

## Der Kult des Namenlosen

### Die Tradition (Namenloser Kult) als Sonderfertigkeit

- *Liturgieschutz:* Werden Liturgien oder Zeremonien gegen den Geweihten des Namenlosen gewirkt, so verbessert sich hiergegen seine Seelenkraft um 1.
- *Immunität gegen Namenloses Grauen:* Wirkungen, deren Ursprung namenloser Natur ist, etwa Rattenpilze, haben auf Geweihte des Namenlosen keinen negativen Einfluss mehr.
- *Die Macht des Namenlosen:* Bei der Modifikation *Erzwingen* erhält der Geweihte bei Liturgien/Zeremonien eine Erleichterung von +2 statt +1.
- *Wohlgefällige Talente:* Bekehren & Überzeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

**Voraussetzungen:** Vorteil Geweihter, Selbstopfer des 1. Grades

**AP-Wert:** 150 Abenteurpunkte

### Moralkodex, Aspekte und Ränge

Die Kirche bzw. die verschiedenen Kulte des Namenlosen verfügen nicht über ein gemeinsames Rangsystem, da jeder Zirkel individuell gestaltet ist. In der Regel gibt es eine strenge Hierarchie und eine Unterteilung in Unwissende, Ahnende und Wissende, aber mehr Gemeinsamkeiten sind nicht gegeben (selbst die Bezeichnung dieser Kategorien variiert sehr stark).

Zudem verfügt die Kirche des Namenlosen nicht über Aspekte, weswegen Geweihte die Regeln dazu ignorieren können. Jede Liturgie mit der Verbreitung *Namenloser* kann so behandelt werden, als verfüge der Geweihte über die entsprechende Aspektkenntnis.

Ein Moralkodex ist nicht vorhanden. In der Regel haben die Diener des Namenlosen zwar den Nachteil Verpflichtungen gegenüber Kult und dem Namenlosen, aber eine Prinzipientreue ist nicht immer vorhanden. Bei einigen Kulturen sind Machtstreben und die Schwächung der zwölfgöttlichen Kirchen ein gemeinsames Bestreben, aber keine Pflicht für den Einzelnen.

### Namenlose Weihe

Anders als bei den Zwölfgöttern ist die Weihe eines Dieners des Namenlosen immer mit einem Opfer verbunden. Zwar ist es durchaus üblich, dass bei der



Weihe eines neuen Geweihten auch Menschenopfer dargebracht werden, aber in erster Linie zählt das Selbstopfer eines Geweihten. Erst durch diese Opferung wird aus einem weltlichen Anhänger des Gottes ohne Namen ein Geweihter des Namenlosen, der in höhere Weihegrade aufsteigen kann, vorausgesetzt, er opfert immer mehr von sich.

## Die vier Weihegrade

Alle Kulte des Namenlosen kennen vier Weihegrade, die jeweils für einen deutlichen Hinzugewinn von karmaler Macht stehen, aber auch immer größere Opfer verlangen. Das Selbstopfer kann sich der Geweihte meist aussuchen, aber es gibt auch Kulte, die auf die Opferung eines bestimmten Körperteils oder Aspekts bestehen. Körperliche Opfer wie Finger und Zehen sind traditionell häufiger anzutreffen, aber gerade Kulte, für die Tarnung ein wichtiges Element ist, nutzen stattdessen lieber die Opferung von Eigenschaften.

Um sich dem Namenlosen zu weihen und damit einen neuen Weihegrad zu erreichen, muss der Geweihte eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um -1/-3/-5/-7 ablegen. Gelingt die Probe, so hat er den nächsten Grad erreicht. Der Diener muss auf dem 1. Grad nun mit AP den Vorteil *Geweihter* aktivieren, ebenso die Sonderfertigkeit *Tradition* (Namenloser Kult). Bei jedem höheren Weihegrad muss er anschließend eine neue Stufe der Sonderfertigkeit *Hohe Weihe* erwerben, zudem sind all seine Liturgien auf dem 2. Weihegrad um +1, auf dem 3. Grad um +2 und auf dem 4. Grad um +3 erleichtert.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Tagen/Wochen/Monaten/Jahren wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um -1\*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad. Egal, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 1/2/3/4 permanente LeP\*\*, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen – nötigenfalls die Seele eines anderen Kulturschaffenden.

*Selbstopfer zum 1. Grad\*\*\*:* Fähigkeit zu weinen, Finger, Freude, Geruchs- & Geschmackssinn, Körperhaare, Mitgefühl, Nase, Ohr, Pigmentierung, Schamgefühl, Unschuld, Zähne, Zeh

*Selbstopfer zum 2. Grad\*\*\*:* Auge, Fuß, Geschlechtsteil, guter Geruch, Hand, Lachen, Lustgefühle, Sättigung

*Selbstopfer zum 3. Grad\*\*\*:* Gesicht, Schatten, Verträglichkeit gegenüber Sonnenlicht, Zunge

*Selbstopfer zum 4. Grad\*\*\*:* Seele

\*) Proben für das Erlangen eines höheren Weihegrads sind davon nicht betroffen.

\*\*) Dies bedeutet, dass der Geweihte sich zwar auch weiterhin mit AP LeP dazukaufen kann, aber sein Maximum um den Verlust des Selbstopfers reduziert ist. Wer also bis zu 12 LeP dazukaufen kann, und 3 permanente LeP insgesamt durch Selbstopfer verloren hat, kann nur noch 9 LeP dazukaufen.

\*\*\*) Das Selbstopfer sollte je nach Meisterentscheid mit Nachteilen wie beispielsweise *Stigma*, *Stumm*, *Verstümmelt* oder ähnlichen Einschränkungen verbunden sein. Je nach Opferung können auch andere Nachteile wie *Eingeschränkter Sinn*, *Taub* usw. sinnvoll sein.

## Patzer und Kritische Erfolge bei der Weihe

Ein Kritischer Erfolg bei der Probe auf *Selbstbeherrschung* sollte dem Geweihten eine permanente Erleichterung auf eine Liturgie seiner Wahl einbringen. Ein Patzer hingegen bedeutet meist, dass der Gott ohne Namen den Diener verabscheut und ihm keine weitere Chance gewährt. Vielleicht fährt dessen Seele sofort aus dem Leib, oder der Gott gibt anderen Kultisten ein Zeichen, dass sie den Unwürdigen auf der Stelle töten sollen.

## Segnungen, Liturgien und Zeremonien nach der Weihe

Nachdem ein Diener des Namenlosen den 1. Weihegrad erreicht hat, verfügt er über Karma und kann Segnungen, Liturgien und Zeremonien einsetzen. Wann er diese erlernt, hängt sehr vom Verlauf seiner Einführung in die Lehren des namenlosen Gottes ab. Eventuell hat er sich im Vorfeld schon die richtigen liturgischen Texte durchgelesen, sein Mentor hat sie ihm beigebracht, oder er muss sie alle noch erlernen. Soll der neue Geweihte bereits Vorkenntnisse besitzen, so kann er ab der Weihe direkt bis zu sieben Liturgien und Zeremonien der Verbreitung *allgemein* oder *Namenloser* nach den üblichen Regeln aktivieren. Der maximale FW muss dabei an die gesammelten AP und den damit verbundenen maximalen FW der Erfahrungsgrade angepasst werden. Die Meisterin hat das letzte Wort, welche Liturgien zu Beginn aktiviert werden dürfen und welche nicht.





## Namenlose Gegner

### Kultistin des Namenlosen

MU 13 KL 10 IN 12 CH 10

FF 11 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

**Waffenlos:** AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

**Basiliskenzunge:** AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

**Keule:** AT 11 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

**Wurfdolch:** FK 11 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE: 0/0

**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Waffenlos, Basiliskenzunge, Keule)

**Vorteile/Nachteile:** Körperliche Auffälligkeit, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)

**Talente:** Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft 7

**Kampfverhalten:** rücksichtslose Angriffe, Hinterhalte, Versuche, eine Überzahl herzustellen

**Flucht:** kämpfen fanatisch bis zum letzten Blutstropfen und sterben lieber, als sich gefangen nehmen und befragen zu lassen

**Schmerz +1 bei:** 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

### Meuchlerin des Namenlosen:

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 14 GE 13 KO 13 KK 11

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 7

**Waffenlos:** AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**Basiliskenzunge:** AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

**Leichte Armbrust:** FK 13 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 2/1 (Brigantina) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Präziser Schuss/Wurf I (Leichte Armbrust)

**Vorteile/Nachteile:** Schlechte Eigenschaft (Arroganz)

**Talente:** Betören 9, Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Sphärenkunde 4, Überreden 8, Verbergen 10, Willenskraft 5

**Kampfverhalten:** Schüsse aus dem Hinterhalt

**Flucht:** nur zum Nachladen und um Abstand zu gewinnen

**Schmerz +1 bei:** 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

### Söldner des Namenlosen

MU 14 KL 9 IN 12 CH 10

FF 13 GE 14 KO 14 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

**Waffenlos:** AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

**Säbel:** AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

**Leichte Armbrust:** FK 13 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 3/0 (Fünflagenharnisch) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Säbel), Vorstoß (Waffenlos, Säbel), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Säbel)

**Vorteile/Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)

**Talente:** Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 5

**Kampfverhalten:** direkte Angriffe konzentriert auf einen Gegner, den er abzuschlachten versucht

**Flucht:** flieht nicht

**Schmerz +1 bei:** 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

### Geweihter des Namenlosen

MU 15 KL 14 IN 13 CH 13

FF 10 GE 10 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP – KaP 35 INI 13+1W6

AW 5 SK 2 ZK 0 GS 8

**Waffenlos:** AT 12 PA 5 TP 1W6 RW kurz

**Basiliskenzunge:** AT 13 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

**Sonderfertigkeiten:** Tradition (Namenloser Kult)

**Vorteile/Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Arroganz), Verstümmelt

**Talente:** Bekehren & Überzeugen 10, Einschüchtern 8, Götter & Kulte 10, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 1, Sphärenkunde 8, Sternkunde 8, Verbergen 4, Willenskraft 10

**Liturgien:** Des Einen Bezaubernder Sphärenklang 7, Göttliches Zeichen 7, Namenlose Zweifel 7, Pech und Schwefel 8

**Kampfverhalten:** Wirken von Liturgien aus dem Hinterhalt und Säen von Zweifeln

**Flucht:** Er lässt sich von Kultmitgliedern decken, flieht bei Schmerz III (1-3 auf 1W6) oder kämpft bis zum Tod (4-6 auf 1W6).

**Schmerz +1 bei:** 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

**Anmerkung:** Dieser Geweihte des Namenlosen hat den I. Grad der Weihe des Namenlosen erreicht.



# Liturgien des Namenlosen

## Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes

Durch diese Liturgie kann man niedere Dämonen des Namenlosen herbeirufen, die vergleichbar sind mit gewöhnlichen niederen Dämonen.

**Probe:** MU/CH/KO

**Wirkung:** Ein zuvor ausgewählter gemeiner Dämon des Namenlosen erscheint (beispielsweise ein Ivash). Die Probe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert (mehr zu Beschwörungen siehe **Regelwerk** Seite 262).

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Dämonen

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** B

## Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Der Namenlose ist ein vollendeter Verführer. Dank dieser Liturgie können auch seine Geweihten unschuldige Personen zu seinen hörigen Dienern werden lassen. Die Opfer werden durch Melodien verführt, die ihren Geist durchfluten und sie so für Einflüsterungen des Namenlosen empfänglich machen.

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkung:** Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* und

ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester dies befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

**Liturgiedauer:** 1 Aktion

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

### Neuer Status: Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der *Hörigkeit* leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig, weshalb der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um –3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach sechs Monaten.

### Ivash

MU 15 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Flammenzunge: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4\* RW 2/4/6

RS/BE: 1/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Waffenlos)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Dämon, niederer (Namenloser), humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –4 (bei Zaubern) / –2 (bei Liturgien)

**Talente:** Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

**Kampfverhalten:** Der Ivash ist ein Wesen des Chaos. Ohne Kontrolle durch einen Beschwörer greift er wahllos an, manche Gegner ignoriert er aber auch einfach.

**Flucht:** Der Ivash flieht nicht.

**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz

**Sonderregeln:**

**Brandstifter:** Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, der Träger erleidet den Status *Brennend*.

**Empfindlichkeit gegenüber Wasser:** Schaden durch Wasser wird verdoppelt. Steht der Ivash in Kontakt mit Wasser, kommen die Regeln für Säureschaden zum Tragen (siehe **Regelwerk** Seite 341).

**Feuerimmunität:** Ein Ivash ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

\*) **Flammenzunge:** Der Flammenzunge kann man nur mit einer Schildparade oder durch Ausweichen entgehen.

**Formlos:** Der Körper des Ivash ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

**Dämonen-Regeln:** siehe **Regelwerk** Seite 355, mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – es gibt keine Gegengottheit.





## Goldene Hand

Die Macht, die der Namenlose seinen Geweihten verleiht, umfasst auch die Fähigkeit, kleinere Objekte in pures Gold oder andere wertvolle Materialien zu verwandeln. Damit können seine Diener andere Menschen ködern oder sich selbst bereichern.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Durch eine Berührung kann ein Objekt bis zur Größe eines Apfels in Gold, Silber oder Edelsteine verwandelt werden. Der Wert des veränderten Objektes

entspricht 50 Dukaten.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS Stunden

**Zielkategorie:** Objekt (profane Objekte, maximal so groß wie ein Apfel)

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

## Namenlose Raserei

Die Namenlose Raserei erschafft willige Kampfmaschinen, die ein Geweihter des Namenlosen auf seine Feinde hetzen kann.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Das Opfer der Liturgie erhält den Status *Blutrausch*.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** B

## Namenlose Zweifel

Zweifel und Zwietracht sind Werkzeuge, derer sich viele Kulte des Namenlosen bedienen. Durch Einsatz dieser Liturgie beginnt eine Person, an den Grundfesten ihrer Überzeugung zu zweifeln.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen infrage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus

dem Hinterhalt und Novadis werden sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Tage

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** B

## Namenloses Vergessen

Durch das Namenlose Vergessen können sich Geweihte des Gottes Lakaien erschaffen, die sie leicht davon überzeugen können, in ihren Diensten zu stehen.

**Probe:** KL/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass sie beide auf der gleichen Seite stehen.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Tage

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** B

## Pech und Schwefel

Der Strahl aus Pech und Schwefel ist die wohl bekannteste Liturgie der Geweihten des Namenlosen. Er wirkt stellenweise wie eine namenlose Version des Zaubers *Ignifaxius*, hat aber ein deutlich variableres Aussehen. Mal sind es echte Flammen, mal ist es eher eine brennende Flüssigkeit, die auf den Gegner des Geweihten zufliegt.

**Probe:** MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer oder purpurner Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet  $2W6 + (QS \times 2)$  TP Schaden. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend auch geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

\*Beachte: Der Gegenstand verwandelt sich nach einiger Zeit wieder zurück. Der Geweihte kann den Gegenstand verkaufen, wird aber meist im Anschluss als Betrüger entlarvt. Deswegen nutzen Geweihte des Namenlosen die Liturgie selten, um Geld zu erschaffen, sondern eher, um ihre Anhänger zu beeindrucken.



## Schleichende Fäulnis

Bei der Schleichenden Fäulnis handelt es sich um einen oftmals tödlichen namenlosen Fluch, der das Opfer im Laufe von einigen Tagen in grünen Schleim verwandelt.

**Probe:** MU/IN/KO (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Das Opfer dieser Liturgie kann während Regenerationsphasen keine LeP mehr regenerieren, sondern erleidet stattdessen pro Tag 2W6 SP (üblicherweise bei Sonnenuntergang). Stirbt das Opfer durch diesen Schaden, verwandelt sich der Körper binnen 13 Stunden in grünen Schleim.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS Tage

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

## Schwindende Zauberkraft

Um sich vor Zauberern zu schützen, die eine ernsthafte Bedrohung für einen Geweihten des Namenlosen werden können, gibt es die Liturgie der schwindenden Zauberkraft, die es Zauberern sowohl erschwert, Magie zu wirken, als ihnen auch langsam ihre Kraft raubt.

**Probe:** IN/IN/CH

**Wirkung:** Dieser Magiebann wirkt auf eine stationäre Zone von 8 Schritt Radius. Der Bann sorgt einerseits für Erschwernisse beim Zaubern, andererseits entzieht er einem Zauberer beim Aufenthalt in der Zone

Astralenergie. Alle Zauber erhalten in der Zone eine Erschwernis von -1 und kosten die doppelte Menge an AsP. Am Ende jeder KR verliert ein Zauberer zudem 1 AsP.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 KR

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C

## Seelenschatten

Diese Liturgie hilft einem Diener des Namenlosen dabei, sich besser vor misstrauischen Personen zu schützen. Sie verschleiert gegenüber Liturgien und Hellsichtmagie die wahren Absichten des Geweihten.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Der Geweihte des Namenlosen kann durch diese Liturgie besser verbergen, dass er ein Diener des verbannten Gottes ist. Alle Proben, die seiner Überprüfung dienen (*Menschenkenntnis*, *Respondami*, *Blick in die Gedanken*, *Wahrheit*), sind um -QS erschwert.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP für 5 Stunden

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** B

# Zeremonien des Namenlosen

## Jugendlichkeit

Ewige Jugend wird für die meisten nichts als ein Traum bleiben, doch einige wenige Geweihte sind dazu in der Lage, ihr Antlitz über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte hinweg zu bewahren.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Während der Wirkungsdauer wird die Alterung der betroffenen Person ausgesetzt.

**Zeremoniedauer:** 32 Stunden

**KaP-Kosten:** 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS Monate

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser, Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)

**Steigerungsfaktor:** D

## Liturgieabsorption

Diese mächtige Zeremonie erschafft eine Zone, in der klerikales Wirken erschwert ist oder sogar vollständig absorbiert wird.

**Probe:** MU/MU/IN

**Wirkung:** Mittels der Liturgieabsorption kann liturgisches Wirken aus einer Zone mit einem Radius von 5 Schritt ferngehalten oder in dieser gebrochen werden. Dies funktioniert, solange die QS der Liturgieabsorption gleich groß ist wie die QS der gegnerischen Liturgie/Zeremonie. Ist die QS der gegnerischen Kraft höher, wirkt sie fortan geschwächt (nur noch mit der Differenz zur QS der Absorption). Die Zone verfügt über eine Stärke von investierten KaP + (QS x 3). Die Stärke reduziert sich um die KaP jeder ferngehaltenen oder gebrochenen Liturgie/Zeremonie. Fällt die Stärke unter 1, bricht die Zone zusammen. Überzählige KaP eines gegnerischen Wirkens werden dabei ignoriert, es wird vollständig aufgehalten. Die Zone verharret an Ort und Stelle. Entscheidend, ob die Absorption zum Einsatz kommt, ist der Aufenthaltsort des Ziels des gegnerischen Wirkens: Das Ziel muss sich innerhalb der Zone befinden, gleichgültig ob die gegnerische Liturgie/Zeremonie von innerhalb oder außerhalb der Zone gewirkt wird.

**Zeremoniedauer:** 2 Stunden

**KaP-Kosten:** mindestens 16 KaP



**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** maximal 13 Stunden

**Zielkategorie:** Liturgien und Zeremonien

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** D

## Seelenbannung

Diese schlimmste und gefürchtetste Zeremonie der Kulte des Namenlosen ist dazu gedacht, ein vernunftbegabtes Wesen dem Gott ohne Namen zu opfern.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Durch diese finstere Zeremonie ist es einem Geweihten möglich, die Seele eines Kulturschaffenden dem Namenlosen zu opfern. Der Betroffene stirbt dadurch am Ende der Zeremoniedauer.

**Zeremoniedauer:** 16 Stunden

**KaP-Kosten:** 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** D

## Waffenfluch

Geweihte Waffen richten besonders viel Schaden gegen Dämonen an. Unter den Geweihten des Namenlosen gibt es eine seltene Zeremonie, die Waffen so verfluchen kann, dass stattdessen Geweihte anderer Götter schwere Verletzungen durch einen Waffentreffer erleiden.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Der Geweihte kann eine beliebige Waffe mit einem Waffenfluch belegen. Gegen Geweihte anderer Gottheiten und deren heilige Tiere richtet die Waffe doppelten Schaden an (erst die TP auswürfeln, dann verdoppeln, dann den RS abziehen). Bei Fernkampf-techniken sind einzelne Geschosse die Zielkategorie der Zeremonie.

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

**KaP-Kosten:** 8/16/32 KaP für Geschosse, Dolche und Raufen-Waffen/alle übrigen Einhandwaffen/Zweihandwaffen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Stunden

**Zielkategorie:** Objekt (profane Objekte; Waffen)

**Verbreitung:** Namenloser

**Steigerungsfaktor:** C