damit auch bargeldlos bezahlen kann.



Fahrzeug

Bewaffnete Fahrzeuge haben entgegen dem Standard-Starslayers in Paradise Blue keine unbegrenzte Munition. Diese Regelung wird genau wie bei den von Personen geführten Feuerwaffen angewendet:











Würfelt ein Charakter bei einem Schießen-angriff einen Patzer, interpretiert der Spielleiter anhand des Kampffortschrittes,

ob es sich um eine Ladehemmung (früh im Kampf) handelt oder die Munition ausgegangen ist (später im Kampf). Handelt es sich nur um eine Ladehemmung, so wird das Bordgeschütz des Fahrzeuges markiert (z. B. ein X). Die Ladehemmung muss ganz normal mit einer Aktion behoben werden. Wird später erneut ein Schießen-patzer gewürfelt und das Geschütz ist mar-

kiert, so ist diesmal tatsächlich die Munition verbraucht.

Um das leere Bordgeschütz nachzuladen, wird eine Aktion und eine Einheit an Munition verbraucht. Die Markierung am Geschütz wird anschließend entfernt. Jedes Crewmitglied kann die Munition nachladen. Es muss sich nur in der Nähe des Geschützes befinden.











Segler

GKL										Credits	Gen.
B	20	-	10	-	+1	10	-	-	-	1500	1
	Struktur	Energieschild	Hüllenpanzer	Schildgenerator	Wendigkeit	Geschwindigkeit	Waffensysteme	Autopilot	Treibstoff	 1-6	

Dieses einfache Boot ist vor allem bei der Zivilbevölkerung im Einsatz. Auch die Seenomaden benutzen Segler. Der Vorteil liegt auf der Hand: Er lässt sich leicht aus einfachen Materialien und Teilen zusammenbauen und er ist nicht auf Treibstoff angewiesen.














Frachtschiff

GKL										Credits	Gen.
C	40	10	15	10	+2	10	-	12	60	ca. 150.000	2
	Struktur	Energieschild	Hüllenpanzer	Schildgenerator	Wendigkeit	Geschwindigkeit	Waffensysteme	Autopilot	Treibstoff	 6-40	

Dieses Schiff steht als Standard für alle üblichen Fracht- und Transportschiffe auf Paradise Blue. Je nach Einsatzzweck können sich einzelne Werte leicht ändern.



Barracuda

										Credits		Gen.
B	40	20	15	10	+4	15	+2	12	30	100.000		2
	Struktur	Energieschild	Hüllenpanzer	Schildgenerator	Wendigkeit	Geschwindigkeit	Waffensysteme	Autopilot	Treibstoff	Crew		
											1-6	

Das kleine U-Boot dient als Aufklärer über und unter Wasser. Es ist das Standard-Wasserfahrzeug des Blue Marine Corps und bietet einer Besatzung von bis zu sechs Leuten Platz. Die Barracuda ist mit einem Bolzenwerfer bewaffnet. Mit dem Auftauchen der Piraten im Jahr 2180 wurden Torpedoschächte nachgerüstet.













Munition / 1 Einheit	Credits
Bolzenkanister	100

 Torpedos / 1 Einheit	Credits
4 2W20 Schaden	200



Orca



											Credits		Gen.
B	50	15	15	15	+3	12	+1	10	50			250.000	2
	Struktur	Energieschild	Hüllenpanzer	Schildgenerator	Wendigkeit	Geschwindigkeit	Waffensysteme	Autopilot	Treibstoff	Crew	2-18		

Das massive U-Boot dient als Truppentransporter. Zudem bietet sich der Orca mit seiner großen Torpedokapazität als Feuerunterstützung an.

Munition / 1 Einheit	Credits
Bolzenkanister	100

 Torpedos / 1 Einheit	Credits
8 2W20 Schaden	200

ExoMechs

ExoMechs sind die logische Weiterentwicklung des Exosuits und schlagen eine Brücke zu den Mechs. Der Pilot steuert mit seinem ganzen Körper und überträgt so seine Bewegungen an die Ma-

schine weiter. ExoMechs können entweder als Baumaschine oder als Waffenplattform eingesetzt werden.

Der Pilot

Während der Pilot in einem ExoMech steckt, kann er maximal leichte Rüstung tragen. Mehr ist aufgrund der engen Platzverhältnisse im Inneren nicht möglich. Die meisten ExoMechs haben auf der Rückseite einen separaten kleinen Frachtcontainer für die restliche Ausrüstung des Piloten. Der Panzerungswert der Rüstung des Piloten wird nicht zur Panzerung des ExoMechs hinzugeaddiert. Diese kommt nur außerhalb zum Tragen. Ein ExoMech ist an verschiedene Körpergrößen anpassbar und etwa ein Meter größer als sein Pilot.

Die Steuerung










Sämtliche Proben, die Bewegungen mit dem ExoMech betreffen, werden mit **GEI+GE+Steuern-Talent+Wendigkeit** abgehandelt.


Angriffsproben für den Fernkampf werden auf **GEI+GE+Talent Bordwaffentraining +Waffensysteme** gewürfelt.

Angriffsproben für den Nahkampf werden auf **GEI+ST*+Talent Bordwaffentraining +Waffensysteme** gewürfelt.











* *Stärke-Bonus des ExoMechs beachten*

Energieschilde von ExoMechs regenerieren pro Minute einen Schildpunkt. Die Regenerationsraten während eines Kampfes sind daher irrelevant.

Exomech DIGGER									
GKL								Credits	Gen.
A	15	-	14	+2	+1	+8	1 Akt.	2000	1
Struktur	Energieschild	Hüllenpanzer	Wendigkeit	Laufen-Bonus	Stärke-Bonus	Ausstiegszeit	Kapazität: 2/5 (bereits belegt/Gesamt)		
 Waffensysteme (Nahkampf)	+0, Greifer								
 Waffensysteme (Fernkampf)	keine								
Munition / 1 Einheit								Credits	
-								-	
Besondere Ausstattung:									
Lufttank		Atemluft für 120 Minuten							
Schubdüsen		Bewegung im Wasser mit halben Laufen-Wert.							
Dieser Exomech ist das Standardmodell, dass die Poseidon Undersea Mining Corp. für Grabungen unter Wasser einsetzt. Er besitzt an sich keine Bewaffnung. Erfahrene Piloten können sich aber mit den Greifern im Nahkampf zur Wehr setzen.									














Exomech KRABBE											
	GKL									Credits	Gen.
	A	15	10	14	+4	+2	+4	3 Akt.		4000	1
	Struktur	Energieschild	Hüllenpanzer	Wendigkeit	Laufen-Bonus	Stärke-Bonus	Ausstiegzeit	Kapazität: 8/10 (bereits belegt/Gesamt)			
	 Waffensysteme (Nahkampf)	+1, Schneidbohrer									
 Waffensysteme (Fernkampf)	+1/-1 pro 10 m, leichte Bolzenkanone										
Munition / 1 Einheit									Credits		
Bolzenkanister									100		
Besondere Ausstattung:											
Lufttank		Atemluft für 120 Minuten									
Schubdüsen		Bewegung im Wasser mit halben Laufen-Wert.									
Für Unterwasserbergbau in schwierigerem Gelände wurde die Krabbe konzipiert. Mit ihren vier Beinen findet sie auch auf lockeren felsigen Untergrund halt. An einem Arm ist ein Schneidbohrer angebracht. Um sich gegen Übergriffe durch Meerestiere zu wehren, haben neuere Modelle mittlerweile eine Bolzenkanone am anderen Arm montiert.											












Exomech PIRANHA

GKL									Credits	Gen.
A	20	10	15	+3	+5	+3	2 Akt.		8000	1
<div>Struktur</div> <div>Energieschild</div> <div>Hüllenpanzer</div> <div>Wendigkeit</div> <div>Laufen-Bonus</div> <div>Stärke-Bonus</div> <div>Ausstiegzeit</div>										
									Kapazität: 9/15 (bereits belegt/Gesamt)	
 Waffensysteme (Nahkampf)		+2, ausfahrbare Machete								
 Waffensysteme (Fernkampf)		+1/-1 pro 10 m, leichte Bolzenkanone								
Munition / 1 Einheit									Credits	
Bolzenkanister									100	
Besondere Ausstattung:										
Lufttank		Atemluft für 120 Minuten								
Schubdüsen		Bewegung im Wasser mit halben Laufen-Wert.								
<p>Dieser kleine agile Exomech des Blue Marine Corps wird als Aufklärer eingesetzt, eignet sich aber auch als Feuerunterstützung für kleine Militäreinheiten. Eine ausfahrbare Machete macht den Weg durch dichte Unterwasserpflanzen frei, ist aber auch hilfreich im Nahkampf. Für den Fernkampf ist der PIRANHA mit einer leichten Bolzenkanone ausgestattet.</p>										



Exomech TURTLE






GKL									Credits	Gen.
A	30	20	20	+0	+1	+6	4 Akt.		12000	2
<div>Struktur</div> <div>Energieschild</div> <div>Hüllenpanzer</div> <div>Wendigkeit</div> <div>Laufen-Bonus</div> <div>Stärke-Bonus</div> <div>Ausstiegzeit</div>									Kapazität: 10/20 (bereits belegt/Gesamt)	
 Waffensysteme (Nahkampf)		+0, Greifer								
 Waffensysteme (Fernkampf)		+3/-1 pro 10 m, schwere Bolzenkanone								
<div>Munition / 1 Einheit</div>									<div>Credits</div>	
Bolzenkanister									100	
Besondere Ausstattung:										
Lufttank		Atemluft für 120 Minuten								
Schubdüsen		Bewegung im Wasser mit halben Laufen-Wert.								
Der stark gepanzerte TURTLE ist für längere Schlachten konzipiert. Durch den dicken Hüllenpanzer und dem starken Energieschild ist er in der Lage, mehrere schwere Treffer zu überstehen. Das macht in ideal für einen Einsatz an vorderster Front.										

ExoMech-Waffen

ExoMechs können mit neuen Waffen aus- oder umgerüstet werden. Waffen benötigen freie Kapazität, um an den ExoMech montiert werden zu können. Die bei der Beschreibung des ExoMechs genannten Waffensysteme sind die Standardausstattung. Diese kann demontiert werden, um Kapazität frei zu machen.

ExoMech-Waffe	Waffen-systeme (Nahkampf)	Waffen-systeme (Fernkampf)	-1 pro	Kapazität	Beschreibung	Credits	Generation
Greifer	+0			2		200	1
Schneidbohrer	+1			3		400	1

Ausfahrbare Machete	+2			4		600	1
Leichte Bolzenkanone		+1	10 m	5		800	1
Schwere Bolzenkanone		+3	10 m	8		1200	2
Gausskanone		+5	25 m	12		2000	2
Torpedoschacht		+4	10 m	10	mit einem Torpedo bestückbar, muss von außen nachgeladen werden, nur unter Wasser einsetzbar	2500	2
Minenschacht	-	-	-	8	mit einer Mine bestückbar, muss von außen nachgeladen werden, nur unter Wasser einsetzbar	1500	2

Munition	Beschreibung	Credits	Generation
Bolzenkanister	Munition für Bolzen- und Gausskanone	100	1
Torpedo (Standard)	 2W20 Schaden, GA /2, nur unter Wasser verwendbar!	100	2
Torpedo (Hochexplosiv)	 3W20 Schaden, GA /2, nur unter Wasser verwendbar!	250	2
Treibmine	 3W20 Schaden, GA /2, nur unter Wasser verwendbar! Wird am Standort des ExoMechs abgeworfen und treibt an dieser Stelle und auch Höhe, solange dort keine Strömung herrscht. Kann dann aus der Ferne vom ExoMech aus gezündet werden.	200	2

