

Geweiht (Alveranische Gottheit): Ein Charakter mit den Weihen eines Gottes besitzt 25 KP als maximalen Vorrat, um seine Liturgien daraus zu speisen. Ein Charakter mit den Weihen eines Halbgottes besitzt 15 KP als maximalen Vorrat, um seine Liturgien daraus zu speisen. Pro Stufe in CH/MU erhält ein Geweihter weitere 5 KP zu seinem Vorrat hinzu.

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.

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. Ein Akoluth zählt in diesem Sinne wie ein Geweihter des gewählten Kultes.

Karmale Artefakte: 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. 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.

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. 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 Ritualdauern der Liturgien betragen:

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

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

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*).

Mal des Frevlers: 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.