

PARADISE BLUE

Tauchabzeichen: Blauer Stern

Ein Abenteuer von Matthias König für die Stufen 1-4

Das Abenteuer in Kürze

Das Blue Marine Corps wurde von Veteranen der US Navy und der Royal Navy gegründet. Sie sind für die Sicherheit der Kolonien verantwortlich und führen Aufklärungs- und Rettungsmissionen durch. Neue Rekruten aber auch Zivilisten, die für das Blue Marine Corps arbeiten möchten, müssen sich zuerst das Tauchabzeichen "Blauer Stern" verdienen. Dieses bescheinigt seinem Träger, das grundlegende Wissen über den Ablauf und die Durchführung von Tauchmissionen nach Vorschrift.

Die Prüfung

Möchten die Charaktere sich der Prüfung zum "Blauen Stern" unterziehen, müssen sie sich bei Commander Henry Keen im Blue Marine Corps Hauptquartier in der Kolonie "New Hope" melden. Nach einem Briefing fahren die Charaktere mit einer Barracuda aufs Meer hinaus. Mit an Bord ist der Pilot des U-Bootes sowie Commander Keen als Prüfer, der den Ablauf der Testmission beobachtet. Die Prüfung selbst kann der Spielleiter entsprechend der Fähigkeiten der Gruppe aus verschiedenen Elementen zusammenstellen.

Das Meer ist an dieser Stelle relativ flach. Die Charaktere tauchen etwa **50 Meter** tief, bis sie den Meeresboden erreichen. Das Riff erreicht im Durchschnitt eine Höhe von etwa **20 Metern**.

Die Charaktere steigen über dem "Bernstein-Korallenriff" aus. Es handelt sich um

ein gewöhnliches Korallenriff. Bernstein gibt es dort natürlich nicht.

Natürlich benötigen die Charaktere Taucheranzüge und Taucherflaschen. Dieses Ausrüstung müssen sie selbst mitbringen.

Vorschläge zur Prüfung

Es folgen ein paar Vorschläge an Elementen, mit denen der Spielleiter die Prüfung ausschmücken kann. Selbstverständlich kann man auch noch eigene Elemente und Szenarien mit einbinden. Am Ende sollte die Prüfung aus mindestens drei Elementen bestehen. Sie findet am Punkt **[P]** auf der Karte statt.

Der Mech

Ein Exomech vom Modell DIGGER ist beschädigt und umgekippt. Die Charaktere müssen eine Schleppleine von der Barracuda anbringen, um die Maschine zu bergen. Ein fähiger Techniker kann mit einer erfolgreichen **Mechatronik-Probe** den Mech soweit reparieren, dass er anschließend selbst aufstehen kann, wenn er befehlt wird. Alternativ können die Charaktere ihn auch auf andere Weise aufrichten, z.B. mit einem eigenen Exomech - falls vorhanden.

Der Verletzte

Eine Simulationspuppe stellt einen Verletzten dar. Es gilt, diesen zu stabilisieren, indem man eine Blutung stoppt (**Erste-Hilfe-Probe**) und ihn anschließend auf einer Trage fixiert. Anschließend wird die

Trage mit der Schleppleine der Barracuda verbunden, um den Verletzten zu bergen.

Eine Bodenprobe

Am Prüfungsstandort soll eine Boden- bzw. Erzprobe entnommen werden. Dazu muss mit einem Handscanner der Erzgehalt des Gesteins vor Ort ermittelt werden (**Scannen-Probe**).

Der Frachtcontainer

Ein Container soll geborgen werden. Das Protokoll sieht aber vor, dass zuerst der Inhalt eines unbekannten Behältnisses überprüft werden muss, bevor es an Bord des U-Bootes gebracht wird. Der Container ist verschlossen. Um das Sicherheitsschloss zu öffnen, muss dieses geöffnet und überbrückt werden (GEI+GE+Mechatronik+Sicherheitstechnik-Probe). Im geöffneten Container finden die Charaktere schließlich Kisten mit der Aufschrift "Bergungsgut".

Die Demonstranten

Zwei Demonstranten in Taucheranzügen behindern die Arbeiten am Prüfungsstandort. Die Charaktere müssen sie dazu bringen, den Platz - möglichst ohne Gewalt - zu räumen. Wurden die Seekreaturen (siehe Gefahr) freigelassen, während die Demonstranten noch vor Ort sind, so müssen diese im Idealfall von den Charakteren beschützt werden.

Der Spielleiter kann entscheiden, ob die Demonstranten echt sind oder ob es sich um Schauspieler im Dienste des Corps handelt.

Gefahr

Sobald die Charaktere das erste Prüfungs-element gemeistert haben, werden auf dem Prüfungsgelände einige wilde Seekreaturen aus Käfigen gelassen, um die Prüflinge zusätzlich zu fordern.

In Käfig **[1]** und **[2]** befindet sich jeweils ein **Nadelfisch**. Aus Käfig **[3]** schwimmt für jeden teilnehmenden Charakter je ein **Flügelschnapper**.

Sobald die Charaktere den Anschein machen, gegen diese Gegner zu unterliegen, greift Commander Keen mit der Barracuda ein und evakuiert sie aus der Gefahrenzone. Die Prüfung gilt dann natürlich als nicht bestanden.

Nadelfisch					
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	6	AU:	0
18	13	7	5	12	15
Beute					
-	-	-	-	-	-

Flügelschnapper					
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
12	9	10	5	12	-
Beute					
-	-	-	-	-	-

Hinweis: Eine genaue Beschreibung der Kreaturen findet man in der Spielhilfe „Unbekannte Tiefen“.

Erfolg

Haben die Charaktere die Aufgabe nach Meinung des Spielleiters gut gemeistert, erhalten sie den 'Blauen Stern' als tragbares Abzeichen. Außerdem wird die Aus-

Erfahrung

- am Abenteuer teilgenommen **2 EP**
- Prüfung bestanden **2 EP**

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**.

