

Numinoru-Geweihte

Bis zur Unendlichkeit...

Bielefeld 2021
Xaver Stiensmeier



ERSTE VERSION

Pläne machen und Vorsätze fassen bringt viel gute Empfindungen mit sich...
-aus den Chroniken von Ilaris

AUTOR & LAYOUT

Xaver Stiensmeier

L^AT_EX-VORLAGE BASIEREND AUF

Jan Battenfeld

LEKTORAT

N/A

FEEDBACK UND SPIELTESTS

N/A

Dank an Ilaris, Das Schwarze Auge und natürlich meine beiden Spielgruppen. Ich hoffe ihr habt viel Spaß beim Lesen und findet die ein oder andere Idee für euch!

[Feedback-Mail](#)

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Liturgiestile

Die Liturgiestile der Numinorupriester sind noch nicht sehr etabliert. Daher haben sich verschiedene erweiterte Liturgiestilsonderfertigkeiten in den zersplitterten Kulturen durchgesetzt.

Propheten der unendlichen Tiefen (Unendliche Tiefen)

Unendliche Tiefen Prophezeiungen, Wahrsagerei und das Deuten der Meereswesen sind die Gebiete der Propheten der unendlichen Tiefen.

Regel: Propheten der unendlichen Tiefen erhalten ihre Schicksalspunkte zurück, wenn dadurch die Probe (Neuer Wurf, Schadenswurf wiederholen ...) nicht verbessert wird. Sie können ihn dann ein andermal einsetzen.

Erweiterte Liturgiestilsonderfertigkeiten: Entweder Aufbegehren oder Missionierung; Omen, Überträger des Leids, Körperkontrolle (wähle insgesamt 3)

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition(Numinorukult)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Herrscher der See (Reißender Strudel)

Reißender Strudel Die Anhänger der Strömung des reißenden Strudels sehen sich als Herrscher der See. Sie möchten sich das Meer Untertan machen.

Regel: Herrscher der See erhalten eine Erleichterung von 1, +1FP und sparen 2 KaP (bis zu einem Minimum von 0 KaP) ein, wenn sie mit dem Meer oder einem großen tiefen See in Kontakt sind.

Erweiterte Liturgiestilsonderfertigkeiten: Entweder Aufbegehren oder Missionierung; Entweder Tapferkeit der Unsterblichen oder Schutz der Unsterblichen; Gebieter des Reißenden Strudels(wähle insgesamt 3)

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition(Numinorukult)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kleidung, Ausrüstung und Bewaffnung

Kleidung

Ein Numinorugeweihter trägt das, was ihn möglichst in der Masse untertauchen lässt. Daher hängt seine Kleidung weniger von seiner Rolle als Geweihter und mehr von seiner Rolle in der Welt ab. Es soll jedoch auch mutige Numinorugeweihte geben, die (vielleicht mitgebracht aus der schwimmenden Stadt Aguaduron) eine Schuppenrüstung besitzen, die der des Efferds gleicht.

Rüstung	Rüstungsschutz	BE	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Schuppengewand des Numinoru	2	/	-1GS, -1 INI	1Stn	200S	komp(2 AP)

Anmerkung: Das Schuppengewand des Numinoru ist eine Variante der schweren Kleidung. Die GE-Teilprobe bei Schwimmen ist beim Tragen eines Schuppengewands um 1 erleichtert. Die Rüstung ist nur von Numinorugeweihten erwerbbar.

Rüstungsvorteil: Das Schuppengewand bietet eine Kälteschutzstufe (insbesondere auch unter Wasser). Sinnesschärfeproben um einen Taucher im Schuppengewand des Numinoru zu entdecken, sind zusätzlich um 2 erschwert.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt das Schuppengewand mit RS 0. Wem eine Götter& Kulte Probe erschwert um 6 gelingt weiß, dass QS1: Das Gewand sonderbar modifiziert ist. QS2: Das dies unmöglich ein echtes Schuppengewand des Efferd ist. QS5: Dass das Gewand Numinoru zuzuordnen ist.

Ausrüstung und Dienste

Die folgende Ausrüstung kann üblicherweise nur von Numinorugeweihten erworben werden. In der Regel ist dies jedoch nicht über Geld, sondern über Gefälligkeiten im Kult möglich. Für die Heldenerschaffung ist aber auch ein Preis angegeben. Die Wirkung ist in Havena - Versunkene Geheimnisse 115 nachzulesen und hier aus rechtlichen Gründen nicht genannt.

Name	Preis
Perlen	bis 2000S
Perlenamulett	300S
Rochenring	100S
Rochenwimpel	2000S
Seekarten	100-1000S
Weissagung	bis 1000S

Bewaffnung

Die folgende Bewaffnung kann üblicherweise nur von Numinorugeweihten erworben werden. In der Regel ist dies jedoch nicht über Geld, sondern über Gefälligkeiten im Kult möglich. Für die Heldenerschaffung ist aber auch ein Preis angegeben.

Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-MOD	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tiefenspeer	1w6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2Stn	200HF	100S	einf

Anmerkung: geweiht (Numinoru), unter Wasser gilt ein AT/PA-Mod von +1/+1

Waffe	TP	L+S	AT/PA-MOD	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tiefenspieß	1w6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	2Stn	200HF	180S	komp(2 AP)

Anmerkung: geweiht (Numinoru), unter Wasser gilt ein AT/PA-Mod von +1/+1

Waffenvorteil: Der Tiefenspieß erlaubt es, das Manöver Festnageln und Aufspießen um 2 erleichtert auszuführen (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152).

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.