

Earthdawn – spis czarów Ksenomanty

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

Nazwa	Krag	Liczba watków	Trudnosc utkania	Trudnosc rzucenia	Zasieg	Efekt	Czas dzialania	Strona
Doswiadczenie smierci	1	1	6/12	obrona mag.	20 m	Moc Woli + 5	3 + poziom rund	ED 173
Gnicie	1	-	-/9	2 (opis)	25 m	Gnicie pozywienia	1 runda	ED 173
Krag zimna	1	2	6/15	obrona mag.	dotyk	k6 obrazem	6 + poziom minut	ED 173
Odstraszenie owadów	1	1	6/7	2	dotyk	Moc Woli + 5	3 + poziom minut	ED 173
Pojedynek woli	1	-	-/7	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 4	3 + poziom minut	ED 173
Rozkazywanie zwierzętom nocy	1	1	5/13	obrona mag.	120 m	Moc Woli + 2	3 + poziom minut	ED 174
Sucho lub mokro	1	1	7/8	obrona mag.	15 m	Moc Woli + 4	1 runda	ED 174
Taniec kosci	1	1	7/15	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 4	3 + poziom rund	ED 174
Upiorny dotyk	1	-	-/7	obrona mag.	dotyk	Moc woli + 6	1 runda	ED 174
Wykrycie ożywieńców	1	-	-/7	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 5	3 + poziom minut	ED 174
Astralna włócznia	1	1	6/12	obrona mag.	120 m	Moc Woli + 6	1 runda	AM 26
Astralne zadło	1	-	-/7	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 2	1 runda	AM 26
Duch mgły	2	2	6/15	8	25 m	Przywołanie ducha	3 + poziom rund	ED 174
Duszek strażniczy	2	3	7/13	7	osobisty	Przywołanie duszka	1 + poziom dni	ED 175
Kosciany krag	2	3	6/17	9	5 m	Moc Woli + 5	3 + poziom miesięcy	ED 175
Krag życia	2	2	6/15	2 (opis)	dotyk	Moc Woli + 5	3 + poziom minut	ED 175
Nieprzenikniony mrok	2	1	8/16	2	dotyk	Ciemność, ob. mag. 12	SW + k10 rund	ED 175
Ochronna mgła	2	1	6/13	obrona mag.	osobisty	Moc Woli + 6	3 + poziom rund	ED 176
Odstraszenie zwierząt	2	2	6/13	2	5 m	Moc Woli + 6	1 + poziom godzin	ED 176
Gież	2	1	6/14	4	30 m.	- 3 stopnie do testów	4 + poziom rund	AM 26
Szept cienia	2	1	6/11	4	100 m	Moc Woli + 6	3 + poziom minut	AM 26
Wykrycie ksenomancji	2	2	5/15	6(opis)	60m	Moc Woli + 6	10 + poziom minut	MA 134
Ból	3	-	-/11	obrona mag.	10 m	Unieruchomienie, stopien obrazem 4	3 + poziom rund	ED 176
Duchowy sobowtór	3	1	11/19	10	dotyk	Tworzy duchowego sobowtóra	10 + poziom rund	ED 176
Grobowe przesłanie	3	4	7/19	opis	150 km	Wysłanie wiadomości	poziom dni	ED 176
Oblicze śmierci	3	-	-/9	obrona mag.	osobisty	Moc Woli + 5	5 + poziom rund	ED 176
Opary grozy	3	2	8/18	2 (opis)	60 m	Moc Woli + 5	6 + poziom rund	ED 176
Pakowanie	3	1	7/11	2	5 m	Moc Woli - 1	1 runda	ED 177
Strzała nocy	3	1	7/15	6	dotyk	+ 8 stopni do obrazem	1 runda	AM 27
Mroczny posłaniec	3	1	7/15	obrona mag.	dotyk	Przesłanie wiadomości	Poziom godzin	AM 26
Śmiertelny trans	3	2	7/12	obrona mag.	dotyk	Wprowadza w stan śpiączki	3 + poziom godzin	AM 27
Konserwacja	3	2	7/12	2	dotyk	Chroni przed zniszczeniem i gniciematerii	Poziom dni	AM 26
Wtopienie w cień	3	2	7/15	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 6	Poziom minut	AM 27
Przywołanie koscianego ducha	3	1	7/15	9	10 m	Przywołuje koscianego ducha	1 + poziom minut	AM 27
Konserwacja żywności	3	3	7/18	2	dotyk	Chroni żywność przed zepsuciem	Poziom dni	MA 127
Rozproszenie ksenomancji	3	1	6/13	2	60 m	Moc Moli	1 runda	MA 133
Astralny rozbłysk	4	2	7/17	2	25 m	Moc Woli + 6	5 + poziom rund	ED 177
Duchowy sługa	4	3	8/20	9	dotyk	Przywołuje duchowego sługę	3 + poziom dni	ED 177
Stworzenie kosciotrupa	4	2	7/18	5	100 m	Ożywienie szkieletu	8 + poziom minut	ED 177

Smiertelny posilek	4	3	9/17	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 6	10 + poziom minut	ED 177
Wizje smierci	4	1	9/17	obrona mag.	100 m	Unieruchomienie przerazonej postaci	6 + poziom rund	ED 178
Wizjer	4	1	9/17	2	dotyk	Moc Woli + 9	6 + poziom minut	ED 178
Zle oko	4	2	7/17	obrona mag.	25 m	- 5 do wszystkich testów	10 + poziom rund	ED 178
Sluga z krwi	4	2	7/17	2	osobisty	Tworzy krwawego sluge	Poziom godzin	AM 28
Mroczny szpieg	4	1	10/20	obrona mag.	10 m	Widze to co zwierzeza nocy	Poziom minut	AM 27
Ostatnia szansa	4	1	7/17	obrona mag.	dotyk	+ 8 stopni do testów zdrowienia	1 runda	AM 28
Plaszcz nocnego zwierzecia	4	2	7/17	obrona mag.	osobisty	Przemienia w nocne zwierze	Poziom + 10 minut	AM 28
Przyjaciół czy wróg	4	2	10/20	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 6	5 + poziom rund	AM 28
Astralne polaczenie	5	4	10/19	obrona mag.	1000 m	Moc Woli + 7	Poziom minut	ED 178
Astralny Horror	5	3	9/19	obrona mag. (12)	120 m	Moc Woli + 6	1 + poziom minut	ED 178
Krag ochrony astralnej	5	3	11/19	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 8	1 + poziom minut	ED 178
Opetanie przedmiotu	5	3	10/19	obrona mag. (9)	25 m	Moc Woli + 5	Poziom x 10 minut	ED 178
Symbol strazniczny	5	5 (6,7)	13/21	2	dotyk	Moc Woli + 12	Poziom tygodni (do lat)	ED 179
Uschniecie konczyny	5	3	8/19	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 8	1 runda	ED 179
Rozproszenie magii	5	1	6/13	2	60 m	Moc Woli	1 runda	MA 133
Astralny rumak	5	2 (4)	11/18	8	1 m	Tworzy wierzchowca	1 + poziom godzin	AM 28
Astralny szept	5	2	11/18	6	osobisty	Moc Woli + 8	3 + poziom minut	AM 28
Oslepienie	5	3	11/15	obrona mag.	20 m	Moc Woli + 8	5 + poziom rund	AM 31
Slowotok	5	3	14/18	obrona mag.	40 m	Zmusza ofiare do paplaniny	1 + poziom minut	AM 30
Rzezbienie ciemnosci	5	2	11/18	6	10 m	Zwieksza o 4 stopnie ukrycie i podobne cechy	4 + poziom minut	AM 30
Wyczucie horroru	5	2	11/18	6	30 m	Moc Woli + 8	5 + poziom minut	AM 31
Cienisty lowca	5	3	11/18	10	30 m	Przyzywa nocnego lowce	1 + poziom godzin	AM 29
Duchowe przewodnictwo	5	3	8/18	12	osobisty	Przywoluje duchowego przewodnika	30 minut	AM 30
Gwiezdny prysznic	5	1	11/17	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 9	1 runda	AM 30
Lzy pogromu	5	2	11/21	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 4	Poziom rund	AM 30
Szept posród nocy	5	1	11/18	obrona mag.	10 m	Moc Woli + 6	1 + poziom rund	AM 30
Blogoslawione swiatlo	6	1	8/18	3	15 m	Moc Woli + 4	15 + poziom minut	ED 179
Hart ducha	6	1	7/17	obrona mag.	dotyk	+k8 do pancerza duchowego	15 + poziom minut	ED 179
Leczenie	6	3	9/20	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 15	1 runda	ED 179
Przyjazna ciemnosc	6	3	9/20	obrona mag.	15 m	+4 stopnie do poziomu	1 runda	ED 179
Strzaskanie kosci	6	2	12/20	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 8	1 runda	ED 180
Smiertelne opary	6	1	11/19	2	25 m	Moc Woli + 5	6 + poziom rund	ED 180
Kosciana marionetka	6	3	8/15	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 4	6 + poziom rund	AM 31
Kosciolaz	6	3	12/18	obrona mag.	dotyk	Tworzy koscianego wedrowca	2 + poziom dni	AM 32
W proch sie obrócisz	6	różnie	12/22	obrona mag.	60 m	Moc Woli + 11	1 runda	AM 33
Mur ciemnosci	6	2	12/19	6	10 m	Moc Woli + 6	3 + poziom rund	AM 32
Duchowe wrota	7	4	14/19	2	dotyk	Moc Woli + 10	poziom x 10 minut	ED 180
Odwrócenie uschniecia	7	3	11/18	2	dotyk	Moc Woli + 7	3 + poziom minut	ED 180
Sprytny przyjaciel	7	2	8/19	obrona mag.	dotyk	Moc Woli + 5	10 + poziom minut	ED 180
Unieruchomienie istoty	7	2	14/20	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 12	3 + poziom minut	ED 180
Zmiazdzenie serca	7	-	-/18	obrona mag.	25 m	Moc Woli + 6	3 + poziom rund	ED 181
Astralna poswiata	7	3	13/23	obrona mag.	40 m	Astralna flara	1 runda	AM 33
Astralny zoladek	7	2	13/17	8	25 m.	Moc Woli + 10	3 + poziom rund	AM 33
Bankiet Dis	7	3	10/17	obrona mag.	dotyk	Eliminuje glód i zmeczenie	poziom dni	AM 33
Kosciany budyn	7	3	12/20	obrona mag.	10 m	Dostaje 6 ran	1 runda	AM 34
Zamrozenie	7	8	10/20	8	dotyk	Chroni materie organiczna	poziom miesiecy	AM 34
Przekazanie obrazem	7	2	13/20	obrona mag.	osobisty	Przenosi obrazenia	3 rundy	AM 34

[illegible]