

I. Profession

Geweihte Charaktere können nicht beliebig konstruiert werden, sondern bestehen aus Grundgerüsten:

- **Geweiht (Alveranische Gottheit) 30-Moralkodex EP**
Der Charakter ist einem der 12 Götter geweiht.
[Geweiht (Zwölfgötter), MU/CH I, Liturgiekenntnis I, Ausbildung (Diplomat), Priesterstatus, Schriftsprachen I, entsprechender Moralkodex]
- **Geweiht (Alveranische Halbgottheit) 25-Moralkodex EP**
Der Charakter ist einer Halbgottheit geweiht, die dem zwölfgöttlichen Pantheon zugeordnet wird.
[Geweiht (Halbgottheit), MU/CH I, Liturgiekenntnis I, Ausbildung (Diplomat), Priesterstatus, Schriftsprachen I, entsprechender Moralkodex]

II. (Geistliche) Vor- und Nachteile

- **Vorteile (nicht frei wählbar)**
 - **Geweiht (Alveranische Gottheit)**
Der Charakter hat die Weihen eines Gottes empfangen und besitzt 25 KP als maximalen Vorrat, um seine Liturgien daraus zu speisen.
Dazu kommen die 12 Segnungen und frei wählbare Liturgien (des eigenen Kultes) im Rahmen von 15 EP.
 - **Geweiht (Halbgottheit)**
Der Charakter hat die Weihen eines Halbgottes empfangen und besitzt 15 KP als maximalen Vorrat, um seine Liturgien daraus zu speisen.
Dazu kommen 6 Segnungen (nach Halbgottheit) und frei wählbare Liturgien (des eigenen Kultes) im Rahmen von 15 EP.
 - **Priesterstatus**
Der Priester ist anerkanntes Mitglied eines Kultes des zwölfgöttlichen Pantheons und genießt damit in den meisten Landen des „wahren Glaubens“ besondere Privilegien.
Der SO steigt um einen Punkt.

III. Karma

- **Geweiht (Alveranische Gottheit)/Geweiht (Halbgott)**
Eine Weihe ist in vielen Kulturen nicht mit einer magischen Begabung kombinierbar und führt oftmals zur Purgation („Ausbrennen“ der angeborenen, magischen Begabung, auf jeden Fall in den Kulturen Kors, Rondras, Ingerimms und Praios), sowie häufiger individueller Einschränkungen von Magie (z. B. Verbot von Feuerzaubern in der Efferdkirche).
Eine Weihe geht üblicherweise mit der Niederlegung aller weltlichen Pflichten und Würden (wie Gildenämter und Lehensverwaltung, etc.) einher.
Pro Stufe in CH/MU erhält ein Geweihter weitere 5 KP zu seinem Vorrat hinzu.

- **(Karmale) Sonderfertigkeiten**

- **Akoluth 5 EP**

(Voraussetzung CH/MU I, Liturgiekenntnis 1, entsprechender Moralkodex)

Der Charakter kann einem Priester seiner Religion bei rituellen Handlungen (die wenigstens die Länge einer Andacht haben) unterstützen, wie ein Geweihter des eigenen Kultes (s. Mitbeter).

- **Spätweihe (Alveranische Gottheit) 30 EP**

(Voraussetzung CH/MU I, Liturgiekenntnis 1, entsprechender Moralkodex, ein freier Platz in den Vorteilen des Charakters)

Der tiefgläubige Charakter genießt das seltene Privileg im späteren Leben ein verkürztes Noviziat abgelegt und damit die Priesterweihe erhalten zu haben.

Der Charakter erhält alle weiteren Eigenschaften eines Geweihten (außer den Vorteil Ausbildung [Diplomat]), jedoch keine weiteren frei wählbaren Liturgien.

- **Spätweihe (Halbgottheit) 25 EP**

(Voraussetzung CH/MU I, Liturgiekenntnis 1, entsprechender Moralkodex, ein freier Platz in den Vorteilen des Charakters)

Der tiefgläubige Charakter genießt das seltene Privileg im späteren Leben ein verkürztes Noviziat abgelegt und damit die Priesterweihe erhalten zu haben.

Der Charakter erhält alle weiteren Eigenschaften eines entsprechenden Geweihten (außer den Vorteil Ausbildung [Diplomat]), jedoch keine weiteren frei wählbaren Liturgien.

- **Spätweihe (Kor) 20 EP**

(Voraussetzung Vorteil Ausbildung [Krieger], CH/MU I, Liturgiekenntnis 1, Moralkodex [Kor], ein freier Platz in den Vorteilen des Charakters)

Der tiefgläubige, kaltherzige und besonders kampferfahrene Charakter hat das übliche Noviziat des Kor-Kultes durchlaufen und damit die Weihen des Scharfrichters des Kosmos erhalten.

Der Charakter erhält alle weiteren Eigenschaften eines entsprechenden Geweihten (außer den Vorteil Ausbildung [Diplomat]), die 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen), sowie den Objektsegen.

- **Meditation**

Es wird davon ausgegangen, dass ein Geweihter die Zeit seines Abenteuers auch angemessen mit gottgefälligem Verhalten, Meditation und Gebet verbringt.

Ein geweihter Charakter regeneriert so automatisch alle 2 Stunden einen KP, bis hin zu seinem doppelten LKW pro Tag.

Je nach gottgefälligen Verhalten des Priesters, kann dieser durch die Weisung seines Gottes (durch die Spielleitung) weniger, oder in seltenen Fällen auch mehr Karmapunkte regenerieren.

- **Entrückung**
Mit jedem ausgegebenen KP steigt die Entrückung eines Priesters und seiner Mitbeter.
Weltliche Wahrnehmung und Fähigkeiten die dem entsprechenden Gott fremd sind treten in den Hintergrund, während der Glaube, die göttlichen Tugenden und der Eifer im jeweiligen göttergefälligen Handwerk gestärkt werden.
Der Einfachheit halber bleibt dies ein rein rollenspielerischer Effekt.
- **Mitbeter**
Zusätzliche, gläubige Mitbeter können die Macht einer Liturgie stärken.
Pro Akoluthen, oder Priester der *eigenen* Gottheit, oder anderen 10 gläubigen Mitbetern, die an der Liturgie aktiv teilnehmen, wird der LKW des Vorbetenden um 1 erhöht.
- **Mal des Frevlers**
Handlungen wider die Ordnung, oder göttliche Gebote können die Seele eines Frevlers mit einem Schandmal beflecken.
Nach Ermessen der Spielleitung kann ein Charakter beim schweren Freveln gegen göttliche Gebote, beim Handeln gegen Liturgien, oder bei böswilligen Angriffen auf Geweihte und Tempel das Mal des Frevlers erhalten.
Solche Frevler ziehen bis zu einer angemessenen Buße keine Vorteile aus Liturgien.
Das Mal des Frevlers wird häufig beim aktiven Handeln gegen Karmaenergie und sehr, sehr selten in Abwesenheit dessen/bei zufälliger Aufmerksamkeit des Gottes bei großen Freveln erhalten.
Wer einen (geringen) liturgischen Eid bricht, zählt als *Eidbrecher* und verringert bis zu einer angemessenen Buße die Vorteile einer Liturgie auf die Hälfte.
Solche Götterstrafen werden von der Spielleitung für Organisatoren folgender Veranstaltungen im Charakterhintergrund vermerkt.

IV. Weihen und Segnungen

- **Karmale Artefakte**
Artefakte kann ein Charakter nur besitzen, wenn diese auf (anderen) Veranstaltungen des Vereins (von anderen Mitspielern) erworben/mittels Objektweihe und anderen länger wirkenden Liturgien erschaffen wurden und deren Wirkungsdauer (in OT-Zeit) nicht überschritten wurde.
Ein Spielercharakter kann also nur einfache, geweihte Gegenstände (z. B. eine Waffe mit geweihter Schadensart) besitzen, die aber eindeutig im Hintergrund beschrieben und von der Spielleitung zugelassen werden müssen.
Andere Arten von plottechnischen, heiligen, oder sonstigen Artefakten können auf (weiteren) Veranstaltungen nicht benutzt werden.
Davon ausgenommen sind mindere Artefakte (z. B. gesegnete Schreine, etc.) für Ambientezwecke, die keine regeltechnischen Wirkungen erzielen sollen, aber auch mit der Spielleitung abgesprochen werden sollten.
Geweihte Artefakte haben immer die Eigenschaft, dass sich ihr Träger stets gefällig gegenüber der entsprechenden Gottheit verhalten muss, um Vorteile aus der Weihe ziehen zu können (diesem Anspruch zu folgen kann für viele Gläubige eine harte Prüfung sein, s. u.).
Ein Charakter kann über eine nennenswerte Zeit nur eine begrenzte Zahl von geweihten Artefakten bei sich tragen, bevor er unter der seelischen Last

zerbricht (die Auswirkungen können Entrückung, (Über-)Eifer und Selbstzweifel, bis hin zum völligen Wahnsinn nach langer Zeit sein).

Trägt ein Charakter mehr geweihte Artefakte (Ritualinstrumente der Profession wie das *Sonnenszepter*, oder der *Rondrakamm* sind ausdrücklich ausgenommen) bei sich, als sein CH/MU beträgt, erleidet er Einschränkungen nach Ermessen der Spielleitung, wie z. B. schlechte Angewohnheiten, Ängste, oder Einbußen bei CH/MU und KL/IN.

Die Artefakterschaffenden Liturgien sind:

– **Objektsegen**

Das Objekt (üblicherweise ein Ritualgegenstand, eine Ritualbeigabe, oder als symbolische Geste) wird der Gottheit des Priesters *gesegnet*.

Die Wirkung ist auf etwa LKW Liter begrenzt.

Wird das gesegnete Objekt als Waffe verwendet, so zählt seine Schadensart gegenüber Dämonen der gegengeordneten Domäne als Geweiht.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
I	Gebet	B	LKW Tage

– **Objektweihe**

Das Objekt (üblicherweise ein Ritualgegenstand, eine Ritualbeigabe, eine Waffe, oder als symbolische Geste) wird der Gottheit des Priesters *geweiht*.

Die Wirkung ist auf maximal 10 kg begrenzt.

Das geweihte Objekt wird gegenüber profaner Gewalteinwirkung unzerbrechlich.

Wird das geweihte Objekt als Waffe verwendet, so zählt seine Schadensart gegenüber allen Dämonen als Geweiht.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
II	Andacht	B	LKW Wochen

Die Liturgie kann auch auf eine Rüstung angewendet werden, wobei sich der RS im Kampf gegen Dämonen und unheilige Wesen um LKW erhöht.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
III	Andacht	B	Ein Kampf

Die Weihe kann auf noch höherem Grad permanent ausgeweitet werden.

Eine Waffe gilt gegenüber den Dämonen der gegengeordneten Domäne als *verletzend* (doppelter Schaden).

Es ist angemessen, dass dies bei den Ritualgegenständen *Rondrakamm*, *Efferdbart* und *Sonnenszepter*, *Schmiedehammer* und dem *Korspieß* der Fall ist, aber nicht bei *Rabenschnäbeln* ungeweihter Ordensmitglieder (zeitweilige Weihe).

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
V	Andacht	B	Permanent

- **Karmale Felder**

Neben geweihten Waffen kann alleine die (nennenswert lange) Berührung eines (durch Objektsegen) *gesegneten*, oder sogar (durch Objektweihe) *geweihten* Gegenstandes, oder das Betreten eines Geweihten Grundes abschreckend, oder sogar schädigend auf dämonische Wesenheiten wirken.

Man kann davon ausgehen, dass ein geweihter Gegenstand Schmerz und Schaden bei Dämonen erzeugt, ein gesegneter Gegenstand nur bei Dämonen des erzdämonischen Gegenspielers der segnenden Gottheit.

Je nach Mächtigkeit (niederer, oder gehörnter), oder Gegengottheit eines Dämons kann dieser Effekt sehr variabel sein.

So wird die Berührung eines gehörnten Dämons mit der Weihe einer beliebigen Gottheit keinen und der Gegengottheit nur einen kaum merklichen Effekt haben, während bei einem niederen Dämon des erzdämonischen Gegenspielers der Effekt verheerend wäre.

Ein geweihter Grund, wie er durch z. B. die Liturgien Schutzsegen und Konsekration erzeugt wird, kann von niederen Dämonen nicht betreten werden, während gehörnte Dämonen Schaden erleiden würden.

Auf Dämonenpaktierer wirken sich karmale Energien ebenfalls aus, jedoch deutlich schwächer (in Form von Schmerzen und Erschöpfung).

Natürlich können Geweihte und Elementare ebenfalls geringfügig durch unheilige Objekte des erzdämonischen Widersachers verletzt werden.

Die Liturgien mit geweihtem Grund sind:

- **Schutzsegen (alle)**

Der Geweihte zieht eine Linie (z. B. mit Ritualbeigaben) um einen Ort von max. 10 m Radius.

Der Bereich gilt als zweifach Geweiht gegenüber einer beim Wirken gewählten, dämonischen Wesenheit.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
I	Stoßgebet	B	LKW*5 min

- **Konsekration (alle)**

Diese Liturgie wird nur an Hochgeweihte weitergegeben.

Ein zu Ehren des jeweiligen Gottes errichteter Ort, oder ein Bauwerk (üblicherweise ein Tempel) wird der jeweiligen Gottheit anempfohlen und zählt als zweifach geweihter Grund.

Erachtet die Gottheit den Ort als würdig, segnet sie diesen mit einer dauerhaften Weihe.

Diese Liturgie kann als kurzzeitige Verteidigung (eines Raumes, oder eines 10 m Radius) genutzt werden, jedoch kann die Gottheit dies als groben Affront betrachten.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
V	Andacht	B	Ein Tag, u. U. permanent

– **Aura des Regenbogens (TSA)**

Die Geweihte ist vor Übergriffen jedweder Art geschützt und wird von einer Aura der Friedfertigkeit umgeben, die Gewalt (ohne Selbstbeherrschung) verhindert.

Bleiben alle Schutzsuchenden innerhalb der Aura friedfertig, gilt diese als zweifach geweihter Grund.

Bei Attacken innerhalb der Aura erlischt der Schutz ganz.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
III	Stoßgebet	10 m Radius	LKW*5 min

– **Praios' Magiebann (PRA)**

Das heilige Artefakt *Auge des Praios* wird herbeigerufen.

Im Gleißenden Lichtschein des Artefaktes kann keine Magie gewirkt werden, die Wirkung von Artefakten wird unterdrückt und bestehende Zauber werden aufgehoben.

Die Zone gilt als zweifach geweiht.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
IV	Gebet	10 m Radius	LKW*5 min

– **Travinians Segen der Schwelle (TRA)**

Der hinter der Schwelle liegende Raum kann von Dämonen nicht betreten werden.

Die Schwelle(!) zählt als zweifach geweihter Grund.

Es ist eine Schwelle (Ast, Balken, o. Ähnliches), sowie Lindenblütenhonig nötig.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
III	Gebet	B	LKW*5 min

– **Grabsegen (alle)**

Ein Grab wird gesegnet um abschreckend auf Grabräuber und Totenbeschwörer zu wirken (Aufwand von Selbstbeherrschungspunkten für die Grabschändung).

Sofern nicht geschändet wird die Stufe nekromantischer Rituale um LKW verringert.

Das Grab zählt als geweihter Grund.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
I	Gebet	B	Permanent

Borongeweihte können den *Grabsegen* in höheren Grad als *Weihe der letzten Ruhestatt* von 10 Gräbern wirken.

Die Grabstätte zählt als zweifach geweihter Grund.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
II	Gebet	B	Permanent

– **Aller Welt Freund (AVE)**

Der Geweihte ruft die heilige Lapislazuliflöte herbei.

Solange er auf der Flöte spielt, kann er von keinem Lebewesen angegriffen werden.

Die Hörweite des Liedes zählt als zweifach geweihter Grund.

Grad	Ritualdauer	Reichweite	Wirkungsdauer
IV	Stoßgebet	Hörweite	Das Lied

V. Liturgien

Die notwendigen Gesten und Formeln karmaler Rituale können den entsprechenden P&P-Regelwerken entnommen werden.

Wo dies nicht ausreichend formuliert ist, gilt es eine angemessene Alternative zu erarbeiten (z. B. aus diversen Fanprojekten).

Es ist angemessen, dass jede Liturgie mindestens eine wiedererkennbare Gestik, Symbolik, oder physische Komponente (oder dargestellte Nebeneffekte) pro Grad enthält.

Die Ritual dauern der Liturgien betragen:

- Stoßgebet (ein tiefes Durchatmen und ein Segensspruch)
- Gebet (5 Minuten)
- Andacht (ca. 30 Minuten)

Die Kosten an KAP betragen das 5-fache des jeweiligen Grades.

Für misslungene Liturgien muss die Hälfte der sonst üblichen KAP aufgewendet werden.

Die Reichweite von Liturgien reicht von Geweihte/G/Selbst, über Berührung (auch auf Selbst möglich), bis hin so mehreren Metern und wenigen Liturgien, die auf Sichtweite wirken können.

Manche Liturgien können auf höheren Graden gewirkt werden, um mächtigere Effekte zu erzeugen (s. entsprechende Beschreibungen).

Zu diesem Zweck wird der LKW des Priesters um 1 gesenkt.

Darüber hinaus kann nicht auf weitere Varianten, oder Modifikationen von Liturgien aus den P&P-Regelwerken zurückgegriffen werden.

Liturgien werden wie Sonderfertigkeiten (aus der Lehre des eigenen Kultes) erworben und kosten das 5-fache ihres Grades an EP und dürfen in ihrem Grad den LKW des Priesters nicht übersteigen.

- **Einschränkung von Liturgien**

Unabhängig von der Art der Liturgie misslingt diese, sobald der Geweihte vor der Vollendung angegriffen wird.

Darüber hinaus können Liturgien nicht blind vollführt werden, solange der Betende das Ziel nicht berühren kann.

In Abhängigkeit zur jeweils notwendigen Gestik, können einige Liturgien nicht gefesselt, oder stumm ausgeführt werden.

Die Umstände einer Liturgie, besonders in Bezug auf mächtige dämonische Präsenz, können Liturgien ohne zusätzlichen, besonderen Aufwand (Mitbeter/erhöhter LKW, zusätzliche Relikte, Opfergaben, vorherige Austreibung, etc.) nach Ermessen der Spielleitung fehlschlagen lassen.

Einige Effekte von Liturgien lassen sich durch reine Willenskraft überwinden (es können Selbstbeherrschungspunkte in Höhe des Grades zur Überwindung aufgewendet werden).

Ein großes Wunder der Götter, oder das bequeme, unritualisierte „Wegbeten“ von Unannehmlichkeiten, „dämonischer Verseuchung“, usw. ist in der Regel nicht möglich.

- **Die zwölf Segnungen**
Das zwölfgöttliche Pantheon kennt 12 Liturgien des ersten Grades, von denen jede einer Gottheit zugeordnet ist:
 - Glückssegen (auch Handwerkssegen, s. u.)
 - Eidsegen
 - Feuersegen
 - Geburtssegen
 - Grabsegen
 - Harmoniesegen
 - Heilungssegen
 - Märtyrersegen
 - Schutzsegen
 - Speisesegen
 - Tranksegen
 - Weisheitssegen

- **Mirakel/Glückssegen/Handwerkssegen**
Priester können auch spontan um Unterstützung für sich *selbst* beten.
Dies zählt als Grad-I-Liturgie (der *Glückssegen*) mit der Ritualdauer Stoßgebet.
Die Wirkungsdauer ist beschränkt auf eine Handlung (z. B. eine Talentanwendung, bzw. ein Kampf).
Dabei wird ein gewähltes Leittalent, oder eine Leiteigenschaft der Gottheit (den P&P-Regelwerken zu entnehmen, sofern diese im LARP geregelt sind) um LKW/2 erhöht.
Eine Erhöhung von MU/CH führt nicht zu einer Regeneration von Karmapunkten.
Die Erhöhung von „Selbstbeherrschung“ erzeugt für die Wirkungsdauer zusätzliche Selbstbeherrschungspunkte.
Mit diesem Effekt kann auf Grad II ein Gläubiger gesegnet werden (Reichweite wird zu Berührung, entspricht dem *Handwerkssegen*).