

Kulttabelle

Natur/Lebewesen

<u>Beschwörung</u>		<u>Probe</u>	
Bakterien & Vieren		einfach	-30
Kräuter mischen		einfach	-50
Pflanzen beeinflussen	bis 1 qm bis 10 qm bis 100 qm über 100 qm	einfach zweifach dreifach vierfach	
mit Pflanzen reden		einfach	+10
Blut zum Kochen bringen		dreifach	1) +50 2) +40 3) +30
Körpertemperatur		dreifach	
seelischer Rückhalt		zweifach	-20
Lebewesen		keine	
Wiederbeleben		fünffach (das Wiederbelebte Wesen verliert dauerhaft 10% seiner Lebenspunkte)	+30
Konservieren von Lebewesen		zweifach	+80
Gliedmaße erneuern		dreifach	+10
Naturgeist rufen		dreifach (Die Beschwörung fühlt den nächsten Naturgeist und ruft ihn her. Dieser dient dem Kultisten, bis er ihn fortschickt. Er kann ihn aber jederzeit wieder rufen. Jedoch wird der Geist niemals sein Territorium verlassen.)	
Lykantrophie beseitigen	-heilen -töten	einfach dreifach	+10 +15 +20
Stein zu Fleisch & Fleisch zu Stein		dreifach	+30 +20 +10

Kulttabelle

Natur/Dinge

Beschwörung

Probe

Böden ertragreicher machen		dreifach	
Erdbeben bis 1 qkm		dreifach	+40
Vulkanausbruch (ohne Tötungen)		einfach	-30
Gegenstände beschwören:	- Panzerung je 5 maximal bis 20 - Bewegung auf Befehl - Gewichtsveränderung maximal bis zu 3 mal auf ein Teil - Rückruf (Ein Gegenstand kehrt per Levitation immer zurück)	einfach dreifach x-fach + (x*10) [x=Tragfaktor] einfach	+10 +30
Flora wiederherstellen pro Quadratmeter		einfach	
Natürliches beschwören pro 2,5 kbm		einfach	+10
Lebendiges beschwören pro 0,5 kbm		zweifach	+20
Atmosphärische Kugel	-pro Kugel	einfach	+15
Spuren verwischen	(Verwischt Spuren absolut. Jedoch kann das wirken des Kultes geespert werden.)	einfach	-10
Pigmente verändern (z. B. Hautfarbe)	bei toten Gegenständen bei lebenden Wesen	einfach dreifach	+50 +40 +30
Schneetreiben	beschwört starken Schneefall und starken Wind im beschworenen Raum	einfach	pro 10 qbm
Nahrung/Wasser frisch halten		einfach	
Verkleinern/Vergrößern	Ein GEGENSTAND kann in der Größe um die Hälfte vergrößert ODER verkleinert werden. Die Attribute des Gegenstandes ändern sich dabei jedoch nicht.	dreifach	+30 +20 +10
Gesehenes auf Papier	Der kultische Kopierer	einfach	-50

Kulttabelle

Elemente

Beschwörung

Probe

Wolke beeinflussen		dreifach	
Wasser gefrieren bis 10 kbm		zweifach	+30
Eis schmelzen		zweifach	-30
Nebel aus Wasser		einfach	-10
Steine/Felsen bewegen 10 kbm		zweifach	+20
Feuer machen (vgl. Streichhölzer)		einfach	-80
Feuer/Wasser lenken	bis 1 kbm	einfach	
	bis 3 kbm	zweifach	+10
	bis 10 kbm	dreifach	+30
	bis 100 kbm	vierfach	+40
	über 100 kbm	fünffach	+90
Wind beeinflussen	Geschwindigkeit		
	1- 30km/h	einfach	-10
	31 - 60km/h	zweifach	-10
	61- 90km/h	dreifach	+10
	91-120km/h	vierfach	+30
scheinbare Wand erstellen		einfach	+20
Kraftfeld fünfdimensional m3		dreifach	+100
Felsen/Erde formen	bis 1 kbm	einfach	+10
	bis 3 kbm	zweifach	+25
	bis 10 kbm	dreifach	+50
	bis 100 kbm	vierfach	+75
	über 100 kbm	fünffach	+100
Fels/Erde in andere	bis 1 kbm	einfach	
	bis 3 kbm	zweifach	+10
Fels-/Erdformen verwandeln	bis 10 kbm	dreifach	+20
	bis 100 kbm	vierfach	+40
	über 100 kbm	fünffach	+70
Licht aus Stein oder Metal	kerzenhell	einfach	+10
	fackelhell	einfach	+20
	tageshell	einfach	+30
	gleißend	einfach	+50
	sonnenhell	einfach	+100

Elemente

Beschwörung

Probe

Hitze aus Stein oder Metal		einfach	je 10°C +10
Herz des Eisens	Erhöht den MP einer Nahkampfwaffe aus Metall. Dieser Kult ist kumulativ, kann also mehrfach ausgeführt werden. Jedoch nur an kultischen Orten, wie Steinkreisen etc.	dreifach	+ (10 * gewünschter MP)
Worte des Schutzes	Erhöht den Rüstschutz der Panzerung. Diese muß aus natürlichen Materialien bestehen. Dieser Kult ist kumulativ, kann also mehrfach ausgeführt werden. Jedoch nur an kultischen Orten, wie Steinkreisen etc.	dreifach	+ (neue Pz / 3)
Magnetismus	In beschwörbaren Raumgrößen können Metalle magnetisch geladen und gepolt werden. Direkte Auswirkungen sind unterschiedlich (d. h. es muss immer eine Absprache mit der SL erfolgen). Die Beschwörung ist als Störaktion zu behandeln und nicht als finalisierende Angriffsmethode zu verstehen, da sonst die Proben erheblich schwer sein müssten. Die Beschwörung bezieht sich auf sämtliche Metallgegenstände im beschworenen Raum. Es muss vorher festgelegt werden, welche Gegenstände sich anziehen, bzw. abstoßen.	1 kbm einfach 5 kbm zweifach 10 kbm dreifach	+20 +30 +40

Kulttabelle

Dimensionales

Beschwörung

Probe

kultische Sinne
(Kult, Magie, Andersartigkeit, Gefahr)

einfach

Unsichtbarkeit
(magische und kultige Personen sehen Dich)

einfach

Zeitliche Rückblick

- bis 1 h einfach
- bis 12 h zweifach
- bis 24 h dreifach

Geistertanz & Geistermelodie
Verwandlung in Geist

Teleportertor erschaffen

fünffach +70
+60
+50
+40
+30

Dimensionstor erschaffen

fünffach +170
+160
+150
+140
+130

Anti-/promagische Kugel
(Eine Kugel in der sich entweder nichts magisches oder
nichts unmagisches aufhalten befinden kann.)

dreifach +40
+30
+20

Reflektion
(Beschworen werden kann ein zu tragender
Gegenstand. Jedweder Schaden oder
jedwede Magie werden entsprechend der
Stärke der Beschwörung reflektiert.)

5% einfach +10
10% zweifach +15
15% dreifach +20
20% vierfach +25
25% fünffach +30
30% sechsfach +35

Magie binden
(Hält einen magischen Spruch dauerhaft und mit
Wirkung an einen Ort/Gegenstand oder einer
Person.)

dreifach + (10 * MP
des
magischen
Spruchs.)

Kulttabelle

Kampfkult

Beschwörung

Probe

Blut zum Kochen bringen		dreifach	+120 +110 +100
Körpertemperatur ändern		dreifach	+40
Erdvibration		dreifach	+70
Steine/Felsen bewegen		zweifach	+30
Feuer/Wasser lenken	bis 1 kbm bis 3 kbm bis 10 kbm bis 100 kbm über 100 kbm	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+30 +40 +50 +60 +150
erblinden lassen		dreifach	+100
Halluzination		zweifach	+50
Stimmen erzeugen (beliebige Richtung)		einfach	
Lykantrophie beseitigen	nur töten möglich	dreifach	+30 +35 +40
Verkleinern/Vergrößern	s. Beschwörung unter Natur/Dinge	dreifach	+110 +100 +90
Heilige Aura	Um gibt einen Ort (keine Personen) mit einer heiligen Sphäre, die Untote permanent schädigt.	dreifach	+100 (verursacht 10 LP automatischen Schaden pro Runde. Pro 10 LP mehr, wird jede der Proben um 10 schwerer.)

Kampfkult

Beschwörung

Magnetismus 1 kbm
(In beschwörbaren Raumgrößen 5 kbm
können Metalle magnetisch geladen 10 kbm
und gepolt werden. Direkte
Auswirkungen sind unterschiedlich (d.
h. es muss immer eine Absprache mit
der SL erfolgen). Die Beschwörung ist
als Störaktion zu behandeln und nicht
als finalisierende Angriffsmethode zu
verstehen, da sonst die Proben
erheblich schwer sein müssten. Die
Beschwörung bezieht sich auf
sämtliche Metallgegenstände im
beschworenen Raum. Es muss vorher
festgelegt werden, welche
Gegenstände sich anziehen, bzw.
abstoßen.)

Probe

einfach +80
zweifach +90
dreifach +100

Kulttabelle

Necromanten

Beschwörung

Probe

Skelett erschaffen

einfach +400

Eigenschaften des Skelettes:

400 LP

Reaktionszeit 5

Zielwert 8

Multiplikationsfaktor 1,0

Zombie erschaffen

einfach +430

Eigenschaften des Zombies:

600 LP

Reaktionszeit 6

Zielwert 9

Multiplikationsfaktor 1,3

Eisengolem erschaffen

einfach +550

Eigenschaften des Eisengolems:

2000 LP

Reaktionszeit 50

Zielwert 14

Multiplikationsfaktor 4,0

Kann nur alle zwei Runden angreifen, weil so langsam

(Grundlage ist da zum Beispiel ein herrenloses Schwert. Das noch getragene Schwert eines Gegners kann NIEMALS zum Golem umgewandelt werden!!!)

Blutgolem erschaffen

einfach +550

Eigenschaften des Blutgolems:

1300 LP

Reaktionszeit 15

Zielwert 14

Multiplikationsfaktor 2,5

Verursacht bei jedem Treffer eine blutende Wunde 10 LP pro Runde

(Grundlage Blutlache eines Toten. Es kann NICHT das Blut eines noch Lebenden benutzt werden!!!)

Hauch des Todes

zweifach +900

(Der Necromant muß den Gegner berühren. Er entzieht ihm dabei 7*W100 LP, natürlich, wird bei Pasch, wie immer weitergewürfelt.)

Necromanten

Beschwörung

Probe

Eiskaltes Händchen (Man braucht die Hand eines Toten. Das Ding kann Botschaften ueberbringen, Tueren oeffnen, kleine und leichte Sachen tragen, usw.)	einfach	+320
Knochensplitter (Kann ein bereits beschworenes Skelett in eine Wolke aus scharfen Knochensplittern verwandeln, die man einem Gegner in den Weg setzen kann. Das Ding ist eine reine Defensiv-Waffe. Wird diese Knochenbarriere berührt, macht dies 10 LP Schaden, bei gleichzeitigem ignorieren der Panzerung.)	einfach	+400
Knochenschwert/-dolch beschwören (Benötigt wird ein Knochen (menschlicher Arm/Bein oder größer) als Material, die Länge des Knochen bestimmt die Länge der Waffe. Waffe mit MP 1,0: je MP 0,1 mehr: +20)	einfach	+300
Seelenlanze (Läßt den Angegriffenen innerhalb eines Augenblicks all seine Übeltaten selbst empfinden und macht ihn so kampfunfähig. Eine Willenskraftprobe +100 kann die Seelenlanze unwirksam werden lassen.)	einfach	+520
Kadaverexplosion (Ein Kadaver explodiert neben jemandem. Der Getroffene erhält 3*W100 Schaden.)	dreifach	+850
Leichenbrand (Eine Leich wird entzündet. Wer mit den Flammen in Kontakt kommt, erhält ein W100 Schaden.)	einfach	+450
Rüstung beleben Eigenschaften der Rüstung: LP 500 Reaktionszeit 6 Zielwert 11	einfach	+450
Lebensodem saugen (Einem frisch verstorbenen wird der Lebensodem abgesaugt und den eigenen Lebenspunkten werden wie eine Heilung ein W100 zugeführt.)	einfach	+700

Necromanten

Beschwörung

Probe

Lehmgolem erschaffen

einfach +500

Eigenschaften des Golems:

LP 1000

Reaktionszeit 8

Zielwert 13

MP 1,8

(Mit einem Eigenblutopfer wird ein angemessen grosser Brocken feuchte Erde zu einem Golem belebt.)

Todesalp erschaffen

dreifach +1500

Eigenschaften des Todesalps:

LP 4000

Reaktionszeit 0

Zielwert 16

MP 12

Bei Treffer > 250 verliert der Getroffene einen Punkt auf der Fähigkeit Wahnsinn

(Die Leiche eines Gewaltsam getöteten wird benötigt, der Aktionsradius ist auf den Ort der Tötung oder den langzeitigen Ruheplatz der Leiche beschränkt.)

Fliegende Waffe erschaffen

einfach +500

Eigenschaften der Waffe:

LP 600

Reaktionszeit 0

Zielwert 11

MP 1,3

(Benötigt wird eine metallische, nicht energetische, herrenlose oder bei sich getragene Waffe.)

Faule Nahrung/faules Wasser genießbar machen

einfach +320