

Earthdawn – spis czarów Czarodzieja

Nazwa talentów	Poziom	Cecha + dodatki	Stopień i kostki akcji		Uwagi :
Tkanie watków (Czarodziejstwo)		PER +			
Rzucanie czarów		PER +			
Moc woli		SW +			

Nazwa	Krag	Liczba watków	Trudnosc utkania	Trudnosc rzucenia	Zasieg	Efekt	Czas dzialania	Strona
Badanie aury	1	1	6/14	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 5	5 + poziom minut	ED 158
Chodzenie po scianach	1	1	6/14	obrona mag.	dotyk	Moc Woli ofiary+ +5	10 + poziom rund	ED 158
Miazdzaca wola	1	1	8/16	obrona mag.	120 m	Moc Woli + 5	1 runda	ED 158
Ognisty atak	1	1	7/15	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 4	1 runda	ED 158
Rozniecenie ognia	1	-	-/11	obrona mag.	5 m	rozpalenie latwopalnych przedmiotów	1 runda	ED 158
Rozproszenie magii	1	1	6/13	2	60 m	Moc Woli	1 runda	ED 158
Umyslowy sztylet	1	-	-/7	obrona mag.	40 m	Moc Woli + 2	1 runda	ED 159
Zmysl astralny	1	2	5/15	6(opis)	60 m	Moc Woli + 6	10 + poziom minut	ED 159
Zelazna dlon	1	1	5/13	obrona mag.	dotyk	zwiększone o 3 stopnie obrażenia przez b b	10 + poziom rund	ED 159
Cicha rozmowa	1	1	5/13	4	100 m	Moc Woli + 4	5 + poziom minut	AM 6
Namierzanie	1	-	-/10	obrona mag.	500 m	opis	1 runda	AM 6
Zdumiewający popis log. myślenia	1	-	-/7	obrona mag.	osobisty	Charyzma + 6	poziom minut	AM 6
Astralna tarcza	2	-	-/7	obrona mag.	dotyk	+3 do obrony magicznej	7 + poziom rund	ED 159
Drabina sznurowa	2	2	6/14	2	50 m	stworzenie drabinki sznurowej	poziom minut	ED 159
Oczyszczenie	2	2	5/13	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 4	1 minuta	ED 159
Pnacza	2	1	6/15	obrona mag.	50 m	Moc Woli + 4	3 + poziom rund	ED 160
Pobudka	2	4	6/15	obrona mag.	dotyk	ustawienie alarmu na odpowiednią porę	do 24 godzin	ED 160
Rozrzutnik	2	1	7/16	obrona mag.	10 m	- 4 do obrony społecznej ofiary	3 + poziom minut	ED 160
Ułatwienie uniku	2	-	-/8	obrona mag.	osobisty	+3 stopnie do uniku	5 + poziom rund	ED 160
Zaplombowanie	2	1	6/11	4	20 m	Moc Woli + 6	8 + poziom minut	AM 6
Forsowny marsz	3	2	10/13	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 4	4 + poziom godzin	ED 160
Lewitacja	3	1	8/18	obrona mag.(opis)	100 m	wylewitowanie do 1000 kg	5 + poziom minut	ED 160
Podskoki	3	-	-/9	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 7	5 + poziom rund	ED 160
Strzaskanie zamka	3	2	6/13	obrona mag.	5 m	Moc Woli +	1 runda	ED 160
Szał bitewny	3	1	9/16	obrona mag.	dotyk	+4 stopnie do testu ataku i obrażeń	7 + poziom rund	ED 161
Wycelowanie	3	1	7/15	obrona mag.	dotyk	+ 3 stopnie do ataku bronią strzelecką	1 + poziom minut	ED 161
Wyciszenie	3	1	7/15	obrona mag.	dotyk	+ 3 stopnie do testów skradania	1 + poziom minut	ED 161
Falszywa aura	3	2	7/12	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 6	13 + poziom minut	AM 6
Koci chód	3	1	7/12	obrona mag.	dotyk	+6 stopni do testów wspinaczki i równowagi	8 + poziom rund	AM 6
Leczniczy sen	3	2	7/12	obrona mag.	60 m	podwojenie liczby testów zdrow. i + 4 st	8 godzin	AM 7
Rozpoznanie zaklecia	3	-	-/12	obrona mag.(opis)	60 m	opis	1 runda	AM 7
Uderzenie w aure	3	1	7/12	obrona mag.	40 m	Moc Woli + 8	1 runda	AM 7
Wodne skrzydła	3	1	7/15	obrona mag.	dotyk	skrzydła wietrznika stają się wodoodporne	poziom godzin	AM 7
Znamie Czarodzieja	3	2	6/15	obrona mag.	40 m	Moc Woli + 6	1 + poziom godzin	AM 7
Chmura pyłu	4	2	9/13	obrona mag.	80 m	-2 st. do akcji wy. wzroku, słuchu i węchu	5 + poziom rund	ED 161
Inwentaryzacja	4	4	9/18	obrona mag. przed.	25 m	Moc Woli + 8	1 minuta	ED 161
Klebek nici	4	3	10/15	2	zmienny	Moc Woli + 6	3 + poziom godzin	ED 161
Odpoczynek	4	3	9/13	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 2	1 runda	ED 161
Sciana ciemni	4	1	11/13	2	dotyk	Moc Woli + 2	7 + poziom rund	ED 161

Zaufanie	4	1	13/17	obrona mag.	50 m	Moc Woli +3	poziom minut	ED 162
Dotyk kuglarza	4	2	10/17	2/obrona mag.(opis)	30 m	Moc Woli + 6	poziom rund	AM 8
Dryfowanie	4	1	13/20	obrona mag.	osobisty	+ 2 do testów pływania	poziom godzin	AM 8
Lodowe palce	4	1	7/12	obrona mag.	osobisty	zmniejszenie obrażeń wywołanych ogniem	5 + poziom minut	AM 8
Magiczne wiezy	4	2	10/17	obrona mag.	40 m	Moc Woli + 8	2 + poziom minut	AM 8
Plaszczy Czarodzieja	4	2	10/17	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 8	5 + poziom minut	AM 8
Polaczenie karmy	4	1	10/17	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 10	1 runda	AM 8
Rozpoznanie magii	4	1	10/20	obrona mag.	80 m	opis	1 runda	AM 9
Szalony włosy	4	-	-/20	obrona mag.	25 m	-2 do akcji	5 + poziom rund	AM 9
Antymagia	5	1	-/11	obrona mag.	15 m	Moc Woli + 5	poziom minut	ED 162
Latanie	5	2	7/18	obrona mag.	osobisty	pozwala latać	15 + poziom minut	ED 162
Magiczny pancerz	5	1	12/16	obrona mag.(opis)	dotyk	+4 do fizycznego pancerza	7 + poziom minut	ED 162
Prowizoryczny pocisk	5	1	9/15	opis	dotyk	Moc Woli + 6	2 + poziom rund	ED 162
Spowolnienie	5	2	7/15	obrona mag.	dotyk	- 5 st. do testów Zrecznosci	5 + poziom rund	ED 162
Wigor	5	2	9/17	obrona mag.	dotyk	+ 5 st. do testów zdrowienia	1 + poziom godzin	ED 162
Mistyczne porażenie	5	2	11/21	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 10	1 runda	AM 9
Olbrzymi wzrost	5	2	11/18	obrona mag.	dotyk	+ 5 st. do testów Siły Fizycznej i Żywotności	2 + poziom minut	AM 9
Rozgrzanie metalu	5	2	11/18	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 5	7 + poziom rund	AM 9
Schronienie	5	3	11/18	6	dotyk	Moc Woli + 6	10 + poziom minut	AM 9
Zbadanie watku	5	2	11/15	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 5	poziom minut	AM 9
Odciecie karmy	6	2	11/18	obrona mag.	100 m	Uniemożliwia wykorzystanie karmy	8 + poziom rund	ED162
Pocisk zagłady	6	3	10/21	obrona mag.	100 m	Moc Woli + 5	poziom rund	ED162
Prowizoryczna bron	6	1	10/15	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 8	5 + poziom rund	ED163
Przemieszczenie	6	2	9/16	obrona mag.	osobisty	Moc Woli + 7	5 + poziom rund	ED163
Tnaca sfera	6	2	11/19	obrona mag.	100 m	Moc Woli + 15	1 runda	ED163
Uspienie	6	2	9/17	obrona mag.	60 m	Uspienie tyłu ofiar ile wynosi poziom	10 + poziom rund	ED163
Biblioteka umysłu	6	3	12/19	6	osobisty	+ 10 do talenty Zapamiętanie Tekstu	poziom godzin	AM10
Pozyczenie zaklęcia	6	2	11/15	obrona mag.	dotyk	Czasowe przekazanie zaklęcia	4 + poziom rund	AM10
Przechowanie zaklęcia	6	2	12/19	6	dotyk	Moc Woli + 6	poziom godzin	AM10
Utrata krwi	6	3	12/22	obrona mag.	dotyk	Ofiara nie może leczyć ran	1 + poziom dni	AM10
Zwielokrotniony umysłowy sztylet	6	różny	9/22	obrona mag.	1 km	Moc Woli + 2	1 runda	MA135
Burza błyskawic	7	4	12/18	obrona mag.	120 m	Moc Woli + 10	5 + poziom rund	ED163
Droga wolna	7	-	-/17	obrona mag.	120 m	Moc Woli + 4	1 runda	ED163
Magiczna Klatka	7	3	11/19	obrona mag.	100 m	- 5 do Rzucania Czarów i Tkania Watków	8 + poziom rund	ED163
Rozproszenie watków	7	1	13/20	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 3	1 runda	ED163
Wzaca krew	7	3	12/17	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 9	4 rundy	ED164
Astralny dar	7	3	13/23	obrona mag.	30 m	Daje ofierze wzrok astralny	5 rund	AM11
Mistyczna sieć	7	3	13/20	obrona mag.	40 m	Moc Woli + 8	2 + poziom minut	AM11
Płynne oczy	7	3	13/23	obrona mag.	40 m	Osłepienie ofiary	poziom rund	AM11
Usunięcie zaklęcia	7	1	9/22	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 10	1 runda	AM11
Wiadomość	7	2	10/17	obrona mag.	150 km	Przesłanie informacji	1 runda	AM11
Bezpieczne otwarcie	8	2	12/19	obrona mag.	5 metrów	Moc Woli + 8	5 + poziom rund	ED164
Dodatkowy atak	8	2	14/20	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 15	10 + poziom rund	ED164
Kocia kołyska	8	4	12/20	obrona mag.	25 metrów	Dzielenie rzucenia czarów	poziom minut	ED164
Miazdząca sfera	8	3	15/22	obrona mag.	75 metrów	Moc Woli + 10	7 + poziom rund	ED164
Ochronna maska	8	3	13/15	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 10	5 + poziom rund	ED164
Narzucenie pokoju	8	3	11/21	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 10	5 + poziom rund	AM12
Porwanie zaklęcia	8	2	14/24	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 10	1 eunda	AM12

[illegible]