How to be a Hero

ABYSS

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Abyss 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Abenteuerstruktur 3
- Intro - Forschungszwecke 3
- Ausrüstung - Besondere Gegenstände 3
- NPCs 5
- Orte 5

ABYSS

Kursivtext:	*Beschreibungen welche bedenkenlos an die Spieler weitergegeben werden können.*
Probe:	Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche nicht für die Spieler gedacht sind.

Allgemeines

- Sci Fi, Mystery Pen & Paper
- Bis zu 8 Spieler
- Mehrere Sessions ~ 10 Std.

Setting

Es ist das Jahr 2102

Vorbereitung

Sonderregeln

Charaktererstellung

Abenteuerstruktur

Intro - Forschungszwecke

Ihr werdet als neue Crewmitglieder der Forschungsstation A.F.F.S. 12C angeworben. Die meisten Stellen sind für Forscher mit einer Spezialisierung auf mariner Biologie, Chemie oder Geologie ausgeschrieben. Es gibt jedoch auch Stellen für Mechaniker, Maschinenbauer, Logistiker, IT, Funker, Putzkräfte, Zimmermädch*innen? WAS SOLL MAN DA BITTE FÜRN WORT NEHMEN, Sporttrainer und sogar einen Koch und eine Küchenhilfe.

Ausrüstung - Besondere Gegenstände

Tauchanzüge

Perfekt abgedichtete Tauchanzüge die das Vordringen in Tiefen von bis zu 2000m ermöglichen und trotz ihres hohen Gewichts die Feinmotorik nur marginal einschränken. Diese Anzüge sind sehr wertvoll und werden in erster Linie zu Forschungszwecken eingesetzt.

Ausgestattet sind sie mit mehreren Beatmungstanks die, sollte einer von ihnen ausfallen, unabhängig voneinander agieren können und den Taucher insgesamt mit bis zu 48std Atemluft versorgen.

Zudem sind mehrere hilfreiche Instrumente wie UV Sensoren, Druckmesser, Sauerstoffanzeigen, Kommunikationsgerät, Elektromagnetische Sensoren, Biolumineszens Sensoren, Sonar mit einer holografischen 3D Anzeigen die die Umgebung modellieren und dem Taucher bei der Orientierung helfen, sowie extrem helle Lampen mit einstellbar großem Lichtkegel oder hoher punktueller Reichweite, installiert.

Keycards

Verschiedene Räumlichkeiten der 12C sind nur durch spezielle Schlüsselkarten, sogenannte Keycards zu öffnen. Je nach Beruf oder Stellung wird eine andere Keycard mit jeweils eigenen Befugnissen ausgestellt. Darüber hinaus dienen Keycards auch als Ausweis und enthalten Zimmernummer, Stelle, Name, Alter, Körpergröße sowie Geschlecht.

Crew-Ausweis

Die simpelste Form der Keycard, welche die generellsten Befugnisse, also jene die jedem Crewmitglied zuteil sind, enthält.

Befugnisse:

- Level -1 - 1 per Fahrstuhl
- Eigenes Wohnquartier

Stationsleiter Ausweis

Bildet in Kombination mit der Keycard des stellvertretenden Stationsleiters die ultimative Keycard und gewährt in dieser Konstellation Zugriff auf absolut alles was einer Autorisierung bedarf. Alleine sind die Befugnisse etwas eingeschränkter.

Befugnisse:

- Level -2 - 2 per Fahrstuhl
- Alle Wohnquartiere
- Alle Tech-Lab Räume (außer Generator und Gravitation)
- Communications und alle entsprechenden Geräte
- Control (außer das manuelle Manövrieren der gesamten Station)
- Alle Spinde, Safes, Schränke.

> Die Keycard des stellvertretenden Stationsleiters funktioniert identisch.

Eigenartige Truhe

Eine merkwürdige, fremdartig verzierte Truhe aus einem unbekannten Material. Sie ist überraschend leicht für ihre Größe und weist, obwohl sie scheinbar schon lange in der Tiefsee war, keinerlei Verschleiß auf.

Die Truhe stammt aus einer anderen Dimension. Dies können die Spieler nur durch eine erfolgreiche Probe auf Dämonologie o.ä. herausfinden. Es erklärt außerdem warum sie so widerstandsfähig gegen allerlei physische Krafteinwirkung ist und nicht einmal von komplexen KIs verstanden wird, die nur Fehlermeldungen von sich geben, sollte man die Truhe von ihnen analysieren lassen. Sie kann nur mithilfe des wellenförmigen Messers geöffnet werden, welches eine Art magischer Schlüssel ist. In der Truhe befindet sich ein perfekt erhaltenes Buch.

NPCs

Adjutant

Eine Hilfs-KI, welche Angestellte instruieren sowie komplexe Fragen verstehen und beantworten kann. Sie ist die gängigste Version der Hilfs-KI und wird in den meisten Raumstationen aber auch anderen simpel zu bedienenden Geräten aufgrund von ihrer Verlässlich- und Vielseitigkeit genutzt.

Orte

Das Abenteuer spielt ausschließlich innerhalb der Forschungsstation A.F.F.S. 12C und im Ozean des zu untersuchenden Planeten Hermeias.

Forschungsstation A.F.F.S. 12C

A.F.S.S. = Klasse: Autarke Forschungsstation; Typ: Äußere Stratosphäre

12C = ID

Die Station wird von ihren Bewohnern 12C genannt. Es handelt sich um eine vollausgestattete Raumstation die für Forschungszwecke in die äußere Stratosphäre eines zu untersuchenden Planeten manövriert wird um von dort aus Expeditionen aus sicherer Distanz sowie ein einfaches Zu- und Abführen von Spezialisten und Ausrüstung zu ermöglichen.

Die Station besitzt 5 Etagen nummeriert von -2 bis 2. Level -2 ist stets der Oberfläche des Planeten zugewandt, Level 2 hingegen immer dem Weltall. Die äußeren Level sind wesentlich kleiner und schmäler als die mittleren Level welche wesentlich mehr Räumlichkeit bieten.

Der vertikale Transport erfolgt über zentral positionierte Fahrstühle und Treppenhäuser. Level 2 und -2 sind nur durch den rechten Fahrstuhl zu erreichen, jedoch ist hierfür eine erhöhte Sicherheitsstufe notwendig. Sollte diese nicht vorliegen fährt der Fahrstuhl nur zwischen Level 1 und -1 zu denen jedes Crewmitglied Zugriff hat.

Die Karten der Raumstation können bedenkenlos an die Spieler weitergegeben werden. Es handelt sich bei ihnen jedoch **nicht** um akkurate Repräsentationen der einzelnen Räume und ihrer Inhalte sondern eher um hübsche, atmosphärische Orientierungshilfen!

Unmittelbar unterhalb des Namens eines Raums steht eine kleine Abkürzung in Klammern die deklariert ob entsprechender Raum abgesperrt oder öffentlich ist.
O - offen, keine Keycard erforderlich
V - verschlossen, mindestens eine Keycard erforderlich

Level 2 - Control
V

Die Kontrolleinheit ist nur für den Piloten, Stationsleiter und stellvertretenden Stationsleiter zugänglich. Sie ist der am besten gesicherte Raum und als oberste Ebene stets dem Weltall zugewandt. Der Pilot ist lediglich befugt die Station zu bewegen sollte dies durch äußere Bedingungen zur Sicherung der Station notwendig werden. (Er braucht noch die Autorisierung durch Stationsleiter oder stellvertr. Stationsleiter.) Stationsleiter und stellvertretender Stationsleiter haben außerdem Zugriff auf einen Hinterraum von dem aus jede Tür, Schleuse, Lampe oder robotische Einheit manuell kontrolliert werden kann. (Ausgenommen O2, H2O, Notstrom.)

Level 1 - Living Quarters

Gym
O

Eine Einrichtung um möglichst effizient auf kleinstem Raum körperliche Betätigung zu ermöglichen.

Bibliothek
O

Eine Bibliothek die eine Vielzahl von Büchern neben der digitalen Variante auch physisch bietet. Auch Zubehör wie riesige holografische Sternenkarten oder große Globen zieren diesen Raum.

Spa
O

Ein umfangreiches Spa um den Körper zu pflegen und der Crew eine weitere Option zu geben sich zu entspannen.

Wohnquartier
V

Jedes dauerhafte aber auch temporäre Crewmitglied hat ein eigenes kleines aber vielseitiges Wohnquartier in welchem jede Art von wohnlichem Bedürfnis gedeckt ist.

Folgendes ist enthalten:

- Separates Bad mit Dusche, WC, Waschbecken
- Individuell und umfangreich konfigurierbares Bett für jeden Typ von Schläfer
- Schreibtisch mit Multimedia Geräten wie mobilen Tablets und einem PC (Nachrichten an andere Zimmer, Einrichtungen oder Roboter auf der Station sind sofort übermittelt. Für Kommunikation zu anderen Planeten ist die Reichweite dieser Geräte ungenügend weshalb es in Level -2 die Kommunikationszentrale gibt)
- Regale und Schränke für Kleidung
- Eine automatisiert befüllte Bar in der über ein Röhrensystem Wasser und Astronautennahrung gelagert werden kann

Level 0 - Lobby

Fracht
V

Alle Warentransporte werden über den Fracht-Hangar abgewickelt. Von hier werden Waren entladen aber auch Neuware zwischengelagert, bis diese dann von Robotern eine Etage tiefer in das endgültige Lager gebracht werden.

Personal-Hangar
O

Ein Hangar für den Personaltransfer von und zu Raumschiffen.

Raum-Hangar
O

Ein Hangar in welchem das Retriever Schiff und eventuell andere kleinere Raumschiffe abflugbereit stehen.

Logistik
V

Der Zentrale Steuerungsraum von welchem aus KI die Bestände aller Räumlichkeiten überprüft und Roboter aus dem angrenzenden Droiden-Lager koordiniert um jeden Raum adäquat zu versorgen. Hier werden Inventurlisten automatisch erstellt und Bestellungen autorisiert.

Droiden-Lager
V

Ein besonders brandgeschützter Raum in welchem alle frei beweglichen Hilfsroboter bei Bedarf aufgeladen und bei eventueller Inaktivität gelagert werden.

WC
O

Ein hoch modernes vollausgestattetes WC welches über Leitungen mit der Müllentsorgungseinheit verbunden ist.

Küche
O

Eine Küche in der menschliche Köche mithilfe von einigen Robotern die gesamte Station mit qualitativerem Essen als langhaltbarer Astronautennahrung versorgen.

Kantine
O

Mahlzeiten aus der Küche dürfen aufgrund ihres erhöhten Verschmutzungsrisikos nicht in den individuellen Wohnquartieren sondern nur in der Kantine gegessen werden. Der Raum ist simpel strukturiert um leicht zu reinigen zu sein.

Bar
O

Eine hölzerne altmodisch gestylte Bar in der Spirituosen und Snacks serviert werden. Hier arbeiten keine Roboter.

Lounge
O

Eine große Freizeitlounge mit Tanzfläche sowie Sofa und Spielecke in denen jeweils der Boden mit Teppich bezogen ist.

Level -1 - Tech-Lab
V

Jeder Raum benötigt eine Keycardeingabe, die Etage selbst aber nicht.

Level -1, auch "Tech-Lab" genannt ist die Ebene in der die meisten Räumlichkeiten technischen oder wissenschaftlichen Arbeiten zugeordnet sind. Zudem befindet sich hier die Krankenstation nahe den größten Verletzungsrisiken um so eine umgehende Behandlung zu ermöglichen.



Level -1 Tech-Lab

Schleuse

Eine Schleuse die einen Ein und Ausgang aus der Station bildet. Dieser wird von Mechanikern und sonstigem technischen Personal dazu genutzt Wartungen an der Außenseite der Station durchzuführen. Nach jeder Schicht wird jegliches Gerät und die komplette Einsatzkleidung in einem speziellen Dekontaminator gereinigt. Die Crew wird untersucht bevor sie erneut den Rest der Station betreten.

Labor

Generator

Ein stark gesicherter und verstärkter Raum welchen man nicht ohne adäquate Ausrüstung betreten sollte.

Die Stromversorgung der Station. Im Falle eines Defekts gibt es noch einen Notreaktor der die Krankenstation, O2, H20, Communications sowie dimme Lichter betreibt.

Gravitation

Ein stark gesicherter und verstärkter Raum welchen man nicht ohne adäquate Ausrüstung betreten sollte.

Er ermöglicht der Station eine erdengleiche Gravitation für die Gesundheit der Crew und die Nutzbarkeit von Hilfsrobotern künstlich zu erzeugen.

Lager

Eine von weißem Kaltlicht beleuchtete Halle in welcher auf uniformen, regelmäßig angeordneten Paletten dicht an dicht allerlei Container, Fässer und Kisten stehen, die teils wesentlich größer als ein Mensch sind.

Hier wird alles außer größere Roboter gelagert. Von Lebensmittelcontainern über Ersatzteilkisten ist alles in großer Menge vorhanden.

Werkstatt
Eine Werkstatt in welcher Werkzeuge und Kleinstmaschinen gewartet, repariert oder sogar gebaut werden.

Maschinen
Eine andere Art von Werkstatt in der statt Werkzeugen, Roboter und größere Maschinen/Maschinenteile evaluiert und dann eventuell gewartet, repariert oder ganz ersetzt werden. Um hier zu arbeiten muss man ein enorm hoch qualifizierter Mechaniker oder Maschinenbauer sein, da einige der hier bearbeiteten Teile überlebenswichtig für die Insassen der Station sind.

Elektrik
Nahe des Generators steht der zentrale Knotenpunkt für die Regulierung und Stromversorgung der Station. Alle typischerweise problemanfälligen Stellen befinden sich in diesem Raum und sind so leicht zu erreichen.

Server
Das Datencenter der Station in welchem jegliche Protokolle und Videoaufnahmen archiviert werden. Alles was auf den einzelnen Computern der Station gespeichert ist wird ebenfalls hier gespeichert.

Umkleide
Ein Raum in dem nahezu jegliche Arbeitskleidung kategorisch nach Beruf geordnet vorzufinden ist. Wertvolle oder potentiell gefährliche Ausrüstung liegt in abgeschlossenen Spinden.

O2
Der Sauerstoffgenerator der Station, welcher jeden Raum mit erdgleicher atembarer Luft versorgt.

H2O
Die Wasseraufbereitungsanlage der Station, in welcher altes Wasser aber auch menschliche Abfälle zu 100% recycled und somit zu trinkbarem oder anderweitig nutzbarem Wasser werden.

Krankenstation
Die Krankenstation regelt die Ausgabe von Medikamenten oder eventuell notwendigen Nahrungsergänzungsmitteln (was selten der Fall ist). Sie ist rund um die Uhr von ausgebildeten Ärzten besetzt, am stärksten jedoch während der Arbeitszeiten im Tech-Lab Bereich. Dies liegt an dem erhöhten Unfallrisiko während der Arbeitszeiten. Ein abgeriegelter Raum ist das OP Zimmer daneben gibt es 4 Krankenbetten für ernsthaft Verletzte. Ein weiterer abgeriegelter Raum dient der Quarantäne sollte eine gefährliche Krankheit ihren Weg in die Station gefunden haben. In den einzelnen Quarantänecontainern werden die betroffenen in eine Art Schlaf versetzt und durch eine Universallösung in der sie schwimmen problemlos am Leben gehalten.

Wache
Die Wache besteht aus 3 Räumen. Einem Wachraum in dem Monitore Aufnahmen einiger Räume und Gänge live wiedergeben. Hier befinden sich zu jeder Tageszeit mindestens 2 Wachleute. Außerdem stehen hier Spinde mit sicherheitsrelevanter Ausrüstung und sogar tödlicher Bewaffnung für Notfälle. (Wachkleidung/Ausrüstung gibt es nicht in der Umkleide)

Eine videoüberwachte Zelle mit Platz für 4 Personen die dort temporär bis zum Eintreffen von tatsächlicher Justiz legal festgehalten werden dürfen um die Sicherheit der Station zu gewährleisten. Wachen dürfen adäquate Gewalt gegen Crewmitglieder anwenden sollten diese Andere oder die Sicherheit der Station mit ihrem Verhalten gefährden.

Der dritte Raum ist ein langer schmaler Gang der als Schießstand benutzt wird.

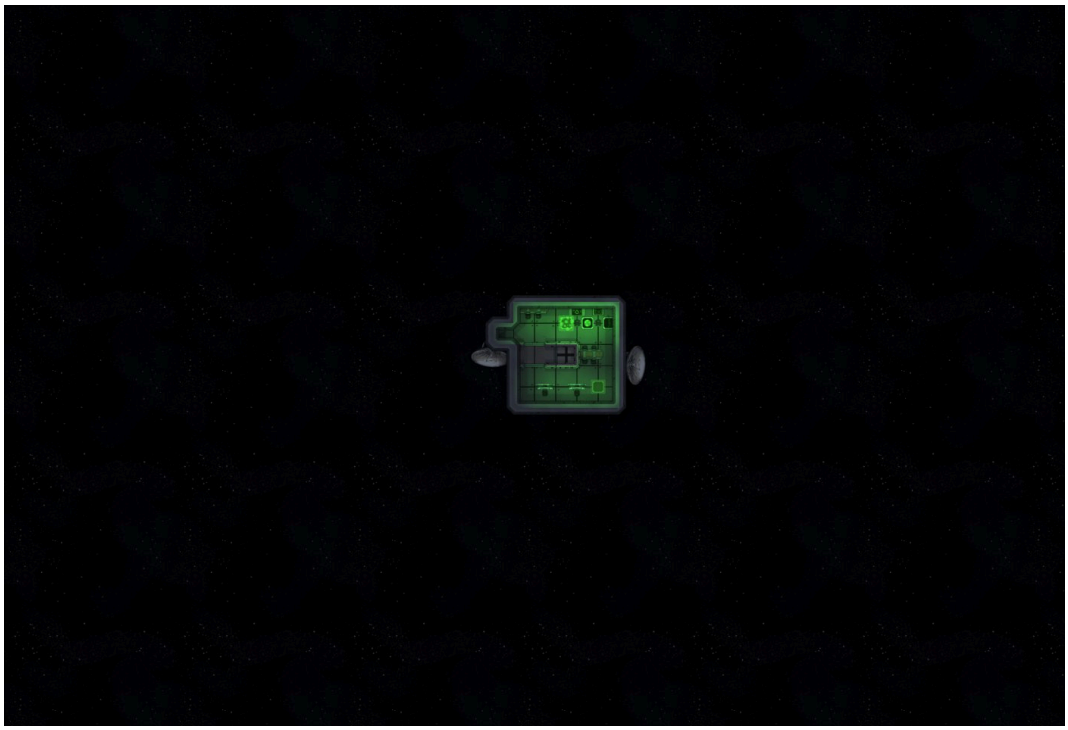
Müll

Ein toxischer Raum welcher nur mit speziellen Anzügen welche in der Umkleide gefunden werden können betreten werden sollte. Hier sammelt sich der Müll aus allen Etagen nachdem er aus den einzelnen Mülltonnen, Eimern und Toiletten durch das Müllsystem gesogen wurde. Bevor dieser nun von hier aus ins Weltall entsorgt wird wird er chemisch so behandelt dass er extrem aufweicht und so zu keinem Gefahrenobjekt im Orbit werden kann.

Level -2 - Communications

V

Die Kommunikationszentrale ist die unterste und damit dem Himmelskörper zugewandte Ebene. Sie ist nur mit einer hoch autorisierten Keycard über den östlichen Fahrstuhl oder das Treppenhaus zu erreichen. Alle hier arbeitenden Crewmitglieder sind in der Verwendung der verschiedensten Kommunkationsgeräte ausgebildet.



Level -2 Communications

Strato-Tiefseekapsel

Gewaltige, bemannte Pods die bis zu 4 Personen binnen Minuten aus der Raumstation in den Ozean befördern können. Durch modernste Trieb- und Richtwerk Technologie ist es diesen möglich, obwohl sie mitsamt Besatzung aus der äußeren Stratosphäre abgeworfen werden, unbeschadet in den Ozean einzuschlagen, auf eine gewünschte Tiefe abzusinken und die Taucher mit ihren Tiefseeanzügen in die Tiefsee zu entlassen.

Sie besitzen zusätzlich die Funktion wieder aufzutauchen und zu treiben, wodurch die Crew auch bei unruhigem Seegang von einem Retriever Raumschiff geborgen werden kann.

Um eventuelle Rettungsversuche zu ermöglichen senden die Kapseln permanent ihren Standort und Zustandsdaten an die Raumstation 12C. Die Taucher können an ihnen auch manuelle Notfallsignale auslösen.

Exoplanet Hermeias

Dieser Planet ist das zu untersuchende Objekt der autarken Forschungsstation AFSS 12C.

Seine Oberfläche ist zu 92% von Wasser bedeckt.

Eine sehr sauerstoffreiche Atmosphäre mit einem Anteil von 50% macht diese zwar nicht sofort tödlich jedoch auf Dauer gesundheitsschädlich für ungerüsteten menschlichen Besuch. Sie steht außerdem unter einem marginal höheren Druck als die des Planeten Erde.

Es gewittert sehr frequent.

Terrane sowie aquatische, komplexe Fauna und Flora wurden entdeckt und zur näheren Untersuchung ins Labor der 12C gebracht.

Der verlängerte Aufenthalt der Station selbst, sowie die Erweiterung der Besatzung zu Forschungszwecken wurde daraufhin genehmigt.

Der Ozean

Die Oberfläche ist aufgrund der ständigen starken Winde äußerst unruhig und für Forschungsschiffe ungeeignet.

Selbst in einer Tiefe von bis zu 200m wurden trotz minimalster Sonneneinstrahlung Pflanzen und Pilze entdeckt welche auf dem nährstoffreichen Grund wachsen.

Die Nahrungskette scheint lang und komplex zu sein.

Eine seltsame, hochenergetische Frequenz wurde in 1080m Tiefe des Ozeans aufgespürt. Zur Untersuchung notwendige Tiefseeausrüstung wird zeitnah bereitgestellt.

Abwurf

Vor dem Abwurf rüsten die Spieler sich vollständig mit ihren Tauchanzügen welche mehrfach auf jede Funktion geprüft werden.

Sobald die Spieler nun bereit sind nehmen sie in ringförmiger Formation Platz innerhalb der Kapseln und werden durch eine spezielle Montur fixiert. Außerdem werden sie vom Adjutanten angewiesen sich an den, an ihren jeweiligen Sitzen befindlichen, Griffen festzuhalten. Ein lautes Zischen signalisiert dass die Luke verschlossen wird.

Mit einem robotischen Countdown rückt der Abwurf sekündlich näher, bis die Kapseln sich mit einem dumpfen Klacken in Bewegung setzen und schnell an Geschwindigkeit gewinnen. Ein zweiter Countdown beginnt welcher nun alle 3 Sekunden die Höhe der Kapseln angibt. Auf Monitoren sehen die Helden Grafiken die Informationen wie den Sturzwinkel, die geschätzte Zeit bis zum Einschlag, die Aktivität der Richttriebwerke und die Wetterbedingungen anzeigt.

Ein durch die Anzüge hindurch schwach spürbares Beben erschüttert die Kapseln sobald diese in dichtere Teile der Atmossphäre fallen. Nach einem plötzlichen vehementen Einschlag mit enormer Geschwindigkeit erklärt der Adjutant, dass die Wasseroberfläche nun getroffen ist und sie nun beginnen in die Tiefe zu sinken. Nach einem weiteren Countdown der Tiefenzahl kommen die Kapseln mit einem sanfteren, dumpfen Aufprall auf dem Grund in 100m Tiefe an.

Jeder Spieler muss hier nun an jeweils einem Griff eine Eingabe tätigen um zu bestätigen dass jener noch bei Bewusstsein und die Ausrüstung weiterhin funktional ist. Sobald dies geschehen ist löst sich die Fixur und die Kapsel wird zügig mit einem ohrenbetäubenden Getöse geflutet. Die Luke nach draußen öffnet sich und eine Reihe an grellen Lampen beleuchtet die gesamte Umgebung.

Einschlag 100m

Der Erste Blick aus der Kapsel in die vom Scheinwerfer- aber auch vom schwächlichen Sonnenlicht erleuchtete Umgebung enthüllt einen hellen sandigen Boden auf dem allerlei Pflanzen wachsen und einige Kleintiere umherschwimmen. Alles ist in ein grünliches Blau getaucht und selbst die Oberfläche überraschenderweise noch grob auszumachen. Der Grund scheint in einem großen Umkreis flach zu verlaufen und es scheint kein Gefälle in irgendeine Richtung zu geben.

Der Abrgrund 200m+

Vor den Helden eröffnet sich eine gähnende Leere die gleichermaßen imposant und angsteinflößend wirkt. Nur wenige Meter nach Beginn des plötzlichen Gefälles beginnt alles in Schwärze gehüllt zu sein. Lediglich die starken Lampen erleuchten nun den Weg in die Tiefe.

Verlorene Stadt 1000m+

Der steinerne, steile Abhang beginnt urplötzlich aalglatt zu werden. Kurz darauf werden symmetrische Löcher in der Wand sowie Strukturen die gewisse Ähnlichkeiten zu Behausungen haben könnten sichtbar. Das Signal stammt eindeutig von hier.

Die Spieler können in die Behausungen in der Wand schwimmen und entdecken ein komplexes Tunnelsystem mit akkurat ausgefrästen sehr hohen und breiten Fluren sowie teilweise eingerichteten Zimmern die scheinbar größtenteils aus Stein bestehen. Sie können hier seltsame Inschriften in Wänden finden, diese aber nicht entschlüsseln (auch KI hilft hier nicht).

Am Ende eines längeren, imposant gebauten Flurs finden die Spieler einen tempelartigen Raum dessen Rückwand ein gewaltiges gemeißeltes Kunstwerk ergibt.

Es stellt eine humanoide Figur da, die inmitten von tosenden und krachenden Wellen auf einem steinigen Vorsprung vor einer Stadt steht. Sie macht den Eindruck als würde sie einen religiösen Ritus vollführen oder beten.

> Die Spieler erfahren hier eine Vision was sie aber nicht sofort realisieren, denn sie hören auf einmal das tosende Meer während das Bild sich plötzlich beginnt zu bewegen.

Über dieser Stadt befindet sich ein gewaltiges Geschöpf in den Wolken, man kann nur Umrisse erkennen die nicht viel Aufschluss darüber geben worum es sich handelt. Ein großer undefinierter Körper aus welchem viele Arme hervorgehen. Das Einzige was deutlich zwischen den Wolken hervorsticht ist ein riesiges fürchterlich aussehendes Auge. Unter dem humanoiden Wesen greift etwas Dunkles aus den Tiefen nach dem Felsvorsprung und scheint ihn beinahe zu berühren. Die humanoide Gestalt zieht eine Maske aus einer Tasche und setzt sie sich auf woraufhin sie verschwindet, die Stadt hinter ihr beginnt kurz darauf zu brennen und das Ding aus der Dunkelheit zerbricht den Felsboden auf dem diese steht. Entfernt hören die Spieler menschliche Schreie die ihnen das Mark gefrieren lassen.

> Spieler die dies korrekt als Vision interpretieren bekommen von ihrer Hilfs-KI den Hinweis dass es sich um eine Halluzination handeln könnte, die für Taucher schließlich nicht sonderlich ungewöhnlich sind.

Sollten die Spieler noch tiefer tauchen, finden sie Grund unter sich, der allerdings gepflastert von Ruinen ist. Es stehen Reste von monumentalen Bauten und Statuen am Grund dieses Ortes. Die Ruinen der meisten Gebäude sind zur Hälfte vom Meeresschlick verschlungen. Bis auf ein Gebäude. Es steht wie

unangerührt inmitten der Stadt und scheint der Ursprung der Frequenz zu sein. Wenn sie durch die große steinerne Pforte eintreten kommen sie in eine weitere Art von Tempelkomplex. Am Rande dieser Halle stehen große, aus Stein gebaute, angsteinflößende Götzen die scheinbar ein Pantheon bilden. Die Spieler die die Vision erlebt haben erkennen das Wesen aus den Wolken wieder. Ein dunkler unförmiger Körper mit vielen dunklen Armen und einem riesigen, weit aufgerissenem Auge mit vertikaler Pupille.

> Wenn Spieler sich genau über das Pantheon erkundigen darf der Spielleiter ihnen sagen dass alle Figuren in der Nähe dieses Wesens angsteinflößend wirken, während die Gegenüberstehenden es nicht sind.

Inmitten dieses Raumes stehen Podeste auf denen eine Reihe von Gegenständen bedeutungsvoll präsentiert sind.

- Eine goldene menschliche Maske mit gruseligen raubtierartigen Zähnen und seltsamen weißen Augen.
- Ein seltsames Messer mit wellenförmiger Klinge.

> Dieses Messer ist der Schlüssel für die Truhe, welche nicht durch Gewalt oder Schlossknacken zu öffnen ist.

- Eine eigenartige Truhe aus einem Material das sowohl Spieler als auch KI nicht erkennen.
- Stäbe und andere Ritengegenstände wie aus menschlicher Antike.

Je länger die Spieler diese Gegenstände begutachten desto seltsamer erscheinen ihnen diese, es ist nicht einmal die geringste Abnutzung erkennbar.

Retriever Schiff

Ein kleiner Raumtransporter der mithilfe verschiedener Antriebsmethoden nahtlos zwischen der äußeren Stratosphäre und den dichteren Schichten der Atmosphäre verkehren kann. Dieses Schiff kann 2 Tonnen Fracht oder eine große Anzahl Menschen transportieren und lässt sich extrem akkurat und punktuell kontrollieren, obwohl es von nur einem einzigen Piloten gesteuert wird, der jedoch wie so ziemlich alles in diesem Zeitalter von ausgefeilten KIs dabei unterstützt wird. Es existieren mit Lenkraketen bewaffnete Varianten.

Im Fall der 12C ist ein solches Schiff an Bord und steht einsatzbereit im Hangar. Dessen primäre Aufgabe ist es Taucher aus dem Ozean zu bergen und wieder auf die Station zu bringen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Abyss – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Abyss&oldid=32265`