

PARADISE BLUE

Ergänzung zu Psi
Domäne des Ozeans



von
Matthias König

VORWORT

Ein besonderer Lebensraum, wie der Planet Paradise Blue, bringt nicht nur einzigartige Lebewesen hervor. Die Psioniker unter ihnen formen das Psi auch auf ihre eigene spezielle Weise. Vermutlich waren die Para-Delfine die ersten, die die Domäne des Ozeans angewandt haben. Doch auch andere Spezies können die Macht des Meeres für sich nutzen - und auch auf anderen Planeten. Ja, die Domäne des Ozeans ist speziell und nur in ihrer vorgesehenen Umgebung wirklich sinnvoll nutzbar. Doch die wahren Meister dieser Domäne wissen um die **Tücke des Wassers**, werden **Eins mit dem Meer, beherrschen Strömungen** und **Strudel** und unterwerfen selbst die **Giganten der Meere**.

Ich hoffe die neue 'Domäne des Ozeans' bereichert Eure Spielrunden und ich wünsche Euch viel Spaß beim Ausprobieren.

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**.

GRUNDTALENT: WASSERGESPÜR

(aktiv, PK 0, Stufe 1)

Strömung beherrschen

(PK +1, Stufe 1)

Strudel

(PK +2, Stufe 4)

Tücke des Wasser

(PK +1, Stufe 4)

GRUNDTALENT: MEERESGETIER ERSÜREN

(aktiv, PK 1, Stufe 1)

Beruhigen

(PK +1, Stufe 1)

Kommunizieren

(PK +1, Stufe 1)

Kontrollieren

(PK +5, Stufe 4)

Verwandlung

(PK +3, Stufe 4)

Verwandlungs- gedächtnis

(PK +1, Stufe 8)

Giganten der Meere

(PK +4, Stufe 8)

GRUNDTALENT: Luftblase

(aktiv, PK 1, Stufe 1)

GRUNDTALENT: EINS MIT DEM MEER

(passiv, Stufe 1)

GRUNDTALENT: KRAFT DES OZEANS

(passiv, Stufe 8)

Grundtalent: Wassergespür

Im Umkreis von **AU x 5 Metern** erhält der Charakter visionäre Einblicke über die Beschaffenheit des Wassers. Dazu gehören Strömungsrichtung- und Stärke, Reinheit und Sauerstoffgehalt.

Strömung beherrschen

Verändert die Strömung des Wassers in eine beliebige Richtung. Außerdem kann die Strömungsstärke um max. **AU** erhöht oder verringert werden. Diese Veränderung bleibt für max. **VE Minuten** bestehen.

Um eine neue Strömung entstehen zu lassen, legt der Charakter einen Start- und einen Endpunkt in **AU x 5 Metern** Reichweite fest. Die Strömung entsteht in gerader Linie zwischen diesen beiden Punkten mit einer maximalen Breite und Stärke von **AU** für max. **VE Minuten**.

Strömungen

Unter Wasser können Strömungen entstehen, die einen Taucher mitreißen können.

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

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

Strudel

Erzeugt für **VE Runden** innerhalb von **AU x 5 Metern** einen Strudel. Dieser hat einen Durchmesser von **AU Metern** und eine Tiefe von **AU x 2 Metern**. Alles was sich im Strudel befindet oder darin hineingerät, wird darin herumgewirbelt, ins Zentrum gezogen und ist zu kaum einer anderen Aktion fähig, als gegen die Strömung anzuschwimmen. Jedem der aus dem Strudel heraus schwimmen möchte, muss eine **Schwimmen-Probe - 4** gelingen.

Tücke des Wassers

Zusätzlich zur Strömungsstärke oder dem Malus eines Strudels werden **Schwimmen-Proben** um **-4** erschwert, um einer Strömung oder einem Strudel zu entkommen.

**Grundtalent: Meeresgetier erspüren**

Im Umkreis von **AU x 100 Metern** kann der Charakter alle Meeresbewohner ab der Größe einer Garnele bis zu **maximal KÖR 10** erspüren. Er erfährt ihren Standort und um welche Art es sich handelt, wenn er einem solchen Exemplar bereits begegnet ist. Konzentriert er sich auf ein bestimmtes Tier, kann er auch den groben Gesundheitszustand sowie die Attributs- und Eigenschaftswerte des Tieres erahnen. Als Meeresbewohner zählt jedes Wesen, dass in diesem Meer geboren wurde.

Beruhigen

Für **VE Runden** erhält ein erspürter Meeresbewohner in **AU Metern** einen Malus von **-4** auf Schlägen, Schießen und Initiative. Der Effekt von 'Beruhigen' kann nur einmal gleichzeitig auf einem Ziel wirksam sein.

Kommunizieren

Der Charakter kann mit einem erspürten Meeresbewohner in **AU x 10 Metern** per Gedankenübertragung ein kurzes Gespräch von maximal **AU Sätzen** führen.

Hinweis: Para-Delfine benötigen dieses Talent nicht unbedingt, da sie auch ihre Telepathie nutzen können, um mit den Meeres-tieren zu kommunizieren.

Kontrollieren

Der Charakter kann einen erspürten Meeresbewohner in **AU Metern** für **VE/2 Runden** kontrollieren (greift Verbündete an, aber kein Selbstmord). Benötigt eine Aktion pro neuem Befehl, was nur bei vergleichender Probe **GEI+AU** gegen **Abwehr (des Ziels)** gelingt.

Verwandlung

Der Charakter verwandelt sich augenblicklich in einen der erspürten Meeresbewohner in **AU x 10 Metern**. Er übernimmt dabei alle körperlichen Eigenschaften, behält jedoch seine eigenen geistigen Fähigkeiten. Ist seine neue Gestalt größer als seine ursprüngliche, so kann dadurch angelegte Ausrüstung beschädigt werden. Die Verwandlung hält **VE Minuten** an. Kommuniziert er mit der gleichen Spezies, in die er sich verwandelt hat, erhält er darauf einen Bonus von **+2**.

Verwandelt er sich in ein Meerestier mit über **KÖR 10**, so dauert die Verwandlung **KÖR (des Meerestieres) Runden**.

Verwandlungsgedächtnis

Ein erspürter Meeresbewohner ist für die Verwandlung nicht mehr notwendig. Der Charakter kann sich in jedes Geschöpf verwandeln, in dass er sich bereits einmal verwandelt hat.

Giganten der Meere

Der Effekt von 'Meeresgetier erspüren' wird auf alle Meeresbewohner - auch die **über KÖR 10** - ausgeweitet.



Grundtalent: Luftblase

Erschafft direkt vor dem Charakter eine Luftblase, die lose im Wasser treibt und mit einem Meter pro Runde langsam nach oben steigt. Die Luftblase kann an den Atemwegen eines berührten Ziels angeheftet werden und beinhaltet Atemluft für **Psikraft-Probenergebnis/2 Minuten**. Es ist möglich, eine weitere Luftblase zu erschaffen und diese mit einer bereits bestehenden zu vereinigen und so mehr Atemluft zu speichern.

Jeder in Reichweite kann so eine Luftblase ergreifen, um daraus zu atmen. Nur grobe Gewalteinwirkung bringt sie zum Platzen. Sie löst sich auf, wenn die Atemluft verbraucht wurde oder sie an die Oberfläche gelangt ist.

Grundtalent: Eins mit dem Meer

Gewährt einen Bonus auf **Schwimmen-Proben** von **+ 3**. Der Charakter kann für **GEI Minuten** länger die Luft anhalten.

Grundtalent: Kraft des Ozeans

Erhöht **ST** und **Abwehr** des Charakters um **+2**, solange er sich im Meer befindet. Ein Becken mit Meerwasser reicht nicht...

