

# Kulttabelle

## Natur/Lebewesen

Beschwörung		Probe	
<b>Blut zum Kochen bringen</b>		dreifach	+50 +40 +30
<b>Blutung stillen</b>		einfach	
<b>Fleisch zu Stein</b>		dreifach	+30 +20 +10
<b>Fluch erkennen</b>		einfach	-30
<b>Gliedmaße erneuern</b>		dreifach	+10
<b>Konservieren von Lebewesen</b>		zweifach	+80
<b>Körpertemperatur</b>		dreifach	
<b>Kräuter mischen</b>		einfach	-50
<b>Lykantrophie beseitigen</b>	-heilen -töten	einfach dreifach	+10 +15 +20
<b>mit Pflanzen reden</b>		einfach	+10
<b>mit Tieren sprechen</b> (Auch Bakterien & Viren.)		einfach	-30
<b>Naturgeist rufen</b>		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.)	
<b>Pflanzen beeinflussen</b>	bis 1 qm bis 10 qm bis 100 qm über 100 qm	einfach zweifach dreifach vierfach	
<b>seelischer Rückhalt</b>		zweifach	-20
<b>Stein zu Fleisch</b>		dreifach	+30 +20 +10
<b>verwandeln in jedes beliebige Lebewesen</b>		keine	

# Kulttabelle

## Natur/Lebewesen

Beschwörung

Probe

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

# Kulttabelle

## Natur/Dinge

### Beschwörung

### Probe

<b>Atmosphärische Kugel erschaffen</b>	-pro Kugel	einfach	+15
<b>Böden ertragreicher machen</b>		dreifach	
<b>Erdbeben bis 1 qkm</b>		dreifach	+40
<b>Flora wiederherstellen pro Quadratmeter</b>		einfach	
<b>Gegenstände beschwören:</b>	- 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
<b>Gesehenes auf Papier projizieren</b>	Der kultische Kopierer	einfach	-50
<b>Lebendiges beschwören</b>	pro 0,5 qbm	zweifach	+20
<b>Nahrung/Wasser frisch halten</b>		einfach	
<b>Natürliches beschwören</b>	pro 2,5 qbm	einfach	+10
<b>Pigmente verändern</b> (z. B. Hautfarbe)	bei toten Gegenständen bei lebenden Wesen	einfach dreifach	+50 +40 +30
<b>Schneetreiben</b>	Beschwört starken Schneefall und starken Wind im beschworenen Raum.	einfach	pro 10 qbm
<b>Spuren verwischen</b>	(Verwischt Spuren absolut. Jedoch kann das Wirken des Kultes geespert werden.)	einfach	-10
<b>Verkleinern/Vergrößern</b>	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
<b>Vulkanausbruch</b> (ohne Tötungen)		einfach	-30

# Kulttabelle

## Elemente

### Beschwörung

### Probe

<b>Eis schmelzen</b>		zweifach	-30
<b>Erde formen</b>	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
<b>Erde in andere Erdformen verwandeln</b>	bis 1 kbm	einfach	
	bis 3 kbm	zweifach	+10
	bis 10 kbm	dreifach	+20
	bis 100 kbm	vierfach	+40
	über 100 kbm	fünffach	+70
<b>Fels in andere Felsformen verwandeln</b>	bis 1 kbm	einfach	
	bis 3 kbm	zweifach	+10
	bis 10 kbm	dreifach	+20
	bis 100 kbm	vierfach	+40
	über 100 kbm	fünffach	+70
<b>Felsen formen</b>	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
<b>Feuer lenken</b>	bis 1 kbm	einfach	
	bis 3 kbm	zweifach	+10
	bis 10 kbm	dreifach	+30
	bis 100 kbm	vierfach	+40
	über 100 kbm	fünffach	+90
<b>Feuer machen</b> (vgl. Streichhölzer)		einfach	-80
<b>Herz des Eisens</b>	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)
<b>Hitze aus Stein oder Metall</b>		einfach	je 10°C +10
<b>Kraftfeld fünfdimensional m3</b>		dreifach	+100
<b>Licht aus Stein oder Metall</b>	kerzenhell	einfach	210
	fackelhell	einfach	
	tageshell	einfach	
	gleißend	einfach	
	sonnenhell	einfach	

# Kulttabelle

## Elemente

### Beschwörung

### Probe

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

# Kulttabelle

## Elemente

### Beschwörung

### Probe

<b>Worte des Schutzes</b>	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

<b>Anti-/promagische Kugel</b> (Eine Kugel in der sich entweder nichts Magisches oder nichts Unmagisches aufhalten kann.)		dreifach	+40 +30 +20
<b>Dimensionstor erschaffen</b>		fünffach	+170 +160 +150 +140 +130
<b>Geistertanz &amp; Geistermelodie</b> Verwandlung in Geist			
<b>kultische Sinne</b> (Kult, Magie, Andersartigkeit, Gefahr)		einfach	
<b>Magie binden</b> (Hält einen magischen Spruch dauerhaft und mit Wirkung an einen Ort/Gegenstand oder einer Person.)		dreifach	+ (10 * MP des magischen Spruchs.)
<b>Reflektion</b> (Beschworen werden kann ein zu tragender Gegenstand. Jedweder Schaden oder jedwede Magie werden entsprechend der Stärke der Beschwörung reflektiert.)	5% 10% 15% 20% 25% 30%	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach sechsfach	+10 +15 +20 +25 +30 +35
<b>Teleportertor erschaffen</b>		fünffach	+70 +60 +50 +40 +30
<b>Unsichtbarkeit</b> (Magische und kultische Personen sehen Dich!)		einfach	
<b>Zeitliche Rückblick</b>	- bis 1 h - bis 12 h - bis 24 h	einfach zweifach dreifach	

# Kulttabelle

## Kampfkult

### Beschwörung

### Probe

<b>Blut zum Kochen bringen</b>		dreifach	+120 +110 +100
<b>erblinden lassen</b>		dreifach	+100
<b>Erdvibration</b>		dreifach	+70
<b>Feuer lenken</b>	bis 1 qbm bis 3 qbm bis 10 qbm bis 100 qbm über 100 qbm	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+30 +40 +50 +60 +150
<b>Halluzination</b>		zweifach	+50
<b>Heilige Aura</b>	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.)
<b>Körpertemperatur ändern</b>		dreifach	+40
<b>Lykantrophie beseitigen</b>	nur töten möglich	dreifach	+30 +35 +40
<b>Magnetismus</b> (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 qbm 5 qbm 10 qbm	einfach zweifach dreifach	+80 +90 +100
<b>Steine/Felsen bewegen</b>		zweifach	+30



# Kulttabelle

## Kampfkult

Beschwörung

Probe

<b>Stimmen erzeugen</b> (beliebige Richtung)		einfach	
<b>Vergrößern</b>	s. Beschwörung unter Natur/Dinge	dreifach	+110 +100 +90
<b>Verkleinern</b>	s. Beschwörung unter Natur/Dinge	dreifach	+110 +100 +90
<b>Wasser lenken</b>	bis 1 qbm bis 3 qbm bis 10 qbm bis 100 qbm über 100 qbm	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+30 +40 +50 +60 +150

# Kulttabelle

## Necromanten

### Beschwörung

### Probe

<b>Blutgolem erschaffen</b> 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
<b>Eisengolem erschaffen</b> 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
<b>Eiskaltes Händchen</b> (Man braucht die Hand eines Toten. Das Ding kann Botschaften überbringen, Türen öffnen, kleine und leichte Sachen tragen, usw.)	einfach	+320
<b>Faule Nahrung/faules Wasser genießbar machen</b>	einfach	+320
<b>Fliegende Waffe erschaffen</b> 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
<b>Hauch des Todes</b> (Der Necromant muss den Gegner berühren. Er entzieht ihm dabei 7*W100 LP, natürlich, wird bei Pasch, wie immer weitergewürfelt.)	zweifach	+900

# Kulttabelle

## Necromanten

### Beschwörung

### Probe

<b>Kadaverexplosion</b> (Ein Kadaver explodiert neben jemandem. Der Getroffene erhält 3*W100 Schaden.)	dreifach	+850
<b>Knochenschwert/-dolch beschwören</b> (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
<b>Knochensplitter</b> (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
<b>Lebensodem saugen</b> (Einem frisch verstorbenen wird der Lebensodem abgesaugt und den eigenen Lebenspunkten werden wie eine Heilung ein W100 zugeführt.)	einfach	+700
<b>Lehmgolem erschaffen</b> 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
<b>Leichenbrand</b> (Eine Leiche wird entzündet. Wer mit den Flammen in Kontakt kommt, erhält ein W100 Schaden.)	einfach	+450
<b>Rüstung beleben</b> Eigenschaften der Rüstung: LP 500 Reaktionszeit 6 Zielwert 11	einfach	+450

# Kulttabelle

## Necromanten

### Beschwörung

### Probe

<b>Seelenlanze</b> (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
<b>Skelett erschaffen</b> Eigenschaften des Skelettes: 400 LP Reaktionszeit 5 Zielwert 8 Multiplikationsfaktor 1,0	einfach	+400
<b>Todesalp erschaffen</b> 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
<b>Zombie erschaffen</b> Eigenschaften des Zombies: 600 LP Reaktionszeit 6 Zielwert 9 Multiplikationsfaktor 1,3	einfach	+430