

The background of the cover is a dark, atmospheric underwater scene. Large, purple, tentacle-like structures hang from the top and sides, framing a central opening that leads to a brighter, sunlit area in the distance. The water is a deep blue-green, and the overall mood is mysterious and slightly ominous.

# Unbekannte Tiefen

Handbuch für den Spielleiter  
zu Paradise Blue

von  
Matthias König

## VORWORT

### Wir tauchen hinab!

Der Planet Par-4D3 - auch bekannt als Paradise Blue - ist nahezu unerforscht und stellt die Siedler von der Erde vor große Herausforderungen. Bei den verschwindend geringen Landflächen zur Besiedelung sind die Menschen auf Seeplattformen oder Unterwasserkonstrukte angewiesen. Diese Spielhilfe soll den Spielleiter dabei helfen, sich sowohl in den unbekannten Tiefen des endlos weiten Ozeans als auch in den Kolonien der Siedler zurecht zu finden. Es behandelt die Akteure dieses besonderen Settings und Kreaturen, die auf und unter Wasser lauern. Der Spielleiter bekommt einen Einblick in das Leben in den Kolonien und auf hoher See. Hierbei spielen auch eine Reihe von Firmen, Konzernen und Gesellschaften eine große Rolle, die hier ebenfalls näher vorgestellt werden.

Dieses Spielleiterhandbuch erzählt auch die "offizielle Geschichte" von Paradise Blue und seinen Bewohnern. Es steht dem Spielleiter und seinen Spielern natürlich frei, einen anderen Weg zu gehen. Auch für Kampagnen außerhalb des offiziellen Settings wird man hier Inspirationen finden.

Viel Spaß in den unbekannten Tiefen!

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

Spielanleitung.....	4
Zeitleiste.....	5
Leben auf Paradise Blue.....	7
Fraktionen und Persönlichkeiten.....	7
Das Lied von Tentakel und Flosse.....	11
Spezies: Cephaliden.....	12
Kolonien und besondere Orte.....	13
Herbarium.....	14
Kreaturium.....	15
Easter Eggs.....	24



Zusätzlich zu den Angaben aus dem Starslayers-Grundregelwerk bzw. der Sternenspreuner-Edition ergänzt dieser Abschnitt das Kapitel "Spielleitung" um ein paar Aspekte. Diese können teilweise sogar auf andere Settings übertragen werden.

### Einmalige Erfahrungen

Machen die Charaktere während ihrer Abenteuer besonders einschneidende und einmalige Erfahrungen, so kann die Spielleitung dies neben der EP-Vergabe noch besonders honorieren. Erhält ein Charakter eine Einmalige Erfahrung, so darf er beim nächsten Stufenanstieg sein Neutalent für einen anderen Bonus umwandeln. Der Spielleiter sollte sparsam mit der Vergabe sein, damit die Einmaligen Erfahrungen selten und besonders bleiben.

Um welche Art Bonus es sich handelt, hängt von der gemachten Erfahrung ab:

#### Dem Tod von der Schippe gesprungen

Hat ein Charakter alles gegeben und sein Leben fürs Team oder für die Mission aufs Spiel gesetzt, sich dabei alle Knochen ge-

brochen und musste in einem Krankenhaus monatelang wieder zusammengeflickt werden? Dann war das sicherlich ein einschneidendes Erlebnis für ihn. Nach dem Motto "Was mich nicht umbringt, macht mich nur härter", darf er sein Neutalent gegen **+3 Lebenskraft** eintauschen.

#### Den Geist öffnen

Psionisch begabte Charaktere können mit Hilfe von besonderen Ritualen "ihren Geist öffnen" und ihr psionisches Potential erweitern.

Sie können ihr Neutalent gegen einen **Psi-talentpunkt** eintauschen.

Einem solchen Ritual sollte eine Mission vorausgehen, um z.B. benötigtes Material zu sammeln oder um jemanden zu finden, der ein solches Ritual beherrscht.

#### Von den Besten gelernt

Hat ein Charakter die Möglichkeit von einem Meister seines Faches zu lernen, kann er sein Wissen auf diesem Gebiet besonders effektiv ausbauen. Ein solcher Lehrmeister sollte nicht einfach so zur Verfügung stehen. Die Charaktere sollten erst

nach Abschluss einer besonderen Mission als Belohnung bei ihm lernen dürfen.

Gelingt dies jedoch endlich, dürfen sie mit ihrem Neutalent ein vom Lehrmeister **unterrichtetes Talent** um einen Rang steigern - auch wenn sie es bereits auf Rang I oder höher beherrschen. Über den Maximalrang hinaus, kann das Talent jedoch nicht gesteigert werden.





- 2132** Prof. Dr. Anders Lundgren entdeckt ein Wurmloch hinter dem Pluto. Er und sein Team schicken eine Raumsonde hindurch. Die gewonnenen Daten und Aufnahmen zeugen von einem erdähnlichen Planeten, der die Kennung Par-4D3 erhält.
- 2134** Mehrere schon seit Jahren brodelnde Krisenherde auf der Erde entladen sich zu Kriegen auf mehreren Kontinenten.
- 2135** Gleich drei große Nuklearschläge erfolgen innerhalb eines Jahres. Wer diese veranlasst hat, ist bis heute ungeklärt. Das Jahr wird "das Jahr des Feuers" genannt. Lebensraum geht verloren und die Kämpfe um Territorien und Ressourcen intensivieren sich noch weiter. Dr. Lundgren sieht keine Chance von Aussöhnung unter den Nationen. Er glaubt das Ende der Menschheit auf Erden sei damit angebrochen und fasst den Plan für die Umsiedelung auf Par-4D3.
- 2137** Die Lundgren-Stiftung wird gegründet und rekrutiert zahlreiche Experten und Firmen. Ein stillgelegter Raumhafen in Brisbane in Australien wird wieder reaktiviert.
- 2139** Im Orbit beginnt der Bau der 'New Hope'.
- 2156** Am 27. Juni 2159 startet die 'New Hope' die Reise Richtung Wurmloch.
- 2159** Das Raumschiff landet auf Par-4D3. Die Siedler sind überwältigt von der Schönheit ihrer neuen Heimat und taufen den Planeten 'Paradise Blue'.
- 2160** Die ersten 100 Kiemenmenschen werden geboren und die geheimen Genexperimente von Gaia Genetics werden öffentlich. Prof. Dr. Jun Watanabe gesteht die Taten und wird als Hauptverantwortliche zu 20 Jahren Haft verurteilt. Ein Ethikrat wird einberufen und bestimmt mit einer knappen Mehrheit, dass die geborenen Kiemenmenschen großgezogen und in die Gesellschaft integriert werden sollen.
- 2162** Auf der Erde beginnt eine Gruppierung unter Führung von Daniel Lundgren mit dem Bau eines weiteren Kolonieschiffes.
- 2176** Das zweite Kolonieschiff verlässt die Erde und startet seine Reise zum Planeten Par-4D3.
- 2178** Poseidon beginnt mit dem Bau eines Kolonieschiffes. Die neue Kolonie 'Poseidon One' soll vorerst 1000 Siedlern eine neue Heimat bieten.
- 2179** Ein Feuerball zieht mit einem langen Schweif über die Kolonie 'New Hope' hinweg. Zu diesem Zeitpunkt glauben die Siedler noch an ein Naturphänomen. Es handelt sich jedoch um das abstürzende Raumschiff von Nachzüglern unter Führung von Daniel Lundgren von der Erde. Da diese durch den Absturz viele lebenswichtige Systeme verloren haben, sind sie gezwungen als Piraten zuerst Seenomaden und später auch Stützpunkte zu überfallen.
- 2180** Die **erste Generation**, die auf Paradise Blue geboren wurde, ist nun erwachsen. Dieses Jahr ist ein guter Einstieg für die Spielercharaktere in die Kampagne.
- Ökoterroristen von "Gaia's schützender Hand" kapern das fertiggestellte Kolonieschiff 'Poseidon One'. Dieses verlieren sie jedoch an Piraten.
- Prof. Anders Lundgren offenbart im Sterbebett seiner Tochter Solveig und seinen engsten Vertrauten, dass er das Wurmloch nicht zufällig gefunden habe. Er wusste einfach, an welcher Stelle er suchen musste. Woher er dieses Wissen hatte, weiß er nicht. Noch in der gleichen Nacht verstirbt er mit 89 Jahren. Solveig wird als seine Nachfolgerin zur Obersten Senatorin gewählt.
- 2181** Ein kleiner Trupp Kolonisten entdeckt eine vermeintliche Insel mitten in der Schwarzen Weite. Diese entpuppt sich als gigantische Kreatur. Die ehemalige Ökoterroristin Kimberly Ann Hart gründet mit ein paar Gleichgesinnten eine Siedlung auf der Kreatur, die sie den Leviathan nennen. Diese Gruppierung wird als die 'Leviathanisten' bekannt und beginnt Handelsbeziehungen mit den Kolonien zu knüpfen.
- Eine Gruppe von Auserwählten aus Menschen, Kiemenmenschen und Delfinen machen Bekanntschaft mit dem Cephaliden-Weisen "Tentakel". Zusammen machen sie sich auf die Suche nach seiner Freundin - die vielleicht letzte verbliebene Delfin-Älteste "Alte Flosse". Als die beiden wiedervereint sind, berichten sie den Auserwählten in Form des "Lieds von Tentakel und Flosse" über den Krieg, der einst zwischen Cephaliden und Para-Delfinen wütete.
- Immer wieder verschwinden Mädchen aus den Kolonien. Die Ältesten der Para-Delfine vermuten, dass Kreaturen aus den Tiefen der 'Schwarzen Weite' dahinter stecken.
- 2182** Es stellt sich heraus, dass aus der Stasis erwachte Cephaliden die Mädchen entführt haben. Diese sollen genetisch verändert werden und als Brutkörper dienen, da sämtliche weibliche Cephaliden verstorben sind. Angeführt - oder besser kontrolliert - werden sie von einer gigantischen Kreatur, die zum größten Teil aus zerebralem Gewebe besteht. Diese nennt sich selbst 'den Meister'.
- Gaia Genetics verkündet einen Durchbruch bei der "Heilung" der Kiemenmenschen. Zwar konnte die Genmutation nicht komplett entfernt, jedoch soweit verändert werden, dass die nächste Generation eine vergleichbare Lebenserwartung wie die eines Menschen hat. Auch äußerlich kommen sie ihren menschlichen Verwandten näher.
- 2183** Nach vielen harten Schlachten gegen die Cephaliden, gelingt es schließlich einer kleinen Gruppe Kolonisten, zum

'Meister' vorzudringen und diesen zu vernichten. Dessen Kontrolle fällt von den Cephaliden ab und macht sie zu freien Individuen.

**2184**

Gaia Genetics gelingt es, aus Genmaterial Cephaliden-Weibchen zu klonen. Die Cephaliden können ihre Zivilisation neu aufbauen. Dies ist der Beginn von florierenden Beziehungen zwischen ihnen und den Kolonien.

Die **zweite Generation** steht nun voll im Leben auf Paradise Blue. Dieser Zeitraum eignet sich gut für den Beginn einer Kampagne, wenn die Spieler Charaktere aus dieser Generation führen wollen.

**2200**

Weitere Kolonien werden gegründet und die Menschheit breitet sich weiter auf dem Planeten aus. Die Cephaliden haben sich mittlerweile in die Gesellschaft eingegliedert. Kiemenmenschen und Delfine haben die gleichen Rechte wie Menschen.



Auf Paradise zu leben unterscheidet sich grundsätzlich vom Leben auf der Erde. Jedoch versuchen die Menschen, ihren Alltag so zu gestalten, dass es ihrem alten Leben möglichst nah kommt und sie ihre alten Gewohnheiten und Gebräuche wahren können.

### Der Alltag auf 'New Hope'

Etwa die Hälfte der Menschen der Kolonie 'New Hope' befinden sich in einem festen Arbeitsverhältnis bei einen der großen Konzernen. Die anderen gehen nach Bedarf Tagelöhntätigkeiten nach. Die Konzerne bestreiten Aufgaben, die eigenes Fachwissen benötigen, mit ihren eigenen Leuten und vergeben niedere Aufgaben an Laien. In der Regel haben Aufgaben für Externe einige Tage Zeit zur Erledigung und werden an öffentlichen Aushängen, Terminals oder in sozialen Netzwerken angeboten.

Viele Menschen gehen auch einer selbstständigen Arbeit nach, wie den **Fischfang** oder als **Algenfarmer**.

Kinder und Jugendliche werden an der **Lundgren Academy** unterrichtet. Neben einem Basisunterricht, der die grundlegenden Fächer wie Mathematik, Englisch, Meeresbiologie usw. vermittelt, bieten die einzelnen Konzerne zusätzliche Kurse an, die Wissen aus deren Fachbereich lehren.

Jeder Bewohner - ob Mensch oder Kiemenmensch - bekommt mit Erreichen der Volljährigkeit eine Wohnung zugewiesen. Dabei handelt es sich standardmäßig um Einzimmerapartments, die sich zu hundertern zu **Wohnkomplexen** konzentrieren. Dort gibt es auch Gemeinschaftsräume, die alle Bewohner nutzen dürfen. In den Wohnkomplexen gibt es auch Areale für Delfine, die sie in der Regel nur für die Nachtruhe nutzen.

Einmal im Monat veranstaltet die hawaiianische Bevölkerung den **Hawaiianischen Markt**. Hier werden traditionelle Gerichte, Süßigkeiten und Handwerksstücke zum Kauf angeboten. Traditionell treffen am Markttag auch viele Boote der Senomadinnen ein, um auf dem Markt ebenfalls ihre Waren feil zu bieten.

Die Lundgren Stiftung unterhält das **Medi-Center**, das sich um alle medizinischen Belange der Bevölkerung kümmert. Um eine Überbevölkerung zu vermeiden, werden an Bürger mit Kinderwunsch **Geburtslizenzen** vergeben - allerdings nur, wenn genügend Platz und Ressourcen vorhanden sind.

'New Hope' wird von einem gewählten **Senat** regiert. Darin sitzen sowohl von der Bevölkerung gewählte Mitglieder als auch von den Konzernen eingesetzte Vertreter. Der Senat umfasst ca. 30 Mitglieder. Diese wählen 7 Obere Senatoren, die wiederum den Obersten Senator wählen.

**Der Senat von 'New Hope' (Stand 2180):**

**Obere Senatoren:**

Solveig Lundgren

Dr. Jean-Pierre Vaillant

Kaplan Marie Lumière

Lebron Davis

Admiral Edward Montgomery

Prof. Helene Schwarzmeyer

Martin Wagner

**Oberster Senator:** Prof. Dr. Anders Lundgren

## Fraktionen und Persönlichkeiten

Die Kolonien - insbesondere 'New Hope' - auf Paradise Blue beherbergen zahlreiche Persönlichkeiten und Fraktionen mit Einfluss und Macht. Dieser nachfolgende Abschnitt beschreibt die verschiedenen Firmen und Gesellschaften und deren Mitglieder.

### Lundgren-Stiftung

Von Prof. Lundgren ins Leben gerufen, war das erste Ziel der Lundgren-Stiftung, die Übersiedelung ausgewählter Menschen auf Paradise Blue zu ermöglichen. Jetzt in der neuen Heimat besteht die Hauptaufgabe der Stiftung darin, das alltägliche Leben der Siedler aufrechtzuerhalten. Ihr unterstehen die meisten öffentlichen Gebäude auf 'New Hope', wie das Senatsgebäude, die Lundgren Academy und - nach dem Skandal um Gaia Genetics - auch das Medi-Center.

#### Die Vergangenheit:

Die Lundgren-Stiftung war für den Bau des Raumschiffes 'New Hope' verantwortlich. Da nur Platz für 5000 Menschen vorhanden war, musste jeder Passagier akribisch ausgewählt werden. Man musste körperlich fit und absolut gesund sein. Zudem wurde auf einen möglichst großen Genpool geachtet, um das Risiko der Inzucht später bei der Besiedelung so klein wie möglich zu halten. Auf diese Weise wurden Familien auseinander gerissen. Reiche Geldgeber konnten sich aber dennoch Plätze auf dem Schiff erkaufen. Diese Kritik hallt bis heute noch nach. Außer-

dem halten Viele die Vision der Stiftung von einer besseren Gesellschaft für unrealistisch.

#### Personen:

Der schwedische **Prof. Dr. Anders Lundgren** ist der Kopf des Kolonieprojektes 'New Hope' und hat 2132 während seiner Arbeit bei der NASA das Wurmloch nach Paradise Blue entdeckt. Nachdem sich die Situation auf der Erde dramatisch verschlechterte, organisierte er den Bau des Raumschiffes und entwickelte zusammen mit Experten ein strenges Verfahren, um Menschen für den begrenzten Platz auf der 'New Hope' auszuwählen. Es kamen nur absolut gesunde Menschen in Frage, die zum einen die lange Reise in die neue Heimat überstehen können mussten und zum anderen möglichst wenig Ressourcen verbrauchen würden. Diese strengen Kriterien machten auch vor seiner Familie nicht halt. So musste er seine krebserkrankte Frau und seine an Asthma leidende Tochter zurücklassen. Sein ältester Sohn Daniel Lundgren weigerte sich, seine Familie zurückzulassen und blieb ebenfalls auf der Erde. Letztendlich trat nur seine damals 10-jährige Tochter Solveig die Reise mit an.

Prof. Dr. Anders Lundgren bekleidet auf Paradise Blue nun das Amt des Obersten Senators und gilt als besonnener und geschätzter Anführer.

**Solveig Lundgren** ist die Tochter von Prof. Dr. Anders Lundgren. Mit zarten 10 Jahren trat zusammen mit ihren Vater die

Reise nach Paradise Blue an. Sie erhielt die bestmögliche Ausbildung während des Raumfluges und in der Kolonie. Sie interessierte sich früh für den Ozean und deren Bewohnern. Heute unterrichtet sie an der Lundgren Academy Meeresbiologie. Solveig gilt als heiße Kandidatin für die Nachfolge ihres Vaters, obwohl sie sich selbst eigentlich nicht um dieses Amt reißt.

### Gaia Genetics

Die Firma Gaia Genetics war auf der Erde Marktführer im Bereich Genmanipulation, Biochemie und Medizin. Während der Bauphase der 'New Hope' in erster Linie Geldgeber, besteht deren Hauptaufgabe darin, Nahrung, Nutzpflanzen und -tiere von der Erde so anzupassen, dass sie auch auf Paradise Blue gedeihen können. Außerdem erforschen sie die Tier- und Pflanzenwelt des Planeten.

#### Die Vergangenheit:

Die alte Führungsriege unter dem ehemaligen CEO Prof. Dr. Jun Watanabe war der Ansicht, dass die Menschen sich an den Planeten anpassen sollten und nicht der Mensch den Planeten. Durch geheime Experimente wollten sie einen neuen Menschen designen, darauf ausgelegt, auf Paradise Blue zu leben. Dabei vergriffen sie sich unerlaubt an an mehreren hundert der gefrorenen Embryonen von der Erde und veränderten deren Gene. Die ersten einhundert genveränderten Menschen wurden geboren - die Kiemenmenschen. Dieses Vergehen war natürlich ein gewalti-



ger Skandal und der Führungsstab wurde ausgetauscht. Bis heute steht Gaia Genetics unter misstrauischer Beobachtung.

#### **Personen:**

Die Wissenschaftlerin und ehemalige CEO **Prof. Dr. Jun Watanabe** gilt als Hauptverantwortliche und Kopf der geheimen Genexperimente rund um die Kiemenmenschen. Sie ist nachwievordavon überzeugt, das Richtige getan zu haben und sitzt ihre 20-jährige Haftstrafe ohne Wehklagen ab.

Der neue und aktuelle CEO von Gaia Genetics ist **Dr. Jean-Pierre Vaillant**. Er soll die Firma auf den richtigen Kurs halten und das Vertrauen der Bevölkerung zurückgewinnen. So hat er ein neues Forscherteam darauf angesetzt, ein Heilmittel zu finden, um die Genveränderung an den Kiemenmenschen und den noch verbliebenen mutierten Embryonen rückgängig zu machen.

#### *Freikirche der Weltgemeinschaft*

Die noch sehr junge Kirchengemeinschaft ist für Ethikfragen und die Seelsorge der Siedler zuständig. Bereits auf der Erde war sie sehr beliebt und findet auch auf Paradise reichlichen Anklang. Das liegt daran, dass sie sich die Aspekte verschiedener Weltreligionen angeeignet hat und außerdem Themen wie Toleranz, Nächstenliebe sowie Gleichstellung von Mann und Frau predigt. Ihre große Botschaft "Jeder darf jeden lieben!" setzt der Liebe keine Grenzen mehr. Die Freikirche der Weltgemeinschaft verurteilt weder Homosexualität, noch polyamore Beziehungen. Viele Konservative stoßen sich daran. Ein noch größerer Reibungspunkt ist allerdings ihr Einsatz für die Gleichberechtigung von Menschen, Kiemenmenschen und Delfinen. Das große Ziel ist, dass alle drei Gruppen, die gleichen Rechte bekommen und z.B. auch in den Senat gewählt werden dürfen.

#### **Die Vergangenheit:**

Die Freikirche konnte keinerlei Knowhow für den Bau der 'New Hope' beisteuern, so dass sie als reiner Geldgeber diente. Ihre eigentliche Arbeit hat aber auch bereits vor dem Raumflug aufgenommen. Es musste bereits im Vorfeld viel Seelsorge betrieben und Trost gespendet werden, da nahezu jeder Siedler Familie und Freunde auf der Erde zurücklassen musste.

#### **Personen:**

Zwar die sind die Hierarchien in der Freikirche sehr flacht, das Oberhaupt ist aber **Kaplan Marie Lumière**. Sie ist die Nachfolgerin der verstorbenen "Ehrwürdigen Mutter" Jessica Astrid und führt die Kirche in deren Sinne weiter. Kaplan Lumière ist mit ihren 30 Jahren noch sehr jung für so ein hohes Amt. Jedoch ist sie gerade unter den jüngeren Siedlern sehr beliebt und angesehen. In ihrer Jugend ist sie eine von wenigen Menschen, die psionische Fähigkeiten entwickelt. Dies hielt sich jedoch noch viele Jahre nach ihrem Amtseintritt geheim. Heute ist sie eine

kompetente Telepathin und Telekinetin. Sie unterrichtet Kinder, bei denen ebenfalls diese Fähigkeiten entdeckt wurden.

#### *Poseidon Undersea Mining*

Die Hauptaufgabe von Poseidon Undersea Mining ist die Erschließung und Förderung von Rohstoffen am Meeresgrund. Mit schweren Gerät wie Tiefseebagger und ExoMechs schürfen sie Erze, Mineralien und Erden. Außerdem bauen sie kleine Unterseestützpunkte und Bohrtürme, die bei der Erschließung von Rohstoffvorkommen helfen sollen. Der aus den Schürf- und Bauarbeiten entstandene Erdaushub wird versucht, soweit aufzuschütten, um damit Landmassen zu erzeugen. Bisher konnte dadurch allerdings nur eine kleine Insel am Stützpunkt Arielle gewonnen werden, die bestenfalls für etwas Landwirtschaft genutzt werden kann. All diese Arbeiten belasten das Ökosystem des Planeten stark. Umweltschützer befürchten eine Entwicklung wie auf der Erde. Besonders "Gaias schützende Hand" geht hart gegen Poseidon vor.

#### **Personen:**

Der aktuelle CEO von Poseidon ist **Lebron Davis**. Der Afrikaner war in seinen jungen Jahren Ingenieur in einer Bergbaufirma in seiner Heimat. Später heuerte er bei Poseidon an und wechselte in den Tiefseebau. Durch Fleiß und harte Arbeit schaffte er es schließlich bis an die Spitze und verlangt von seinen Mitarbeitern das gleiche Engagement.

#### *Blue Marine Corps*

Das Blue Marine Corps hat sich aus Veteranen der US Navy und der Royal Navy gebildet. Es stellt das militärische Rückgrat von 'New Hope' und den dazugehörigen Stützpunkten dar, stellt die Sicherheitskräfte und führt auch Aufklärungs- und Rettungsmissionen durch. Obwohl sich das Corps politisch neutral verhält und sich ganz der Sicherheit der Menschen verschreibt, sind einige Siedler argwöhnisch. Dank ihrer starken Bewaffnung fürchten einige im Falle von politischen Streitigkeiten eine gewaltsame Übernahme durch das Blue Marine Corps.

#### **Die Vergangenheit:**

Das Blue Marine Corps musste bereits auf der Erde während dem Bau der 'New Hope' für Sicherheit sorgen. Kurz vor Abreise der Siedler allerdings eröffnete das Corps das Feuer auf Zivilisten, die sich unbefugt Zutritt zum letzten Verladeschiff verschaffen wollten. Dieses Ereignis brannte sich als 'das Massaker von Brisbane' ins Gedächtnis der Reisenden und war das Fundament für das Misstrauen gegen die stark bewaffnete Militäreinheit.

#### **Personen:**

Der alternde aus britischen Adel stammende **Admiral Edward Montgomery** ist nicht nur Veteran der zahlreichen Kriege der letzten Jahrzehnte auf der Erde, sondern auch Gründungsmitglied des Blue Marine Corps. In seiner Dienstzeit hat er

mehr Kriegs- als Friedenszeiten erlebt. So scheint er mittlerweile überfordert zu sein, ein Corps zu leiten, das hauptsächlich Aufklärungs- und Rettungsmissionen durchführt, statt richtige Kampfeinsätze. In letzter Zeit werden immer mehr Stimmen laut, frisches Blut an die Spitze des Corps zu setzen.

**Henry Keen** hat mit seinem relativ jungen Jahren bereits den Rang eines Commanders inne. Sein Führungsstil ist streng aber fair und gerade unter den jüngeren Rekruten ist er sehr beliebt.

#### *Schwarzmeier Material Design*

Auf der Erde war Schwarzmeier Material Design der führende Konzern spezialisiert auf Materialentwicklung und Teilefertigung. Heute versorgt er die Kolonien mit Gebrauchsgegenständen aller Art und die Werften mit Formteilen für den Schiffbau. Aktuell wird versucht, Kunststoffe nachhaltig aus biologischen Materialien zu produzieren. Neben dem Umweltschutzgedanken will man sich auch von der Abhängigkeit der Rohstofflieferungen von Poseidon lösen. Dennoch wird auch Schwarzmeier immer wieder Opfer von Sabotageakten und Anschlägen von Ökoterroristen.

#### **Personen:**

CEO von Schwarzmeier Material Design ist **Prof. Helene Schwarzmeier** und führt das Unternehmen in fünfter Generation. Sie gilt als ruhige und freundliche Geschäftsfrau, die jede Entscheidung gewissenhaft durchdenkt und abwägt.

#### *Seenomaden*

Ein paar Jahre, nachdem die Kolonie 'New Hope' fertig gestellt war, zogen einige Leute aus, um den großen Ozean zu befahren und auf dem eigenen Boot zu leben. Über die Zeit folgten immer mehr diesem freien Lebensstil. Die meisten dieser Menschen haben ihre Appartements in der Kolonie aufgegeben und leben die meiste Zeit auf dem Meer. Dadurch haben sie Platz für neue Bewohner gemacht, wodurch viele sie verehren. Da diese Leute die meiste Zeit mit ihren Seglern auf dem Meer unterwegs sind und von dem Leben, was der Ozean ihnen bietet, werden sie Seenomaden genannt. Treffen sie ihresgleichen auf dem Wasser, 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. Dort sind sie meist gern gesehene Gäste, bringen sie doch neue Geschichten und Waren mit. Einige empfinden sie jedoch auch als Unruhestifter oder sie werden wegen ihres ungezwungenen und freien Lebensstils beneidet. Hin und wieder bauen Seenomaden aus ausrangierten Booten und Schrott auch Siedlungsplattformen und gründen so eigene kleine Kolonien.

## Kleinere Unternehmen

Über die Jahre sind in 'New Hope' und den anderen Kolonien zahlreiche kleinere Unternehmen und Firmen neben den großen Konzernen entstanden.

Die Firma **New Hope Trading** versorgt die Bevölkerung mit Gegenständen für den alltäglichen Gebrauch, Kleidung und auch Jagdwaffen. Das Unternehmen ist mittlerweile in der Lage, viele seiner Waren selbst herzustellen, kauft aber auch einige Dinge bei Schwarzmeyer Material Design und anderen Firmen zu. Die Geschäfte von New Hope Trading florieren und der Geschäftsführer **Martin Wagner** hat einen Sitz im Senat (Stand 2180).

**Al-Fayed - kunuz albahr** (arab. Schätzes des Meeres) baut auf dem Meeresgrund Erze und Gestein ab. Diese werden an Handwerksbetriebe weiterverkauft. Außerdem hat sich das Unternehmen darauf spezialisiert, Unterwasserpflanzen zu ernten und zu Gewürzen weiterzuverarbeiten. Ziel ist es, die bekannten Geschmacksrichtungen von der Erde wieder zu erzeugen. Durch ihre Grabungen und Ernten unter Wasser kommen sie immer wieder mit Ökoterroristen in Konflikt, so das **Al-Fayed - kunuz albahr** immer wieder auf der Suche nach Wachpersonal ist. Der alternde Geschäftsführer **Mohammad Al-Fayed** hält sich in den letzten Jahren immer mehr im Hintergrund, so das seine Tochter **Dalia Al-Fayed** das Tagesgeschäft leitet.

Die Firma **Ka'aukai Hunt & Defend** hat sich auf den Fang und die Abwehr von Meeresgetier spezialisiert. Zu den Kunden gehören z.B. Algenfarmer, die von Flügelschnappern geplagt werden. Auch Firmen aus dem Unterwasserbergbau heuern die Trupps von Geschäftsführer **Hoku Ka'aukai** an, um ihre Baugruben von Haien oder Gefährlicherem zu schützen. Auch gezielte Jagden nach einer bestimmten Spezies gehören zum Service von Ka'aukai Hunt & Defend.

## Delfin-Rudel

Para-Delfine werden in Rudeln hineingeboren. Diese umfassen meist 20 bis 100 Exemplare und mehrere Generationen. Die Jungen lernen von den Älteren. Weibchen und Männchen sind innerhalb eines Rudels in der Regel gleichgestellt. Gelegentlich etabliert sich ein alleiniger Anführer durch das Recht es Stärkeren. Meistens haben jedoch mehrere Führungstiere in einem Rudel das Sagen.

Mit Ankunft der Menschen auf Paradise Blue haben sie einige Rudel den Kolonien angeschlossen, um sich so vor gefährlichen Raubtieren zu schützen. Dank ihrer telepathischen Fähigkeiten war die Sprachbarriere bald überwunden. Delfine in den Kolonien lernten schnell die Spra-

che, Schrift, Gebräuche und Technologie der Menschen.

Nachwievor gibt es jedoch zahlreiche Rudel, die das freie Leben im weiten Ozean, der Sicherheit der Kolonien vorziehen. Ein berühmt berüchtigtes Rudel sind die **"Silberflossen"**. Bei ihnen zählt alleine das Recht des Stärkeren. Sie verteidigen ihre Reviere mit aller Entschlossenheit und schrecken auch vor Gewalt nicht zurück.

### Personen:

Kaum ein Delfin kennt den vermutlich letzten überlebenden Delfin-Ältesten **"Alte Flosse"**. Kaum jemand weiß, dass dieses alte Delfin-Weibchen noch lebt oder gar, wo sie sich aufhält. Sie ist die einzige, die noch weiß, wie man den seltsamen Kristallen auf dem Meeresgrund das alte Wissen entlockt. Wenige Tage nach dem Krieg traf sie den Cephaliden-Weisen "Tentakel". Beide waren entsetzt von den Ausmaß dieses sinnlosen Krieges und sie schlossen Frieden. Eine tiefe Freundschaft entstand. Sie schworen sich, gemeinsam, wer immer danach fragt, von dem Krieg zu erzählen, auf das künftige Generationen davon lernen konnten. Kurze Zeit später fiel "Tentakel" durch den Meister in eine Stasis. Hier trennten sich ihre Wege. Im Jahr 2182 wurden sie jedoch wieder vereint und sie trugen einer Gruppe Auserwählter aus den Kolonien das "Lied von Tentakel und Flosse" vor.

## Ökoterroristen

Obwohl die Menschen erfolgreich Fuß auf Paradise Blue fassen konnten, sind einige dennoch sehr unzufrieden. Die Zerstörung der Lebensräume auf der Erde sind nicht nur auf die zahlreichen Kriege zurückzuführen, sondern auch an dem Raubbau der Natur, der exzessiv betrieben wurde. Viele Menschen sind besorgt, dass die gleichen Fehler in der neuen Heimat wieder gemacht werden. Insbesondere Großindustrielle wie Poseidon sind immer wieder Ziel von Protestaktionen und Demonstrationen. Einige Radikale schrecken auch vor Gewalt- und Sabotageakten nicht zurück. In den Kolonien gibt es einige kleine Gruppierungen, die gut organisiert sind und es verstehen, nach ihren Aktionen vor den Sicherheitsdiensten unterzutauchen.

Die wahrscheinlich radikalste und gefährlichste Gruppe ist **"Gaia's schützende Hand"**. "Die Hand" hat ihren Ursprung bei Gaia Genetics. Die Idee, der Mensch hat sich an den Planeten anzupassen und nicht umgekehrt, hat auch nach dem Kienmenmenschen-Skandal noch einige Anhänger. Auch wenn Prof. Dr. Jun Watanabe von Gaia Genetics sich von den Ökoterroristen distanziert, genießt sie gerade bei "der Hand" tiefe Verehrung.

Unter Führung der jungen **Kimberly Ann Hart** entführt "Gaia's schützende Hand" das neugebaute Kolonieschiff Poseidon One. Ziel war es, eine weitere großindustrielle Kolonie wie 'New Hope' zu verhindern. Stattdessen sollte eine eigene im Einklang mit der Natur lebenden Kolonie gegründet werden. Leider hatte dieser

Traum ein jähes Ende, als Piraten wiederum das Schiff kaperten und die meisten Mitglieder "der Hand" töteten. Nur wenige - darunter auch Kimberly Ann Hart - gelang die Flucht.

## Leviathanisten

Auf der Flucht vor den Piraten wurden die wenigen verbliebenen Mitglieder von "Gaia's schützender Hand" Zeuge eines Wunders. Sie entdeckten eine Insel mit fruchtbarem Erdboden und zahlreichen Pflanzen. Zu ihrer Überraschung war es aber keine Insel, sondern eine gewaltige Kreatur, die sie den "Leviathan" nannten. Dieser ist mehrere Kilometer groß und treibt behäbig im Ozean umher. Auf seinem Weg frisst er Fischschwärme und große Meereskreaturen. Durch seine erdähnlichen Ausscheidungen auf seinem Rücken entstand über lange Zeit ein eigenes Ökosystem. Es wachsen sogar Pflanzen und Bäume auf ihm. Die ehemaligen Ökoterroristen nannten sich von nun an "Die Kinder des Leviathan" oder auch die "Leviathanisten". Sie sehen die Kreatur als ein Geschenk des Himmels und als zweite Chance. Das Leben auf dem Leviathan ist ganz auf seine Bedürfnisse ausgerichtet. Die Leviathanisten müssen regelmäßige Nahrung für ihn heranschaffen, indem sie Fischschwärme und große Meereskreaturen zu seinem gewaltigen Maul treiben. Fände der Leviathan an der Wasseroberfläche zu wenig Nahrung, würde er - so die Befürchtung - untertauchen und in der Tiefe auf die Jagd gehen. Dadurch würde allerdings die auf ihm entstandene Insel hinfert gespült werden. Auch wenn das Leben auf dem Leviathan einfach und entbehrlich ist, haben die Leviathanisten nun endlich ihren Platz auf Paradise Blue gefunden und können nach ihren Vorstellungen im Einklang mit der Natur leben. Durch die fruchtbare Erde auf dem Rücken des Giganten ist es ihnen möglich, konventionelle Landwirtschaft zu betreiben. So konnten sie nach einiger Zeit Handelsbeziehungen mit den Kolonien aufbauen und ihre begehrten Erzeugnisse gegen andere Waren und Technologie tauschen.

### Personen:

Die ehemalige Anführerin von "Gaia's schützender Hand" **Kimberly Ann Hart** führt nun auch die Leviathanisten mit Intelligenz und Weitsicht.

## Cephaliden

Die Cephaliden hielten sich lange für die einzige intelligente Zivilisation auf dem Planeten. Sie erbauten eine gewaltige Stadt auf dem Meeresgrund. Sie kennen keine Feinmechanik oder Elektronik. Durch ihre psionischen Fähigkeiten und ihrem großen handwerklichen Geschick, können sie dennoch erstaunliche Kunstwerke und Gebäude erschaffen. Zudem züchten sie lebendiges Gewebe und erschaffen daraus organische Apparaturen. Die Begegnung mit den Para-Delfinen hat

sie derart verunsichert, dass sie beschloßen, einen gewaltigen denkenden Organismus zu erschaffen, der die Cephaliden gegen ihren vermeintlichen Feind anführen sollte. Dieser Organismus, im Prinzip ein gewaltiges Gehirn, nannte sich selber den 'Meister' und übernahm bald die Kontrolle über das Volk. Mit seinen gewaltigen psionischen Fähigkeiten tötete er die Führer der Delfine und ein blutiger Krieg entfachte. Nach vielen brutalen Kämpfen gelang es den Para-Delfinen die Heimat der Cephaliden mit Gift zu durchsetzen. Dabei starben alle Cephaliden-Weibchen. Unfähig sich zu reproduzieren, zogen die wenigen Überlebenden sich zurück und wurden vom Meister in einen Jahrhunderten andauernden Schlaf versetzt. Der Meister suchte nach einer Lösung. Er mobilisierte alle seine gewaltigen psionischen Kräfte und schickte eine Botschaft durch das Wurmloch und erreichte Prof. Lundgren von der Erde. Er übermittelte ihm in visionären Träumen den Standort von Paradise Blue. So lockte er die Menschen auf den Planeten. Da allerdings durch diese Kraftanstrengung große Teile seines Gehirnes abstarben, übte er sich in Geduld - wartete und regenerierte. Erst gut 20 Jahre später - die Menschen haben bereits erste Siedlungen errichtet - wurde der Meister wieder aktiv. Er holte die Cephaliden aus ihren Schlaf. Mit seinen psionischen Einflüsterungen lockte er zahlreiche Frauen und Mädchen aus den Kolonien ins Meer, wo sie von den Cephaliden aufgelesen und in Stasiskammern festgehalten wurden. Sie sollten als Brutkörper für eine neue Generation Cephaliden dienen, um einen Neuanfang starten zu können. Ein gewaltiger Krieg gegen die Menschen entfachte. Schließlich konnten die Menschen in ihre Stadt vordringen und vernichteten den Meister. Seine Kontrolle verflug und die Cephaliden waren wieder freie Individuen. Dank den Bemühungen von Gaia Genetics konnten neue Weibchen gezüchtet werden und die Cephaliden konnten endlich ihren Neuanfang wagen. Einige entschlossen sich zu einem Leben in den Kolonien. Die meisten jedoch kehrten in ihre Heimat zurück, um diese wieder aufzubauen.

### Personen:

Einer der wenigen Überlebenden des ersten Krieges gegen die Para-Delfine ist der Cephaliden-Weise **"Tentakel"**. Nach dem Krieg schloß er Freundschaft mit der letzten Delfin-Ältesten "Alte Flosse" und schwor, mit ihr zusammen von diesem Krieg zu erzählen. Die Stasis, die der Meister über die letzten Cephaliden verhängt, trennte die beiden schließlich wieder. Nachdem er aus seiner Stasis erwachte, fand er sich auf dem Leviathan wieder. Wie er dorthin kam, weiß er nicht. Er vermutet, dass seine Stasiskammer sich gelöst hatte und in seine Nähe getrieben wurde. Auf dem Leviathan konnten die Einflüsterungen des Meisters ihn nicht mehr erreichen, so dass er frei leben konnte. Er lehrte den zukünftigen Leviathanisten alles, was er über den Leviathan wusste. Als eine Gruppe Menschen seine alte Freundin, die Delfin-Älteste "Alte Flosse" zu ihm brachten, trug er ihnen mit ihr gemeinsam das "Lied von Tentakel und Flosse" vor. Als der Meister schließlich besiegt wurde, fand "Tentakel" auf dem Leviathan seine letzte Ruhestätte.

### Piraten

2179 landete - oder besser stürzte - ein Raumschiff voll Nachzügler von der Erde auf Paradise Blue. Unter der Führung von Daniel Lundgren - dem ältesten Sohn von Prof. Dr. Anders Lundgren - wurde Jahre nach dem Start der New Hope ein weiteres Raumschiff gebaut. Allerdings unter weit aus widrigerem Umständen als das große Vorbild. Krieg und knappen Ressourcen geschuldet war die Planungs- und Vorbereitungszeit wesentlich kürzer. Auf die viel kritisierte Auslese der Übersiedler wurde verzichtet. Zwar wurde das Raumschiff nach den Plänen der New Hope gebaut, dennoch verlief die Reise durch den Welt-raum und das Wurmloch alles andere als reibungslos. So hielt das Schiff nicht allen Belastungen stand und verlor während des Fluges durch das Wurmloch ein Segment und damit hunderte Menschen seiner Besatzung. Beim Austritt aus dem Wurmloch und dem Landeanflug auf dem Planeten

gab es weitere technische Schwierigkeiten, so dass das Raumschiff auf der Wasseroberfläche zerschellte. Dadurch gingen zahlreiche lebenswichtige Systeme verloren. Vorräte mussten rationiert werden. Die neue Kolonie wurde unter widrigen Umständen mehr schlecht als recht aufgebaut. Nach all diesen Katastrophen wurde es für Daniel Lundgren immer schwieriger, seine Machtstellung unter den Nachzügler zu erhalten. So ersuchten die hasserfüllten und traumatisierten Menschen nicht die Hilfe der alteingesessenen Siedler von New Hope sondern begannen, die kleineren Siedlungen und die Seenomaden zu überfallen. So wurden aus den Nachzügler Piraten und versuchen bis heute, auf diese Weise an nötige Ressourcen und Technologien für ihr eigenes Überleben zu gelangen.

Ihr größter Coup gelingt ihnen im Jahr 2180, als sie das Kolonieschiff Poseidon One entführen können. Das wurde beim Schlagabtausch mit den Ökoterroristen zwar massiv beschädigt, dennoch konnte das Schiff zu einem verteidigungsstarken Stützpunkt für die Piraten ausgebaut werden.

### Personen:

**Daniel Lundgren** - der älteste Sohn von Prof. Lundgren - beschloß nach dem Tod seiner zurückgelassenen Mutter und auch seiner Schwester ebenfalls ein Raumschiff für eine Übersiedlung zu bauen. Nach der katastrophalen Übersiedlung verlor er jedoch das Vertrauen von den meisten seiner Anhänger. So möchte Daniel eigentlich Kontakt zu seiner Schwester Solveig aufnehmen. Doch stattdessen wird er von seinen eigenen Leuten in Haft genommen und fristet nun sein Dasein in einer Zelle der Piratenbasis,



Das "Lied von Tentakel und Flosse" beschreibt den großen Krieg zwischen den Cephaliden und den Para-Delfinen. Im Jahr 2182 trägt der älteste Para-Delfin "Alte Flosse" und sein Freund der Cephaliden-Weise "Tentakel" einer Gruppe Auserwählter dieses Lied vor.

Dabei erzählt immer einer der Beiden die Geschichte, während der andere mit seinen telepathischen Fähigkeiten den Zuhörern eine melancholische Melodie in ihren Köpfen abspielen lässt.

Es beginnt **"Alte Flosse"**:

"So höret, ihr die bestimmt seid für das Lied von Tentakel und Flosse. Als die Welt noch jung war, streiften die Delfine zu tausenden durch das Meer - als ein großes Rudel. Wir waren jung, neugierig und ungestüm. Wir lebten. Angeführt wurde unser Rudel - unsere große Familie - von den Ältesten. Sie führten uns. Sie lehrten uns. Sie waren weise Ratgeber. Und wann immer ein Ältester seine Zeit kommen sah, erschuf er einen Kristall und legte all eine Weisheit darin ab, auf das zukünftige Generationen davon lernen konnten. Und ein neuer kluger Delfin, der schon viele Jahre des Lernens und Lebens hinter sich hatte, nahm schließlich seinen Platz ein, nachdem der Alte in den ewigen Ozean ging."

**"Tentakel"** übernimmt das Wort:

"Auch wir waren jung. Uns düstete es nach Wissen. Wir forschten. Auch die Kunst erfreute uns. Wir schrieben Gedichte. Wir schufen Kunstwerke. Formten Dinge mit unserem Geist. Wir bauten eine gewaltige Stadt. Eine Heimat am Grunde des Meeres. Wir lernten immer mehr. Wir konnten sogar neues Leben erschaffen, das für uns arbeitete. Keine Kreatur unserer Heimat kam an unseren Intellekt heran. Wir waren gebildet. Wir waren stolz. Wir waren... arrogant."

**"Alte Flosse"**:

"Auch wir lernten. Wir bauten unsere Fähigkeiten - unseren Geist - weiter aus. Schon bald waren wir zu Dingen fähig, die wir vorher nicht für möglich gehalten haben. Einige konnte sich mit anderen Fischen verständigen - sie gar beherrschen. Andere konnten das Wasser selbst lenken und seine Strömungen bändigen. Wir wurden mächtig. Und blieben doch ungestüm und neugierig. Wir tauchten tiefer und fanden bald sie. Die Tentakelwesen. Die, die Gestein mit ihrem Geist formten. Neue Wesen züchteten. Sie die ebenfalls so neugierig waren wie wir."

**"Tentakel"**:

"Da sahen wir sie. Sie kamen an unsere Mauern. Sie sprachen mit unseren Kindern, die draußen spielten. Ihr Geist versuchte in den unseren einzudringen. Wir

bekamen Angst. Eine neue Art versuchte unseren Platz einzunehmen. Wir vertrieben sie. Doch sie waren viele. Bald würden mehr kommen. Immer mehr..."

**"Alte Flosse"**:

"Wir wollten mit den Tentakelwesen sprechen - doch sie verstanden nicht. Wir wollten von ihnen lernen - doch sie lehrten uns nichts. Wir wollten sie ermutigen - doch sie hatten Angst."

**"Tentakel"**:

"Ja wir hatten Angst. Wir fühlten uns hilflos. Wir mussten sie zuerst einmal auf Distanz halten, bis wir mehr wussten. Oft reichte einfach eine Drohgebärde, um sie zu vertreiben. Manchmal mussten wir Gewalt anwenden, um einen der ihren wieder loszuwerden..."

**"Alte Flosse"**:

"Jede Frage an sie wurde mit Gewalt beantwortet. Wir wollten in Frieden kommen und erhielten nur ihren Hass."

**"Tentakel"**:

"Wir studierten sie. Wir sammelten Informationen. Sie waren viele und wurden von den Klügsten der ihren angeführt. Wir waren allein. Wir forschten in kleinen Gruppen. Wir lebten in kleinen Familien. Uns fehlte ein großer Anführer. Einer, der wusste was zu tun war. Jemand, der noch klüger war als wir. Einer, der keine Angst kannte."

**"Alte Flosse"**:

"Sie hielten uns auf Abstand. Sie wollten uns loswerden. Wir hätten unserer eigenen Wege gehen sollen, als wir noch die Gelegenheit dazu hatten. Nun erschufen sie etwas. Etwas Großes. Oder besser gesagt jemanden."

**"Tentakel"**:

"Wir wurden nervös und ungeduldig. Wir sammelten Material. Züchteten Gewebe. Mehr. Immer mehr. Immer größer. Wir füllten es mit unserem Geist. Mehr. Immer mehr. Er sollte stark sein. Er sollte mächtig sein. Er sollte über uns alle wachen. Er sollte unseren Nachteil ausgleichen. Und dann spürten wir ihn. Wie er erwachte. Wir hatten es vollbracht. Wir nannten ihn den Meister und er wachte über uns. Er spürte die mentalen Kräfte unserer Feinde. Und er schickte seine eigene gewaltige Kraft aus."

**"Alte Flosse"**:

"Sie hatten ihr Werk vollendet. Und schon bald traf es uns wie ein Blitz. Unsere Ältesten starben. Wir verloren unsere weisen Führer. Und wir spürten die Macht, die dafür verantwortlich war. Wir fühlten uns plötzlich machtlos. Wir waren wie ge-

lähmt. Und kurze Zeit später fielen sie über uns her..."

**"Tentakel"**:

"Der Meister nahm ihnen ihre Anführer. Sie waren orientierungslos. Wir nahmen uns die kleineren Gruppen vor. Eine nach der anderen. Und schon bald färbte sich das Meer rot."

**"Alte Flosse"**:

"Viele von uns flüchteten. Zerschlagen in viele kleine Rudel zogen sie ins Meer hinaus. Doch einige spürten mehr Hass als Angst und blieben. Wir wollten Rache. Wir wussten wo sie waren. Wo er war. Wir sammelten die großen Platzknospen. Uns schaden sie nicht, doch andere Kreaturen mieden sie. Und das zurecht. Wir schwammen auf ihre Heimat zu. Wir kämpften uns durch ihre Verteidigungslinien. Viele starben von ihnen und von uns. Als wir schließlich im Zentrum waren, ließen wir die Knospen platzen. Das Meer färbte sich grün. Überall. Ihre ganzen Bauten. Ihre Wohnhöhlen. Alles. Sie wanden sich. Wir hörten ihre Schreie. Und dann... Stille. Unser Werk war getan. Und wir fühlten uns leer. Wir schwammen nach Hause. Wo immer das auch war..."

**"Tentakel"**:

"Sie fielen über uns her und rächten sich. Sie vergifteten unsere Heimat. Nur wenige überlebten. Als sich die grüne Seuche gelegt hat und unsere Feinde fort waren, sahen wir was von unserer einstigen Glorie übrig war. Unsere Heimat war zerstört. Das Gift hat unsere Frauen getötet. Ein Neuanfang war nicht mehr möglich. Der Meister jedoch überlebte. Er suchte nach einer Lösung. Er steckte uns in Kammern und versetzte uns in einen langen Schlaf, der Jahrhunderte überdauerte - bis er eine Lösung finden würde."

**"Alte Flosse"**:

Der Krieg forderte zahlreiche Opfer. Und hinterließ nur Leid, Tod und Zerstörung. Die Cephaliden verloren ihre Heimat und ihre Frauen. Keine Familien mehr. Kein Wachsen. Kein Leben."

**"Tentakel"**:

Die Delfine verloren ihre Ältesten. Ihre weisen Führer. Das große Rudel, das Sicherheit bedeutete, zerfiel. Wissen ging verloren. Neues wurde wieder vergessen. Kein Lernen. Nur Stillstand.

**Beide zusammen:**

"Zwei Völker. Ein Krieg. Kein Gewinner."

## Spezies: Cephaliden

Nachdem die Cephaliden im Jahr 2183 von den Menschen aus dem Griff des 'Meisters' befreit wurden, waren sie zunächst orientierungslos. Einige beschlossen in den Tiefen des Ozeans zu bleiben und ihre alte Zivilisation wieder aufzubauen. Andere schlossen sich ihren Rettern in den Kolonien an.

Cephaliden kommunizieren eigentlich telepathisch, können aber Laute erzeugen. Über die Jahre haben sie sich die menschliche Sprache angeeignet, auch wenn ihre Aussprache stark röchelnd und glucksend klingt. Kopf und Körper mündet in zahlreichen Tentakel. Davon sind vier stärker ausgebildet. Zwei haben an ihrem Ende Greifhände, während die anderen zwei noch länger und kräftiger sind und wie Beine verwendet werden. Durch diesen humanoid anmutenden Körperbau können die Cephaliden uneingeschränkt auch die Ausrüstung der Menschen verwenden, auch wenn sie gerne auf traditionelle Waffen

und Rüstungen ihres Volkes zurückgreifen.

### Namen der Cephaliden:

Cephaliden führen ihre traditionellen Namen auch in den Kolonien der Menschen. Diese bestehen aus einem Vornamen und einem Hausnamen. Häuser bestehen nicht zwangsläufig nur aus Familienmitgliedern, sondern oft auch enge Freunde aber auch Bedienstete. Getragen wird der Vorname mit einem 'slaz' als Mittelteil, den man grob übersetzten könnte mit "aus dem Hause". Danach kommt noch der Hausname. Bei der Namensgebung wird nicht zwischen Geschlechtern unterschieden.

Für Ungeübte mögen es nur Glucks- und Schlurflaute sein. Doch der Kenner entdeckt die feinen Unterschiede und deren Bedeutung.

### Beispiele für Cephaliden-Namen:

**Vornamen:** Flarchs, Glurx, Hchlox, Sklirx, Turgux



**Hausnamen:** Lardox, Mochmochs, Uruhux, Sarchsonx  
Flarchs slaz Uruhux würde also grob übersetzt heißen "Flarchs aus dem Hause Uruhux".

Spezies	Merkmale
Cephaliden	Nachtsicht, Telepathisch, Tentakel, Zweistoffatmer, Weichhäutig
Nachtsicht	Diese Spezies kann selbst bei wenig Restlicht noch sehen.
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.
Tentakel	Schwimmen-Proben +3, gilt im Nahkampf immer als bewaffnet (WB+1, GA +0)
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.
Weichhäutig	Senkt die Abwehr permanent um 1.

**Klassenwahl:** Cephaliden können nur Forscher, Frontner, Infiltratoren oder Psioniker sein.

**Startausrüstung:** 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, (1W20+20) x 10 Credits auf seinem P.I.P., traditioneller Speer der Cephaliden (Werte wie Jagdspeer)

### Werdegang für Cephaliden

Auch die Cephaliden wählen einen Werdegang.

#### Traditionalisten

Diese Cephaliden sind in ihrer alten Heimat geboren bzw. dorthin zurückgekehrt, um diese wieder aufzubauen. Sie pflegen ihre alten Traditionen und Lebensweisen. Sie bevorzugen die traditionellen Waffen und Ausrüstung ihres Volkes, auch wenn die Technologien der Menschen immer mehr an Einfluss gewinnen.

**Talente:** Handwerk, Instrument, Nahkampf, Nahkampf, Survival,

**ab VE 4:** Science! (Biochemie)

#### Menschliche Siedlungen

Viele - vor allem junge - Cephaliden haben sich den Kolonien der Menschen angeschlossen. Dort leben sie meist in eigenen Wohnvierteln und bleiben dort unter sich. Zwar bekleiden einige Cephaliden bedeutende Positionen in den Kolonien, dennoch begegnen einigen Menschen ihnen immer noch mit Misstrauen und Unbehagen.

**Talente:** Handwerk, Mechatronik, Nahkampf, Nahkampf, Schlitzohr,  
**ab VE 4:** Science! (Biochemie)

#### Bei den Leviathanisten

Einige wenige Cephaliden pilgerten zu dem Sterbeort des Cephaliden-Weisen "Tentakel" und blieben auf dem Leviathan. Sie leben dort im Einklang mit der Natur und schlossen sich den Leviathanisten an. Sie wurden herzlich in diese Gemeinschaft aufgenommen und teilen ihr Wissen über das Meer gerne mit ihnen.

**Talente:** Nahkampf, Nahkampf, Seegefährt steuern, Survival, Tierfreundschaft  
**ab VE 4:** Science! (Biochemie)





### Reisezeiten:

Ein Kästchen auf der Karte entspricht einer Entfernung von 100 Seemeilen. Ein Schiff mit einer Geschwindigkeit von 10 könnte an einem Tag also ein solches Kästchen zurücklegen.

### Kolonie 'New Hope'

Der Landungspunkt der ersten Menschen auf Paradise Blue wurde gleichzeitig der Standort der ersten Kolonie. Auch heute ist sie immer noch die größte Menschengesiedlung auf dem Planeten.

### Stützpunkt Caspia

Diese Unterwasserforschungsstation von Poseidon dient zur Beobachtung von Meerestieren. Hier wird auch die Flora unter Wasser erforscht.

### Stützpunkt Indira

Um die Station Indira herum förderte Poseidon bis vor ein paar Jahren Erze. Nun sind die Vorkommen erschöpft. Indira wird nun genutzt, um das nahegelegene Korallenriff zu erforschen.

### Stützpunkt Perla

Hier betreibt Poseidon Tiefseebergbau. Es werden in erster Linie Erze gefördert.

### Stützpunkt Karina

Eine kleine Operationsbasis des Blue Marine Corps. Von hier sichern sie die äußeren westlichen Grenzen.

### Stützpunkt Mala

Diese kleine Station dient der Erforschung der Schwarzen Weite. Bisher konnte allerdings noch keine Sonde den Meeresgrund dort erreichen.

### Stützpunkt Tamika

Eine weitere Operationsbasis des Blue Marine Corps zur Sicherung der südlichen und östlichen Grenze.

### Stützpunkt Arielle

Auch hier betreibt Poseidon Tiefseebergbau. Zusammen mit dem Erdaushub hier und von der Station Perla konnte eine kleine künstliche Insel aufgeschüttet werden. Dort wird versucht, etwas konventionelle Landwirtschaft zu betreiben. Die Erträge sind aber eher bescheiden.

### Poseidon Alpha

Erst viele Jahre nach dem Verlust der Poseidon One durch die Piraten, wurde ein neues Kolonieschiff gebaut. Gelegen an einem besonders reichem Erzvorkommen

## Legende Karte „Der große Ozean“



Kolonie mit 9.000 und mehr Siedlern



Kolonie mit ca. 5.000 Siedlern



Kolonie mit ca. 3.000 Siedlern



Kolonie mit ca. 1.000 Siedlern



Insel mit Stützpunkt, ca. 100 Siedler



Siedlungsplattform, ca. 50 Siedler



Unterseestützpunkt, ca. 20 Siedler

ermöglicht dies der Kolonie Poseidon Alpha zu einer der größten zu erblühen.



### **Seenomadensiedlung 'Calypso'**

Die Seenomaden schätzen den Schutz durch die nahegelegene Basis Karina. Einst ein Ort, in dem sich Bootsgemeinschaften bildeten, wurde hier nun eine dauerhafte Siedlungsplattform errichtet, an dem Seenomaden und andere Segler anlegen und Waren und Geschichten austauschen.

### **Schwarzmeier One**

Nach dem Verlust der Poseidon One im Jahr 2180 konnte Schwarzmeier 2188

Poseidon mit einer neuen Kolonie zuvor kommen.

### **Piratenbasis (ehem. Poseidon One)**

Der Stützpunkt der Piraten besteht aus dem ehemalige Kolonieschiff von Poseidon. Gut verteidigt starten von hier aus die Schiffe und Booten ihre Kaperfahrten.

Der Standort vom Landeschiff der Piraten ist nicht auf dieser Karte verzeichnet. Die Spielleitung platziert diesen für ihre Kampagne selbst. Evtl. ist es den Piraten auch gelungen, den Standort bisher vor

dem Blue Marine Corps geheim zu halten.

### **Schwarze Weite**

Dieses Areal ist die tiefste Stelle im Ozean, die die Siedler bisher entdeckt haben. Bisher ist es noch keiner Sonde gelungen, den Meeresboden zu erreichen und gleichzeitig valide Daten zurückzusenden.

Die Schwarze Weite ist die Heimat des Leviathan.

## HERBARIUM

Die Unterwasserflora von Paradise Blue ist vielfältig. Die meisten Pflanzen produzieren Sauerstoff und dienen den Tieren als Nahrungsquelle. Die nachfolgend genannten Pflanzen sind dabei nur ein Bruchteil des gesamten Bestandes und soll als Inspiration dienen, was die Charaktere unter Wasser entdecken können.

### **Platzknospen**



Die Platzknospenpflanze findet man sowohl einzeln als auch in großen Feldern auf dem Meeresgrund vor. Taucher sind gut beraten, ihnen nicht zu nahe zu kommen. Stößt man sie zu grob an, platzen die knospenartigen Auswüchse und geben eine Wolke aus Kontaktgift frei.

**Wirkung:** Jeder, in der Wolke erleidet jede Kampfrunde 1 nicht abwehrbaren Schaden bis er die Wolke verlässt. Auch danach erhält er noch W20 Kampfrunden den Schaden weiter, bis ihm eine Gift-trotzen-Probe gelingt.

Taucher in Vollanzügen (also Typ V siehe Rüstungen) erhalten keinen Schaden vom Kontaktgift.

Es ist möglich, die Knospen vorsichtig zu ernten, um sie dann später kontrolliert zum Platzen zu bringen.

### **Purpurtentakel**



Dieses purpur leuchtende Gewächs gilt als Delikatesse unter den Para-Delfinen. Für den Menschen und den meisten anderen Lebewesen ist die Purpurtentakel allerdings hochgiftig.

**Wirkung:** Das dickflüssige Sekret der Pflanze kann als Kontakt- oder Einnahmegift verwendet werden. Das Opfer erleidet W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbaren Schaden bis ihm eine Gift-trotzen-Probe gelingt.

Zusammen mit ein paar anderen Zutaten kann die Purpurtentakel auch zu Räucherstäbchen verarbeitet werden. Diese erzeugen starke Halluzinationen, öffnen aber bei Psionikern den Geist (siehe gleichnamige Einmalige Erfahrung Seite 4). Derartige Räucherstäbchen können allerdings nur einmal konsumiert werden, da das Gift bis zum Lebensende im Körper verbleibt. Weitere Anwendungen wären tödlich.

## Legende Kreaturium

Organischer NPC Gegnerhärte

Mechanischer NPC

Psionischer NPC



Forscher



Frontner



Infiltrator



Pilot



Psioniker



Tecker



Wildes Tier

## Atmung



Kann (ohne technische Hilfsmittel) nur über Wasser atmen.



Kann nur unter Wasser atmen.



Kann sowohl über als auch unter Wasser atmen.

Die Kreaturen und Bewohner von Paradise Blue sind in Kategorien unterteilt.

Fische	16
Große Meerestiere	17
Haie	18
Para-Delfine	19
Schildkröten	20
Humanoide	21
Der Leviathan	23

## Flügelschnapper



Diese Spezies kann wie der irdische fliegende Fisch aus dem Wasser springen und mehrere hundert Meter im Gleitflug zurücklegen. Durch vier kleine dürre Beinchen können diese Kreaturen auch auf festem Untergrund entlang krabbeln und landen auch schon mal auf Siedlungsplattformen. Einzeln sind sie eher eine Plage als eine Gefahr.

Flügelschnapper					
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 1			
ST: 4	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0			
12	9	10	5	12	-
Schwimmen		15			
Nahkampfwaffe			GA		Waffeneig.
Biss		+2	-	-	-
Fernkampfwaffe			GA		Waffeneig.
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Schuppen		+1	-	-	-
-		-	-	-	-
Beute					
-					

## Besonderheiten / Talente

### Fliegen

Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Parasitärer Bohrwurm



Dieser etwa 10 cm lange Wurm lauert von einem Versteck aus auf sein Opfer. Er bohrt sich in den Körper und – nachdem er sich bis zum Gehirn vorgearbeitet hat – übernimmt ihn nach dessen Tod.

Parasitärer Bohrwurm					
KÖR: 1	AGI: 4	GEI: 1			
ST: 1	BE: 3	VE: 0			
HÄ: 0	GE: 0	AU: 0			
1	1	7	3	4	-
Schwimmen		10			
Nahkampfwaffe			GA		Waffeneig.
Bohrnadel		+2	-	-	-
Fernkampfwaffe			GA		Waffeneig.
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-

## Besonderheiten / Talente

### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

### Parasit

Nach einem Immersieg bei einem Schlagen-Angriff bohrt sich der Wurm in den Körper des Opfers. Nach KÖR (des Opfers) Stunden hat er sich in das Gehirn des Opfers gegraben. Der Wurm frisst Teile des Gehirns und übernimmt die Kontrolle über den Körper.
























Nach der Übernahme kann dem Opfer nur noch durch eine Operation geholfen werden, indem man den Wurm mit einem Gift tötet und den Wirt reanimiert. Die beschädigten Teile des Gehirns werden durch das Nervensystem des Wurm ersetzt. Nach langer Reha, kann der Wirt weiterleben, allerdings verliert er einen Punkt GEI.

## Regenbogenfisch



Dieser Fisch zeichnet sich durch seine bunte Färbung aus. Diese ändert sich je nach Gemütslage. In Mondnächten tummeln sie sich zu Hunderten im Mondlicht und bieten allen Beobachtern ein farbenfrohes Schauspiel. Der Regenbogenfisch ist sehr neugierig, flüchtet aber sofort bei Gefahr.

## Regenbogenfisch

					
KÖR: 4	AGI: 8	GEI: 2			
ST: 1	BE: 6	VE: 0			
HÄ: 1	GE: 0	AU: 4			
					
10	8	14	8	5	-
Schwimmen 		19			
Nahkampfwaffe				GA	 Waffeneig
Stubs			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe		 	GA	 	Waffeneig
-		- -	-	-	-
Panzerung				TYP	  
-			-	-	 - -
-			-	-	 - -
-			-	-	 - -
Beute					
-					

## Besonderheiten / Talente

## Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

## Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Nadelfisch



Dieser eher träge Fisch besitzt eine mit Stacheln versehrte Schutzhaut. Fühlt er sich bedroht, kann er sogar seine Stacheln verschießen. In Sekundenschnelle bilden sich neue Stacheln, so dass er keinen Schutz einbüßen muss und ihm auch nicht die „Munition“ ausgeht.

## Nadelfisch

								
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 7	<b>GEL:</b> 1						
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 0						
<b>HÄ:</b> 5	<b>GE:</b> 6	<b>AU:</b> 0						
								
18	14	7	5	11	15			
Schwimmen			12					
Nahkampfwaffe				GA		Waffeneig		
Stachelkopfstoß			+1	-1	-	-		
Fernkampfwaffe				GA			Waffeneig	
Stachelsalve		+2	-	-	-	-		
Panzerung					TYP			
-				-	-		-	-
Stachelschuppen				+2	-		-	-
-				-	-		-	-
Beute								
-								

## Besonderheiten / Talente

## Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

## Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Einrollen I























(1x pro Kampf im Nahkampf einrollen, um aktionsfrei zurückzuschlagen, wenn er im Nahkampf getroffen wurde. Er benutzt seinen Abwehr-Wert als Probenwert für seinen Angriff.)

## Dolchzahn-Piranhas



Die kleinen Biester sind stets in Schwärmen unterwegs und sind so besonders gefährlich. Ein hungriger Schwarm Dolchzahn-Piranhas macht auch vor viel größeren Kreaturen nicht halt und fällt über alles her.

## Dolchzahn-Piranhas

							
KÖR: -	AGI: -	GEI: -					
ST: -	BE: -	VE: -					
HÄ: -	GE: -	AU: -					
							
SCW	SCW	12	8	SCW	-		
Schwimmen		18					
Nahkampfwaffe			GA		Waffeneig.		
Zähne		-	-	-	-		
Fernkampfwaffe				GA			Waffeneig.
-	-	-	-	-	-	-	
Panzerung				TYP			
-			-	-		-	-
-			-	-		-	-
-			-	-		-	-
Beute							
-							

## Besonderheiten / Talente

## Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

## Schwarm

Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederanzahl (zu Beginn 20+1W20). Pro 1 LK Schaden stirbt ein Mitglied (= SCW -1). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert).



## Große Meerestiere

### Nautilus Gigantis



Diese Kreatur ist der gigantische Verwandte des Nautilus Pompilius von der Erde und kann eine Größe von bis zu 3 Metern erreichen. Dieser ist in der Lage, Wasser einzusaugen und in einem konzentrierten Strahl mit soviel Druck zu feuern, das dadurch Knochen brechen und Metallwände von Booten beschädigt werden können.

### Nautilus Gigantis

KÖR:	AGI:	GEI:
10	6	1
ST:	BE:	VE:
4	0	0
HÄ:	GE:	AU:
8	6	0
40	24	7
4	16	18
12		
Biss	+2	-
Druckschuss	+6	-4
Dicke Schale	+6	-

### Beute

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Schwarzkrake



Die dunkle Haut der Schwarzkrake macht es besonders schwierig, dieses Ungetüm in den finsternen Tiefen des Ozeans zu entdecken. Dort lauert es seinen Opfern auf und kann sogar kleine U-Boote mit seinen kräftigen Fangarmen zerquetschen.

### Schwarzkrake

KÖR:	AGI:	GEI:
18	8	1
ST:	BE:	VE:
5	8	0
HÄ:	GE:	AU:
4	0	0
200	22	16
8	25	-
21		
Fangarme	+2	-
Panzerung	-	-
Beute		

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

#### 6 Arme zum Angriff

Kann in jeder Runde 6 Angriffe ausführen. Gegner können bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg einen Arm abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.

#### Umschlingen III

(3x pro Kampf, nach einem erfolgreichen Nahkampftreffer wird das Ziel umschlungen. Es erleidet fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden in jeder Runde und erhält einen Malus von -2 auf alle Proben. Befreien: Opfer mit AGI+ST gegen KÖR+ST des Umschlingers.)

## Seeschlange



Die gigantischen Seeschlangen sind über und unter Wasser eine Gefahr für Schiffe und Kolonien. Glücklicherweise trifft man diese Ungeheuer eher selten an.

### Seeschlange

KÖR:	AGI:	GEI:
20	12	10
ST:	BE:	VE:
6	6	2
HÄ:	GE:	AU:
6	4	0
225	30	18
10	30	-
23		
Zermalmender Biss	+4	-4
Panzerung	-	-
Schuppen	+4	-
Beute		

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

#### Umschlingen III





















(3x pro Kampf, nach einem erfolgreichen Nahkampftreffer wird das Ziel umschlungen. Es erleidet fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden in jeder Runde und erhält einen Malus von -2 auf alle Proben. Befreien: Opfer mit AGI+ST gegen KÖR+ST des Umschlingers.)

## Harpunenhai



Diese schlanke Haiart kann sich nicht nur in schmalen Nischen verstecken sondern schlägt auch noch blitzschnell zu. Dank ihrer schnellen Reflexe können diese Tiere auch noch Angriffen ausweichen, was sie noch gefährlicher macht.

## Harpunenhai

					
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 1			
ST: 4	BE: 6	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0			
					
20	14	14	8	14	-
Schwimmen		19			
Nahkampfwaffe				GA	 Waffeneig
Biss			+2	-	-
Fernkampfwaffe		 	GA	 	Waffeneig
		-	-	-	-
Panzerung				TYP	  
			-	-	-
			-	-	-
			-	-	-
Beute					

## Besonderheiten / Talente

## Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

## Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Flinker Kämpfer (Abwehr = KÖR+BE)

## Blitzschnelles Ausweichen I

(Kann 1x pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nah- oder Fernkampfangriff komplett ignorieren.)

## Azurhai



Der Azurhai ist ein tückisches Raubtier. Durch seine Blaufärbung ist er im Wasser schwer zu erkennen und kann sich so oft sehr nah an seine Beute anschleichen. Durch seine Körpergröße und seine scharfen Zähne ist er ein gefährlicher Gegner im Nahkampf.

## Azurhai

KÖR: 13	AGI: 6	GEI: 1						
ST: 4	BE: 3	VE: 0						
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0						
39	16	9	6	19	-			
Schwimmen		14						
Nahkampfwaffe				GA		Waffeneig.		
Kräftiger Biss			+2	-2	-	-		
Fernkampfwaffe					GA			Waffeneig.
-			-	-	-	-	-	-
Panzerung					TYP			
-				-	-		-	-
-				-	-		-	-
-				-	-		-	-
Beute								
-								

## Besonderheiten / Talente

## Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

## Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Tarnung
























Beim Anschleichen (AGI+BE) erhält er einen Bonus von +5.

## Panzerhai



Als wäre ein riesiger Hai mit messerscharfen Zähnen nicht schon gefährlich genug, hat dieser zusätzlich noch dicke Panzerplatten am Rumpf. Diese Spezies ist eher behäbig. Das ist aber nicht weiter schlimm, da konventionelle Angriffe ihr kaum Schaden anrichten.

## Panzerhai

							
KÖR: 15	AGI: 4	GEI: 1					
ST: 3	BE: 1	VE: 0					
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0					
							
45	22	5	5	20	-		
Schwimmen		10					
Nahkampfwaffe			GA		Waffeneig.		
Kräftiger Biss		+2	2	-	-		
Fernkampfwaffe				GA			Waffeneig.
-	-	-	-	-	-	-	
Panzerung				TYP			
-			-	-		-	-
Dicke Schuppen			+3	-		-	-
-			-	-		-	-
Beute							
-							

## Besonderheiten / Talente

## Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

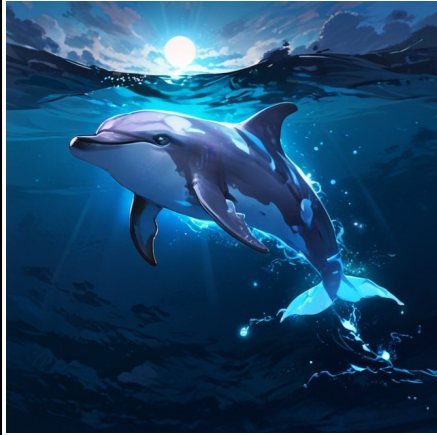
## Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.
























## Para-Delfine

Auch wenn sich viele Rudel der Para-Delfine den Siedlern friedlich genähert haben, gibt es im großen weiten Ozean dennoch Gemeinschaften von ihnen, die ihre Revire bis aufs Blut verteidigen.

## Para-Delfin Jäger



Die Jäger eines Rudels zeichnen sich durch ihre körperliche Kraft aus. Ihre psionischen Fähigkeiten sind kaum entwickelt.

Para-Delfin Jäger						
						
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6	
ST:	6	BE:	4	VE:	1	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	1	
						
22	14	11	6	16	-	
Schwimmen			15			
Nahkampfwaffe				GA	 Waffeneig	
Schwanz- & Kopfstoß			+2	-2		
Fernkampfwaffe				GA	 Waffeneig	
-			-	-	-	
Panzerung				TYP	  	
-			-	-	 -	
-			-	-	 -	
-			-	-	 -	
Beute						
-						

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Kampfsport I

WB +1 & GA -1 für waffenlosen Angriff, +1 Initiative, +1 Abwehr


























#### Brutaler Hieb II

(2x pro Kampf, den Schlagen-Wert um KÖR erhöhen.)

## Para-Delfin Psioniker



In jedem Para-Delfin steckt ein gewisses psionisches Potential. Doch bei einigen Exemplaren ist es so stark, dass sie die Domänen des Psi nutzen können – als Heiler oder Zerstörer. Solche Exemplare haben eine besondere Stellung im Rudel und sind unterwegs in der Regel immer in Begleitung von einem oder mehreren Jägern.

Para-Delfin Beschützer						
						
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8	
ST:	1	BE:	3	VE:	3	
HÄ:	1	GE:	0	AU:	6	
						
17	8	9	6	8	-	
Schwimmen			14			
Nahkampfwaffe				GA	 Waffeneig.	
Schwanz- & Kopfstoß			+1	-1	- 	
Fernkampfwaffe			 	GA	  Waffeneig.	
-			-	-	-	
Panzerung				TYP	  	
-			-	-	 - -	
-			-	-	 - -	
-			-	-	 - -	
Beute						
-						

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Psikraft: 15 , Psienergie: 7

#### Psi-Talente

#### Erholung (aktiv, PK 1)

Heilt per Berührung Psikraft-Probenergebnis/2 LK.

#### Geistschlag (aktiv, PK 1)

Ein Ziel in AU x 2 Metern Sichtweite erleidet einen telepathischen Angriff. Vergleichende Probe Psikraft (-1/5 m Entf.) gegen GEI+AU, bei Erfolg erleidet das Ziel die Differenz als nicht abwehrbaren Schaden.



## Bernsteinschildkröte



Bernsteinschildkröten sind in der Regel friedliche Zeitgenossen. Sie greifen nur an, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen. Sie wurden nach ihrem ersten Fundort – dem Bernsteinriff – benannt.

### Bernsteinschildkröte

KÖR: 6	AGI: 5	GEI: 1
ST: 1	BE: 1	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
15	15	6
		11
Nahkampfwaffe		
Biss	+2	-
Fernkampfwaffe		
-	-	-
Panzerung		
-	-	-
Schildkrötenpanzer	+5	-
-	-	-
Beute		
-	-	-

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Dunkelschildkröte



Diese gut gepanzerten Tiere haben ihren Namen durch ihre dunkle Färbung. Sie zeigen ein starkes Revierverhalten und beobachten Eindringlinge argwöhnisch. Kommt man ihnen zu nahe, greifen sie an.

### Dunkelschildkröte

KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 1
ST: 3	BE: 3	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
26	22	9
		14
Nahkampfwaffe		
Kräftiger Biss	+2	-2
Fernkampfwaffe		
-	-	-
Panzerung		
-	-	-
Schildkrötenpanzer	+5	-
-	-	-
Beute		
-	-	-

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Festungskröte



Man ist gut beraten, sich nicht mit einer Festungskröte anzulegen. Ein solches etwa 8 m großes Monstrum ist von einer dicken Schale geschützt, so dass ihr nur mit panzerbrechender Munition und Torpedos beizukommen ist. Glücklicherweise sind diese Tiere sehr langsam und in der Regel nur aggressiv, wenn sie einen Nistplatz o.ä. verteidigen.

### Festungskröte

KÖR: 20	AGI: 5	GEI: 1
ST: 5	BE: 2	VE: 0
HÄ: 8	GE: 0	AU: 0
225	35	7
		12
Nahkampfwaffe		
Zermalmender Biss	+4	-4
Fernkampfwaffe		
-	-	-
Panzerung		
-	-	-
Schildkrötenpanzer	+7	-
-	-	-
Beute		
-	-	-

### Besonderheiten / Talente

#### Meeresbewohner

Natürlicher Lebensraum ist das Meer. Kann, statt zu laufen, nur schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampfwaffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Cephalid-Krieger



Gesteuert durch den Meister sind die Krieger der Cephaliden gefährliche Gegner. Oft liegen sie im Hinterhalt auf der Lauer, um ihre Gegner mit ihren Speeren zu aufzuspießen. Zusätzlich sind sie mit organischen Artefakten ausgestattet, die ihre körperliche Leistung steigern.

### Cephalid-Krieger

KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 6	BE: 5	VE: 0
HÄ: 5+3	GE: 0	AU: 0
18	7	10
5	8+2	7
Schwimmen	14	
Nahkampfwaffe	GA	Waffeneig.
Gehärteter Korallenspeer	+4	-2 +2 -
Fernkampfwaffe	GA	Waffeneig.
-	-	-
Panzerung	TYP	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

#### Beute

#### Besonderheiten / Talente

##### Organisches Artefakt\* (HÄ +3)

\* „stirbt“ mit seinem Träger

##### Athletik I (Proben +2)

##### Abrollen I

(1x pro Kampf sich mit einem 2 m weitem Abrollmanöver vor einem Schießen-Angriff retten)

##### Ausweichen I

(1x pro Kampf einen gegnerischen Nahkampfangriff ignorieren.)

##### Brutaler Hieb I

(1x pro Kampf, den Schlagen-Wert um KÖR erhöhen.)

## Cephalid-Forscher



Cephaliden benutzen keine mechanischen oder elektrischen Geräte. Stattdessen benutzen sie einfache programmierbare Organismen. Im Kampf können sie damit ihre Gegner schwächen oder beeinflussen, um sich und ihren Kameraden Vorteile zu beschern.

### Cephalid-Forscher

KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 2	BE: 4	VE: 7
HÄ: 2	GE: 1	AU: 2
18	7	10
5	8+2	7
Schwimmen	10	
Nahkampfwaffe	GA	Waffeneig.
Korallendolch	+2	- - -
Fernkampfwaffe	GA	Waffeneig.
-	-	-
Panzerung	TYP	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

#### Beute

#### Besonderheiten / Talente

##### Artefakte / Programmieren: 17

Angstparasit (Power-Level 6)

Energie : 14

Verbrauch: 7

Diese Artefakt löst bei einem bis zu VE Metern entfernten Ziel Angstzustände aus, so das für VE Runden seine Proben um +3 erschwert sind.

##### Fesselquallen (Power-Level 5)

Energie: 10

Verbrauch: 5

Diese Artefakt verschießt quallenartige kleine Wesen auf ein bis zu VE Metern entfernten Ziel. Dieses wird so in seinen Bewegungen eingeschränkt, dass für VE Runden sein Laufewert um 3 verringert wird - bei einem Probenenergebnis von 15 oder mehr sogar um 4.

## Cephalid-Psioniker



Jeder Cephalid ist zumindest schwach telepathisch begabt. Die mächtigsten unter ihnen können mit ihren Geist jedoch nahezu jede Domäne des Psi meistern.

### Cephalid-Psioniker

KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 8
ST: 1	BE: 4	VE: 5
HÄ: 3	GE: 0	AU: 7
16	7	10
5	8+3	7
Schwimmen	13	
Nahkampfwaffe	GA	Waffeneig.
Korallenspeer	+3	-2 +2 -
Fernkampfwaffe	GA	Waffeneig.
-	-	-
Panzerung	TYP	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

#### Beute

#### Besonderheiten / Talente

Psikraft: 17, Psienergie: 10

##### Psi-Talente

Erholung (aktiv, PK 1)

Heilt per Berührung Psikraft-Probenenergebnis/2 LK.

Geistschlag (aktiv, PK 1)

Ein Ziel in AU x 2 Metern Sichtweite erleidet einen telepathischen Angriff. Vergleichende Probe Psikraft (-1/5 m Entf.) gegen GEI+AU, bei Erfolg erleidet das Ziel die Differenz als nicht abwehrbaren Schaden.

Psischild + Psiwehr + Verst. (aktiv, PK 2)

Mittels Berührung erschafft der Psioniker für VE Runden einen eng anliegenden Psischild um das Ziel, der die Abwehr gegen Angriffe und Psi-Effekte um +4 erhöht.

Falls die normale Abwehr des Ziels inklusive Rüstungsbonus (KÖR+HÄ+PA) kleiner als GEI+AU des Psionikers ist, können Angriffe stattdessen mit GEI+AU+Psischild (ohne Rüstungsbonus) abgewehrt werden.







## Blue Marine Corps Soldat



Das Blue Marine Corps sorgt in den Kolonien für Recht und Ordnung. Zudem sind sie für Aufklärungs- und Rettungsmissionen zuständig.

### Blue Marine Corps Soldat

						
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4				
ST: 4	BE: 2	VE: 1				
HÄ: 4	GE: 6	AU: 2				
						
25	12+6	10-3	4,5	13+1	16+4	
Schwimmen		14				
Nahkampfwaffe						
Kampfmesser		GA		Waffeneig.		
	+1	-	-	-		
Fernkampfwaffe						
Sturmgewehr			GA			Waffeneig.
	+4	-3	+4	-1	-	 
Panzerung						
Sensorhelm		TYP				
	+1	L		-1	-	
Schwerer Brustpanzer	+4	S		-1	-0.5	
Arm- & Beinprotektoren	+1	L		-	-	
Beute						
-						

#### Besonderheiten / Talente

**Athletik II** (Proben +4)

**Hart im Nehmen I** (LK +3)

**Nahkampfverfahren I** (Schlagen +1)

**Schießtraining II** (Schießen +2)

**Abrollen I**

(1x pro Kampf sich mit einem 2 m weitem Abrollmanöver vor einem Schießen-Angriff retten)

**Ausweichen I**

(1x pro Kampf einen gegnerischen Nahkampfangriff ignorieren.)

**Fieser Schuss I**























(1x pro Kampf, den Schießen-Wert um AGI erhöhen.)

## Ökoterrorist



Viele Menschen glauben an einen Raubbau an der neuen Welt. Die gleichen Fehler von der Erde werden wiederholt. Einige besonders fanatische Vertreter dieser Meinung gehen mit Gewalt und Sabotage dagegen vor. Ein Beispiel dafür ist die Gruppierung „Gaias schützende Hand“.

### Ökoterrorist

					
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6			
ST: 1	BE: 3	VE: 1			
HÄ: 1	GE: 4	AU: 0			
					
17	9+2	11	5	7+2	12+2
Schwimmen		15			
Nahkampfwaffe				GA	 Waffeneig.
Harpune			+2	-	
Fernkampfwaffe				GA	 Waffeneig.
Pfeilgewehr			+2	-	
Panzerung				TYP	 
Taucherhelm			+1	L	 -
Schutzweste			+1	L	 -
Schwimmflossen			-	-	 -
Beute					
-					

#### Besonderheiten / Talente

**Athletik II** (Proben +4)

**Flinker Kämpfer** (Abwehr = KÖR+BE)

**Abrollen I**

(1x pro Kampf sich mit einem 2 m weitem Abrollmanöver vor einem Schießen-Angriff retten)

**Ausweichen I**

























(1x pro Kampf einen gegnerischen Nahkampfangriff ignorieren.)

## Piraten



Auch auf Paradise Blue besteht die Gefahr, auf Gauner und Räuber zu treffen. Meistens sind es entflozene Häftlinge oder aus den Kolonien Verstoßene, die mit geklauten Seefahrzeugen auf Beutefang gehen. Oftmals sind ihre Überfälle notwendig, da sie nicht die technischen Mittel haben, benötigte Dinge selbst herzustellen, wie in den Kolonien.

### Pirat

					
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 6			
<b>ST:</b> 4	<b>BE:</b> 2	<b>VE:</b> 0			
<b>HÄ:</b> 2	<b>GE:</b> 4	<b>AU:</b> 0			
					
23	10+2	8	4	13+1	12+3
Schwimmen		10			
Nahkampfwaffe				GA	 Waffeneig.
Jagdmesser			+1	-	-
Fernkampfwaffe			 	GA	  Waffeneig.
Gewehr			+3	-	-4
			-	-	
Panzerung				TYP	  
-			-	-	 - -
Schutzweste			+1	L	 - -
Arm- & Beinprotektoren			+1	L	 - -
Beute					
-					

#### Besonderheiten / Talente

**Athletik I** (Proben +2)

**Hart im Nehmen I** (LK +3)

**Nahkampfverfahren I** (Schlagen +1)

**Schießtraining II** (Schießen +2)



## Der Leviathan



In der Schwarzen Weite zuhause schwimmt der Leviathan behäbig an der Oberfläche. Mit seinem gewaltigen Maul saugt er regelmäßig Fischschwärme und große Meerestiere ein. Auf seiner Oberseite finden sich gleich mehrere Körperöffnungen aus denen er eine erdähnliche Substanz ausscheidet. So bildete sich mit der Zeit eine Insel mit einem funktionierenden Ökosystem. Sogar ein Dschungel mit dichtem Pflanzenbewuchs und Bäumen ist entstanden. Vermutlich leben auf dem Leviathan die einzigen einheimischen Insekten, Vögel und Landtiere auf dem gesamten Planeten. Die Leviathanisten, die auf seiner Insel siedeln, befürchten, dass er bei zu geringem Nahrungsangebot nach unten tauchen und in tieferen Lagen nach Beute jagen würde. Daher treiben sie gezielt Meerestiere in die Nähe seine Maules, um ihn so zu füttern.

Der gewaltige Leviathan hat eine Länge von etwa 3 km und ist an seiner weitesten Stelle etwa 1 km breit.

## Der Leviathan

### Besonderheit

Aufgrund seiner Größe und Robustheit, lässt sich der Leviathan auf konventionelle Weise kaum töten. Daher wird hier auf jegliche Kampfwerte verzichtet.

## Leviathan-Schuppe



Der Leviathan stößt von Zeit zu Zeit einige seiner Schuppen ab. Diese graben sich durch das Erdreich und verteilen dies gleichmäßig auf seinem Körper. Sie besitzen kein richtiges Gehirn. Ihre Aufgabe wird vor Abwurf vom Leviathan in ihrem Nervensystem angelegt. Sobald sie ihren Zwecks erfüllt haben, sacken sie leblos zusammen.

## Leviathan-Schuppe

					
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 0			
<b>ST:</b> 7	<b>BE:</b> 6	<b>VE:</b> 0			
<b>HÄ:</b> 7	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0			
					
25	19	12	4	17	-
Schwimmen			12		
Nahkampf-Waffe				GA	 Waffeneig.
Klauen			+2	-	-
Fernkampf-Waffe				GA	  Waffeneig.
-		-	-	-	-
Panzerung				TYP	  
-			-	-	 - -
Schuppenschale			+4	-	 - -
-			-	-	 - -
Beute					
-					

### Besonderheiten / Talente

#### Kein Gehirn

Wird nicht von Psitalenten und anderen Kräften betroffen, die den Geist ausspionieren oder beeinflussen.

#### Natürliche Waffen

Bei einem Schlagen-Patzer gegen Bewaffnete wird deren Nahkampf-Waffe getroffen. Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit ihrer Waffe gegen die patzende Kreatur.

## Easter Eggs

In den Regelwerkdokumenten und Abenteuerbeschreibungen finden sich zahlreiche Easter Eggs. So sind viele Namen und Bezeichnungen der Popkultur entlehnt oder direkt entnommen.

Der Name von **Daniel Lundgren** ist an den des schwedischen Schauspielers Dolph Lundgren angelehnt. Beide könnten ein Namensschild mit "D. Lundgren" benutzen.

Der Nachname **Prof. Dr. Jun Watanabe** würde wörtlich übersetzt "Überschreiten-Grenze" heißen. Und sie hat mit ihrem skandalösen Genexperimenten wirklich eine Grenze überschritten...

**Jean-Pierre Vaillant** ist auch der Name des ältesten Bruders von Michel Vaillant, dem Rennfahrer aus der gleichnamigen Comic-Reihe bzw. Zeichentrickserie.

**Marie Lumière** hat ihren Nachnamen von dem Kerzenleuchter aus "Die Schöne und das Biest".

"Ehrwürdige Mutter" **Jessica Astrid** ist eine Anspielung an Lady Jessica aus "Dune". Diese wurde die Konkubine des Herzog Leto Atreides und erlangt später den Titel "Ehrwürdige Mutter" von den Fremden.

Spricht man **Commander Henry Keen** nur mit seinem Titel und Nachnamen an, hat man die gleichnamige Jump-'n'-Run-Computerspiel-Reihe aus den 90ern.

**Kimberly Ann Hart** ist auch der erste pinke Power Ranger. Die anderen Power Rangers **Zack Taylor, Jason Lee Scott, Tommy Oliver, Billy Cranston** und **Trini Kwan** kann man im Abenteuer "Das nasse Grab" finden.

Die Stützpunkte **Caspia, Indira, Perla, Karina, Mala, Tamika** und **Arielle** sind nach "Arielle der Meerjungfrau" (die Neuverfilmung) und deren Schwestern benannt. Arielle ist der Stützpunkt an der einzigen erfolgreich aufgeschütteten Insel. Passend dazu ist die namensgebende Meerjungfrau, die einzige von ihren Schwestern, die das Meer verlassen hat.

Das **Lied von Tentakel und Flosse** ist natürlich eine deutliche Anspielung an "Das Lied von Eis und Feuer" von George R. R. Martin.

**Purpurtentakel** ist ein Verweis auf das Computerspiel "Day of the Tentacle".