

Kulttabelle

Natur/Lebewesen

Beschwörung

Probe

Blut zum Kochen bringen		dreifach	+50 +40 +30
Blutung stillen		einfach	
Fleisch zu Stein		dreifach	+30 +20 +10
Fluch erkennen		einfach	-30
Gesinnung spüren		einfach	+30
Gliedmaße erneuern		dreifach	+10
Konservieren von Lebewesen		zweifach	+80
Körpertemperatur		dreifach	
Lykantrophi beseitigen	-heilen	einfach	
	-töten	dreifach	+10 +15 +20
mit Pflanzen reden		einfach	+10
mit Tieren sprechen (Auch Bakterien & Viren.)		einfach	-30
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.)	
Pflanzen beeinflussen	bis 1 m ²	einfach	
	bis 10 m ²	zweifach	
	bis 100 m ²	dreifach	
	über 100 m ²	vierfach	
seelischer Rückhalt		zweifach	-20
Stein zu Fleisch		dreifach	+30 +20 +10
verwandeln in jedes beliebige Lebewesen		keine	

Kulttabelle

Natur/Lebewesen

Beschwörung

Probe

Wiederbeleben	fünffach (Das wiederbelebte Wesen verliert dauerhaft 10% seiner Lebenspunkte.)	+30
Wunden heilen	einfach	

Kulttabelle

Natur/Dinge

Beschwörung

Probe

Atmosphärische Kugel erschaffen	-pro Kugel	einfach	+15
Böden ertragreicher machen		dreifach	
Erdbeben bis 1 km²		dreifach	+40
Flora wiederherstellen pro Quadratmeter		einfach	
Gegenstände beschwören:	<ul style="list-style-type: none"> - Panzerung je 5 maximal bis 20 - Bewegung auf Befehl - Gewichtsveränderung maximal 	einfach +10 dreifach +30 x-fach + (x*10) [x=Tragfaktor]	
	bis zu 3 mal auf ein Teil - Rückruf (Ein Gegenstand kehrt per Levitation immer zurück)	einfach	
Gesehenes auf Papier projizieren	(Der kultische Kopierer.)	einfach	-50
Lebendiges beschwören	(Pro 0,5 m ³ .)	zweifach	+20
Nahrung/Wasser frisch halten		einfach	
Natürliches beschwören	(Pro 2,5 m ³ .)	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 m ³
Spuren verwischen	(Verwischt Spuren absolut. Jedoch kann das Wirken des Kultes geespert werden.)	einfach	-10
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
Vulkanausbruch (ohne Tötungen)		einfach	-30

Kulttabelle

Elemente

Beschwörung

Probe

Eis schmelzen		zweifach	-30
Erde formen	bis 1 m ³	einfach	+10
	bis 3 m ³	zweifach	+25
	bis 10 m ³	dreifach	+50
	bis 100 m ³	vierfach	+75
	über 100 m ³	fünffach	+100
Erde in andere Erdformen verwandeln	bis 1 m ³	einfach	
	bis 3 m ³	zweifach	+10
	bis 10 m ³	dreifach	+20
	bis 100 m ³	vierfach	+40
	über 100 m ³	fünffach	+70
Fels in andere Felsformen verwandeln	bis 1 m ³	einfach	
	bis 3 m ³	zweifach	+10
	bis 10 m ³	dreifach	+20
	bis 100 m ³	vierfach	+40
	über 100 m ³	fünffach	+70
Felsen formen	bis 1 m ³	einfach	+10
	bis 3 m ³	zweifach	+25
	bis 10 m ³	dreifach	+50
	bis 100 m ³	vierfach	+75
	über 100 m ³	fünffach	+100
Feuer lenken	bis 1 m ³	einfach	
	bis 3 m ³	zweifach	+10
	bis 10 m ³	dreifach	+30
	bis 100 m ³	vierfach	+40
	über 100 m ³	fünffach	+90
Feuer machen (vgl. Streichhölzer)		einfach	-80
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.)
Hitze aus Stein oder Metall		einfach	je 10°C +10
Kraftfeld fünfdimensional m³		dreifach	+100
Licht aus Stein oder Metall	kerzenhell	einfach	+10
	fackelhell	einfach	+20
	tageshell	einfach	+30
	gleißend	einfach	+50
	sonnenhell	einfach	+100

Kultttabelle

Elemente

Beschwörung

Probe

Magnetismus	(In beschwörbaren	1 m ³	einfach	+20
	Raumgrößen können Metalle	5 m ³	zweifach	+30
	magnetisch geladen und	10 m ³	dreifach	+40
	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.)			
Nebel aus Wasser			einfach	-10
scheinbare Wand erstellen			einfach	+20
Steine/Felsen bewegen 10 m³			zweifach	+20
Wasser gefrieren bis 10 m³			zweifach	+30
Wasser lenken	bis 1 m ³		einfach	
	bis 3 m ³		zweifach	+10
	bis 10 m ³		dreifach	+30
	bis 100 m ³		vierfach	+40
	über 100 m ³		fünffach	+90
Wind beeinflussen	Geschwindigkeit			
	1 - 30km/h		einfach	-10
	31 - 60km/h		zweifach	-10
	61 - 90km/h		dreifach	+10
Wolke beeinflussen	91 -120km/h		vierfach	+30
			dreifach	

Kulttabelle

Elemente

Beschwörung

Probe

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)
---------------------------	--	----------	-----------------

Kulttabelle

Dimensionales

Beschwörung

Probe

Anti-/promagische Kugel (Eine Kugel in der sich entweder nichts Magisches oder nichts Unmagisches aufhalten kann.)		dreifach	+40 +30 +20
Dimensionstor erschaffen		fünffach	+170 +160 +150 +140 +130
Geistertanz & Geistermelodie Verwandlung in Geist			
kultische Sinne (Kult, Magie, Andersartigkeit, Gefahr)		einfach	
Magie binden (Hält einen magischen Spruch dauerhaft und mit Wirkung an einen Ort/Gegenstand oder einer Person.)		dreifach	+ (10 * MP des magischen Spruchs.)
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
Teleportertor erschaffen		fünffach	+70 +60 +50 +40 +30
Unsichtbarkeit (Magische und kultische Personen sehen Dich!)		einfach	
Zeitliche Rückblick	- bis 1 h	einfach	
	- bis 12 h	zweifach	
	- bis 24 h	dreifach	

Kultttabelle

Kampfkult

Beschwörung

Probe

Blut zum Kochen bringen		dreifach	+120 +110 +100
erblinden lassen		dreifach	+100
Erdvibration		dreifach	+70
Feuer lenken	bis 1 m ³	einfach	+30
	bis 3 m ³	zweifach	+40
	bis 10 m ³	dreifach	+50
	bis 100 m ³	vierfach	+60
	über 100 m ³	fünffach	+150
Halluzination		zweifach	+50
Heilige Aura	(Umgibt 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.)
Körpertemperatur ändern		dreifach	+40
Lykantrophie beseitigen	(Nur töten möglich.)	dreifach	+30 +35 +40
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 m ³ 5 m ³ 10 m ³	einfach zweifach dreifach	+80 +90 +100
Steine/Felsen bewegen		zweifach	+30
Stimmen erzeugen (beliebige Richtung)		einfach	

Kultttabelle

Kampfkult

Beschwörung

Probe

Vergrößern	(Siehe Beschwörung unter Natur/Dinge.)	dreifach	+110 +100 +90
Verkleinern	(Siehe Beschwörung unter Natur/Dinge.)	dreifach	+110 +100 +90
Wasser lenken	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+30 +40 +50 +60 +150

Kulttabelle

Necromanten

Beschwörung

Probe

Blutgolem erschaffen 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!!!)	einfach	+550
Blut zum Kochen bringen	dreifach	
Eisengolem erschaffen 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!!!)	einfach	+550
Eiskaltes Händchen (Man braucht die Hand eines Toten. Das Ding kann Botschaften überbringen, Türen öffnen, kleine und leichte Sachen tragen, usw.)	einfach	+320
Faule Nahrung/faules Wasser genießbar machen	einfach	+320
Fliegende Waffe erschaffen Eigenschaften der Waffe: LP 600 Reaktionszeit 0 Zielwert 11 MP 1,3 (Benötigt wird eine metallische, nicht energetische, herrenlose oder bei sich getragene Waffe.)	einfach	+500
Hauch des Todes (Der Necromant muss den Gegner berühren. Er entzieht ihm dabei 7*W100 LP, natürlich, wird bei Pasch, wie immer weitergewürfelt.)	zweifach	+900
Kadaverexplosion (Ein Kadaver explodiert neben jemandem. Der Getroffene erhält 3*W100 Schaden.)	dreifach	+850
Knochenschwert/-dolch beschwören (Benötigt wird ein Knochen (menschlicher Arm/Bein oder größer) als Material, die Länge des Knochens bestimmt die Länge der Waffe. Waffe mit MP 1,0: je MP 0,1 mehr: +20)	einfach	+300

Kulttabelle

Necromanten

Beschwörung

Probe

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
Lebensodem saugen (Einem frisch verstorbenen wird der Lebensodem abgesaugt und den eigenen Lebenspunkten werden wie eine Heilung ein W100 zugeführt.)	einfach	+700
Lehmgolem erschaffen 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.)	einfach	+500
Leichenbrand (Eine Leiche 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
Seelenlanze (Lässt den Angegriffenen innerhalb eines Augenblicks all seine Übeltaten selbst empfinden und machen ihn so kampfunfähig. Eine Willenskraftprobe +100 kann die Seelenlanze unwirksam werden lassen.)	einfach	+520
Skelett erschaffen Eigenschaften des Skelettes: 400 LP Reaktionszeit 5 Zielwert 8 Multiplikationsfaktor 1,0	einfach	+400

Kultttabelle

Necromanten

Beschwörung

Probe

Todesalp erschaffen 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.)	dreifach	+1500
Zombie erschaffen Eigenschaften des Zombies: 600 LP Reaktionszeit 6 Zielwert 9 Multiplikationsfaktor 1,3	einfach	+430