

PARADISE BLUE

Das nasse Grab

Ein Abenteuer von Matthias König für die Stufen 1-4

Das Abenteuer in Kürze

Poseidon und das Blue Marine Corps haben auf der Meeresoberfläche und auf dem Meeresgrund einige kleine Stützpunkte. Diesen dienen zur Erschließung von neuen Rohstoffen und zur Überwachung, um Gefahren frühzeitig zu erkennen. Einer dieser Stützpunkte ist die Unterwasserstation Caspia von Poseidon. Die dient zur Beobachtung von Meerestieren und zur Erforschung der Flora unter Wasser. Die Charaktere werden vom Blue Marine Corps beauftragt, die Station mit Versorgungsgütern zu beliefern. Bei dieser vermeintlich leichten Aufgabe werden sie jedoch Zeuge einer tödlichen Katastrophe...

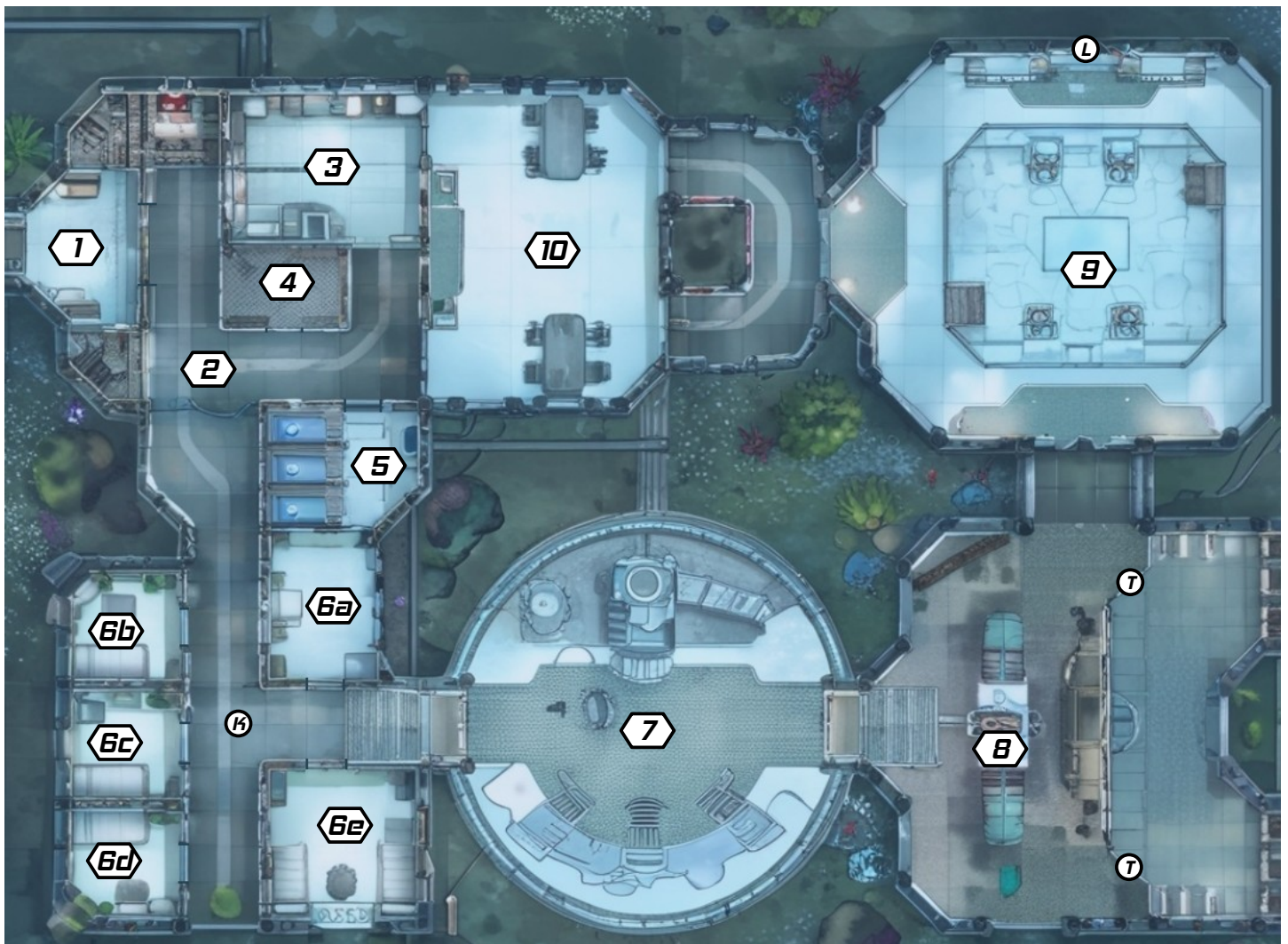
Reisen die Charaktere von der Kolonie 'New Hope' aus an, dauert die Überfahrt mit einem Schiff oder U-Boot 4 Tage.

Die Lieferung wird mit einem Schwerlastkabel auf den Meeresgrund zur Station hinabgelassen. Die Charaktere folgen in Taucheranzügen.

Schließt sich die Schleuse (1) hinter den Charakteren, sollte eigentlich innerhalb von 5 Minuten das Wasser aus dem Raum abgelassen werden. Lediglich ein Luftraum von einem halben Meter Höhe entsteht an der Decke. Nach Ablauf der Zeit öffnet sich die Tür zum Hauptflur (2) ohne Schleusenentleerung. Die Charaktere

werden jedoch feststellen, dass der Flur sowieso komplett unter Wasser steht. Es lässt vermuten, dass die ganze Station geflutet wurde... Die massive Schleusentür nach draußen lässt sich nicht mehr öffnen, so dass die Charaktere gezwungen sind, sich einen Weg durch die Station zu bahnen.

Im Lagerraum (3) werden Gebrauchsgüter aller Art verstaut. Hier sollte vermutlich die Lieferung der Charaktere eingelagert werden. Wird der Raum durchsucht, findet man nur belanglose Alltagsgegenstände. Bei einer erfolgreichen **Bemerken-Probe**, kann man immerhin noch ein Medipack und 2 S.T.I.L.L.s erbeuten.



Das Zimmer (4) vor dem Lagerraum scheint eigentlich ein Abstellraum zu sein, der jedoch provisorisch zu einem Quartier umfunktioniert wurde. Hier wurden auf engem Raum drei Leute untergebracht.

Das Gemeinschaftsbadezimmer (5) mit Nasszellen und Toiletten bietet einem **Nadelfisch** Unterschlupf. Ignorieren die Charaktere diesen Raum und begeben sich Richtung Quartiere, fällt er ihnen in den Rücken.

Den Flur runter kommt man an den Quartieren (6) vorbei. Kommen die Charaktere an der Flurkreuzung (K) an, schwimmen aus den Quartieren 6a und 6e je drei **Harpunenhaie** (also insgesamt 6) heraus und gehen zum Angriff über!

An jeder Quartierstür hängt ein Namensschild, so dass die Charaktere erraten können, von wem sie die sterblichen Überreste gefunden haben.

Im Zimmer (6a) wohnte der Meeresbiologe Dr. Zack Taylor. Die Harpunenhaie haben kaum noch etwas von ihm übrig gelassen. Durchsucht man sein Quartier, so findet man nach erfolgreicher **Bemerken-Probe** einen Credstick mit 535 Credits.

Laut dem Türschild wohnte im Raum (6b) der Stationsarzt Dr. Jason Lee Scott, der hier aber nicht auffindbar ist. Sein Arztkoffer liegt auf seinem Schreibtisch. Sucht man weiter, findet man nach einer erfolgreichen **Bemerken-Probe** noch ein paar interessante Substanzen: 2 Dosen Payne, 3 Dosen Jumpstart, 4 Dosen Sternensand.

Die Tür zum Raum (6c) steht offen. Vom Wissenschaftsassistenten Tommy Oliver ist kaum noch etwas übrig. In seinem Schrank findet man ein Pfeilgewehr (nicht geladen) und 3 Pfeilmagazine.

Der Ingenieur Billy Cranston hatte sein Quartier in (6d). Sein stark angefressener Leichnam treibt im Zimmer umher. Dort findet man ohne Probleme seinen Werkzeugkasten, eine Taschenlampe und einen Schweißbrenner.

Das Quartier (6e) ist ein Doppelzimmer. Hier wohnten Commander Tung Kwan und die Wissenschaftsoffizierin Trini Kwan. Von ihnen fehlt jede Spur. Auffällig ist ein leerer Gewehrkoffer. Anhand des Inlays des Koffer kann man erraten, dass hier ein Sturmgewehr und 4 Magazine verstaubt waren. In der Nähe des Schreibtisches kann man ein Datapad entdecken, das sogar noch funktioniert. Neben diversen Forschungsdaten findet man hier auch

ein **Logbuch** (siehe Anhang). Mit einer erfolgreichen **Bemerken-Probe** findet man in den persönlichen Gegenständen der beiden Bewohner zwei Credsticks mit 600 und 680 Credits.

Der runde Raum nach den Quartieren ist die Beobachtungskuppel (7). Diese ist aus dickem Panzerglas und gewährt einen freien Blick auf das Meer. So können die draußen schwimmenden Meeresbewohner studiert werden. Das Computerterminal ist durch die Überflutung unbrauchbar geworden. Am oberen Ende der Kuppel hat sich eine Luftblase gebildet. Stellt man sich auf das Terminal, kann man hier sogar **verschrauben**.

Die Krankenstation (8) ist ausgestattet mit zwei Krankenbetten und einer Quarantänestation. Diese ist vom Rest der Station durch eine dicke Panzerglasscheibe abgetrennt. Man kann diese durch die beiden schräggestellten Sicherheitstüren (T) betreten. In der Krankenstation schwimmt ein **Azurhai**. Es handelt sich um eine sehr gefährliche Kreatur. Die Charaktere könnten ihn aber in die Quarantänestation sperren, in dem man ihn hinein lockt und beide Türen (T) schließt. Durchsucht man die Krankenstation, findet man den Leichnam von Dr. Scott und Commander Tung Kwan. Der Azurhai hat aber nicht mehr viel übrig gelassen. Ein Medizinschränken beinhaltet noch ein Medipack und zwei S.T.I.L.L.s.

Im gefluteten Arbeitsraum (9) begegnet man schließlich dem Kiemenmensch **Dirk**. Er scheint zu keiner Kommunikation mehr fähig und blickt die Charaktere zu erst mit leeren Augen an, bevor er mit seinem erbeuteten Sturmgewehr das Feuer eröffnet. Im Raum befinden sich außerdem noch zwei **Nadelfische**, die ebenfalls zum Angriff übergehen. In der nördlichen Wand klafft ein großes Loch (L), durch das wohl auch das Wasser in die Station eingetreten ist. Hier können die Charaktere dem nassen Grab entkommen.

In der Mensa (10) schließlich findet man noch die Leichen von Trini Kwan sowie Craig und Tony. Diese weisen Schussverletzungen auf und sind bereits stark von Meerestieren angefressen worden.

Haben die Charaktere schließlich den Weg nach draußen gefunden, werden sie vermutlich zurückreisen und beim Blue Marine Corps Meldung machen. Die Station Caspia wird nach dieser Tragödie nach

mehreren Monaten Reparaturarbeiten wieder in Betrieb genommen.

Erfahrung	
· Am Abenteuer teilgenommen	2 EP
· Der Station entkommen	2 EP
· Die Tragödie rekonstruiert und dem Blue Marine Corps gemeldet	2 EP

Dirk					
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4			
ST: 6	BE: 1	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 3	AU: 0			
25	10	8	5	14+1	11+4
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Küchenmesser		+1	-	-	-
Fernkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Sturmgewehr		+4	-3	-4	-1
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
-		-	-	-	-
-		-	-	-	-
Beute					
-					

Kiemenmensch Dirk

Der muskulöse Kiemenmensch wurde mit seinen Freunden Craig und Tony in die Unterwasserstation Caspia strafversetzt. Der gutmütige Dirk ist eigentlich nur ein Mitläufer gewesen. Die eigentlichen Straftaten haben Craig und Tony begangen. Dennoch nahm Dirk seine Strafe hin und arbeitete in der Station fleißig mit. Bei einer Exkursion wurde er von einem parasitären Bohrwurm befallen. Dieser bohrte sich in sein Gehirn und übernahm die Kontrolle über Dirk. Er tötete Dr. Scott, während dieser versuchte, den Wurm zu entfernen. Anschließend überwältigte er Commander Kwan, der ihn erschießen wollte. Er nahm das Sturmgewehr an sich und tötete in der Mensa alle dort Anwesenden. Schließlich schoß er

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					
-					

Harpunenhai					
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 1			
ST: 4	BE: 6	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0			
20	14	14	8	14	-
Beute					
-					

Azurhai					
KÖR: 13	AGI: 6	GEI: 1			
ST: 4	BE: 3	VE: 0			
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0			
39	16	9	6	19	-
Beute					
-					

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

noch auf einem Hochdruckbehälter im Arbeitsraum und sprengte so ein Loch in die Station, die daraufhin komplett geflutet wurde.

Logbuch:

Eintrag 71:

Heute haben wir Neuzugang bekommen. Drei Taugenichtse, die zu uns strafversetzt wurden. Craig, Tony und der Kiemenmensch Dirk... na das kann ja heiter werden.

Eintrag 72:

Craig und Toni gehen mir jetzt schon auf die Nerven. Sie verweigern jede Arbeit und faulenzten nur rum. Dirk hingegen zeigt sich sehr interessiert. Er ist ein kräftiger Kerl und kann gut mit anpacken.

Eintrag 73:

Ich und Billy hatten beschlossen, Dirk mit auf eine Exkursion zu nehmen. Wir zeig-

ten ihm einige Meeresbewohner in der Umgebung. Er sollte eine Krabbe zur näheren Ansicht fangen. Diese flüchtete jedoch in ein Felsloch. Er steckte seine Hand hinein und wurde gebissen. Zwar hatten wir keine Tierprobe, dennoch verbuchen Billy und ich die Exkursion als Erfolg. Dirk zeigt sich dahingehend sehr vielversprechend.

Eintrag 74:

Dirk hat sich heute völlig überraschend einen Schraubenzieher ins Ohr gerammt. Etwas wäre in seinem Kopf. Habe ihn zu Dr. Scott auf die Krankenstation verwiesen...

Eintrag 75:

Dr. Scott hat mir seinen medizinischen Bericht überreicht. In Dirks Kopf hat sich ein parasitärer Wurm eingenistet. Er wird ihn entfernen. Der Doc befürchtet aber, dass Dirk danach nur noch die geistigen Kapazitäten eines Tieres hat.

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 widerum 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**.