

Earthdawn – spis czarów Mistrza Zywiolów

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

Nazwa	Krag	Liczba watków	Trudność utkania	Trudność rzucenia	Zasięg	Efekt	Czas działania	Strona
Kryształowe pociski	1	1	5/12	obrona magiczna	30 m.	moc woli + 6	1 runda	ED 182
Maskowanie	1	-	-/7	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 7	5 + poziom minut	ED 182
Mowa roślin	1	-	-/7	2	osobisty	rozmowa z duchami roślin	10 + poziom minut	ED 182
Oczyszczenie wody	1	1	5/13	2 (opis)	dotyk	½ mocy woli + 4 litry	1 runda	ED 182
Odporność na ogień	1	-	-/7	obrona magiczna	dotyk	+ 3 do pancerza chroniącego przed ogniem	6 + poziom minut	ED 182
Odporność na zimno	1	-	-/7	obrona magiczna	dotyk	+ 3 do pancerza chroniącego przed zimnem	6 + poziom minut	ED 183
Plomienne ostrze	1	2	5/14	obrona mag. broni	10 m.	+1k4 do zadawanych obrażeń	10 + poziom rund	ED 183
Podgrzanie pożywienia	1	1	5/7	2	dotyk	+ poziom do testów zdrowienia	10 + poziom minut	ED 183
Wspinaczka	1	1	6/14	obrona magiczna	dotyk	+3 stopnie do testów wspinaczki	5 + poziom minut	ED 183
Ksiezykowy blask	1	-	-/10	4	10 m.	światło	5 + poziom minut	MSB 40
Oczyszczenie ziemi	1	1	5/13	5 (opis)	10 m.	oczyszczenie gleby	1 runda	MSB 40
Powietrzna zbroja	1	-	-/10	obrona magiczna	dotyk	+ 3 pancerz fiz, + 3 do odporności na wyczerpanie z gorąca	5 + poziom minut	MSB 40
Golelecz	2	-	-/8	2	dotyk	tworzy śliska, lodowa powierzchnie (moc woli)	3 + poziom minut	ED 183
Lodowa włócznia	2	1	7/14	obrona magiczna	120 m.	moc woli + 3	1 runda	ED 183
Oczyszczenie przedmiotu	2	1	5/14	2	10 m.	moc woli + 7	1 runda	ED 183
Powrotna droga	2	2	7/14	5	60 m.	pokazuje drogę do domu	20 + poziom minut	ED 183
Skrzela	2	2	4/13	obrona magiczna	dotyk	można oddychać pod wodą	10 + poziom minut	ED 184
Spowolnienie metalowej broni	2	1	9/13	obrona mag. (opis)	60 m.	- 3 stopnie do testów obrażeń	8 + poziom rund	ED 184
Wrzatek	2	2	7/13	2	dotyk	gotuje pół litra wody	3 + poziom minut	ED 184
Złepienie	2	1	5/13	obrona mag. (opis)	25 m.	moc woli + 7	3 + poziom minut	ED 184
Falujący płaszcz	2	1	6/14	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 5	3 + poziom rund	MSB 40
Mali zabójcy	2	1	6/14	6	10 m.	przywianie jadowitego stworzenia	3 + poziom rund	MSB 40
Powietrzny materac	2	1	7/17	5	dotyk	+ 2 do testów zdrowienia, jeśli wykonane w ciągu godziny od obudzenia	10 godzin	MSB 41
Wierzbowa tarcza	2	1	6/14	obrona magiczna	dotyk	+ 6 do progu zniszczenia tarczy, + 1 do pancerzy	poziom rund	MSB 41
Zmysł myśliwego	2	-	-/14	obrona magiczna	25 m.	moc woli + 5	3 + poziom minut	MSB 41
Ognisty cios	2	-	-/11	obrona magiczna	30 m.	moc woli + 6	1 runda	M: 125
Wykrycie magii żywiolów	2	2	5/15	6	60 m.	moc woli + 6	10 + poziom minut	M: 134
Głęboka kaluża	3	1	7/15	2	15 m.	moc woli	3 + poziom minut	ED 184
Lodowy lancuch	3	-	-/15	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 5	2 rundy	ED 184
Naprawa	3	1	9/16	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 5	3 + poziom miesięcy	ED 184
Powietrzna sieć	3	3	8/17	2	120 m.	moc woli + 3	10 + poziom minut	ED 185
Powietrzny tron	3	2	8/17	2	osobisty	moc woli + 7	10 + poziom minut	ED 185
Roslinna uczta	3	3	6/16	2	25 m.	moc woli + 8	1 + poziom godzin	ED 185
Tragarz	3	2	9/15	2	15 m.	moc woli	poziom dni	ED 185
Tylne oko	3	2	6/16	obrona magiczna	dotyk	k6 percepcji z tyłu	30 + poziom minut	ED 185
Błyskawica	3	1	10/15	obrona magiczna	25 m.	moc woli + 5	1 runda	MSB 41
Bujny wzrost	3	1	7/15	8	1 m.	przyspieszenie wzrostu roślin	1 runda	MSB 41
Chmura dymu	3	1	7/15	6	10 m.	akcje - 5	8 + poziom rund	MSB 41

Obronny wiatr	3	1	8/15	obrona magiczna	osobisty	moc woli + 8	5 + poziom rund	MSB 41
Palce wiatru	3	1	7/15	6	20 m.	moc woli	5 + poziom minut	MSB 41
Rdza	3	-	-/15	obrona magiczna	30 m.	- 5 od poziomu obrazu/wartosci pancerza	1 runda	MSB 41
Sloneczny blask	3	2	10/15	6	10 m.	jasne swiatlo	5 + poziom minut	MSB 41
Uziemienie	3	2	4/12	obrona magiczna	dotyk	+ 12 do pancerza przeciw elektrycznosci, unieruchamia	poziom minut	MSB 41
Zasilenie ognia	3	-	-/15	4	10 m.	moc woli + 3	poziom rund	MSB 41
Zdmuchniecie ognia	3	2	7/15	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 5	chwila	MSB 41
Zmysl astralny	3	2	5/15	6	60 m.	moc woli + 6	10 + poziom minut	M: 135
Rozproszenie magii zywiolow	3	1	6/13	2	60 m.	moc woli	1 runda	M: 133
Duszaca maz	4	2	9/18	obrona magiczna	25 m.	dusi i oslepia ofiare	moc woli rund	ED 185
Grabobicie	4	2	10/17	obrona magiczna	100 m.	moc woli + 8	3 + poziom rund	ED 186
Odciazenie	4	1	9/16	obrona magiczna	10 m.	moc woli + 3	7 + poziom godzin	ED 186
Podmuchi powietrza	4	1	10/16	2	60 m.	moc woli + 9	1 runda	ED 186
Tarcza blyskawic	4	-	-/16	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 3	7 + poziom rund	ED 186
Wstrzasy	4	1	11/18	obrona magiczna	25 m.	utrudnia dzialanie wrogow	4 + poziom rund	ED 186
Zaklecie powrotu	4	2	5/16	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 6	3 + poziom rund	ED 186
Duchy morza smierci	4	3	10/17	10	dotyk	moc woli + 6	poziom godzin	MSB 43
Krok blyskawicy	4	3	10/17	obrona magiczna	osobisty	moc woli + 2	3 + poziom rund	MSB 43
Magnetyczny dotyk	4	2	13/17	obrona magiczna	10 m.	moc woli + 3	5 + poziom minut	MSB 43
Ognisty bicz	4	1	10/20	4	3 m.	moc woli + 6	5 + poziom rund	MSB 44
Plaszcz sokola	4	2	10/20	obrona magiczna	osobisty	zamienia rzucajacego w sokola	poziom godzin	MSB 44
Plynnna strzala	4	1	10/17	obrona magiczna	80 m.	moc woli + 9	1 runda	MSB 44
Pulapka z korzeni	4	-	-/20	4	10 m.	moc woli + 2	5 + poziom rund	MSB 44
Wielkie lepkie pnacza	4	2	11/20	2/obrona magiczna	25 m.	moc woli + 4	poziom minut	MSB 45
Wlócznia powietrza	4	1	7/14	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 6	1 runda	MSB 45
Wlócznia ognia	4	1	7/14	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 6	1 runda	MSB 45
Wlócznia wody	4	1	7/14	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 6	1 runda	MSB 45
Wlócznia ziemi	4	1	7/14	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 6	1 runda	MSB 45
Wlócznia drewna	4	1	7/14	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 6	1 runda	MSB 45
Wyginajaca tarcza	4	1	10/17	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 6	5 + poziom rund	MSB 45
Kamienna klatka	5	1	11/19	obrona magiczna	60 m.	moc woli + 5	10 + poziom rund	ED 186
Kula ognia	5	1	12/20	obrona magiczna	100 m.	moc woli + 8	1 runda	ED 187
Metalowe skrzydla	5	2	8/18	obrona magiczna	dotyk	latanie, + 5 do sily fizycznej przy podnoszeniu	20 + poziom minut	ED 187
Wrzask metalu	5	1	11/17	obrona magiczna	100 m.	moc woli + 5	1 + poziom rund	ED 187
Ziemny kostur	5	1	11/18	2	dotyk	sila fizyczna + 10	5 + poziom minut	ED 187
Balon mgly	5	3	8/15	2	25 m.	moc woli + 4	5 + poziom minut	MSB 45
Niszczycielski kamien	5	1	11/21	obrona magiczna	25 m.	moc woli + 6	1 runda	MSB 46
Odpornosc na trucizny	5	2	11/21	obrona magiczna	dotyk	+ 8 do odpornosci na trucizny	poziom godzin	MSB 46
Samopodpalenie	5	3	8/15	obrona magiczna	osobisty	moc woli + 8	1 + poziom rund	MSB 46
Zelazne drewno	5	3	11/18	6	dotyk	transformacja drewna	poziom rund	MSB 47
Zyciodajna ziemia	5	4	8/15	obrona magiczna	dotyk	ziemia staje sie zyzna	rok i jeden dzien	MSB 47
Rozproszenie magii	5	1	6/13	2	60 m.	moc woli	1 runda	M: 133
Eksplodujaca ziemia	6	3	11/17	2	100 m.	moc woli + 1	1 + poziom godzin	ED 187
Ekstremalna temperatura	6	2	11/19	2	100 m.	moc woli + 3	3 + poziom minut	ED 187
Ognisty rydwan	6	4	10/17	2 (opis)	100 m.	moc woli + 7	1 + poziom godzin	ED 187
Rykoszet	6	zmienna	12/19	obrona magiczna	75 m.	moc woli + 12	1 runda	ED 188
Wygodna sciezka	6	1	11/17	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 10	6 + poziom godzin	ED 188
Fala ognia	6	2	12/19	obrona magiczna	dotyk	moc woli	poziom minut	MSB 47

Kamienny deszcz	6	2	15/22	obrona magiczna	30 m.	moc woli + 4	poziom rund	MSB 47
Polaczenie z drzewem	6	3	16/23	obrona magiczna	osobisty	opis	6 + poziom godzin	MSB 47
Zywy mur	6	2	12/22	6	15 m.	moc woli + 3	3 + poziom minut	MSB 48
Burzowe kajdany	7	2	12/18	obrona magiczna	60 m.	moc woli + 5	12 + poziom rund	ED 188
Deszcz śmierci	7	1	15/18	obrona magiczna	75 m.	moc woli + 5 (opis)	12 + poziom rund	ED 188
Powietrzny wir	7	2	12/18	2/obrona magiczna	60 m.	moc woli + 9	6 + poziom rund	ED 188
Przyzwane chmury	7	3	12/20	8 lub więcej	1,5 km	moc woli + 7	1 + poziom godzin	ED 188
Uspokojenie fal	7	4	8/19	6 lub więcej	500 m.	moc woli + 9	1 + poziom godzin	ED 189
Chwytająca reka ziemi	7	3	13/20	obrona magiczna	60 m.	moc woli + 6	3 + poziom rund	MSB 48
Grzmot pioruna	7	3	13/17	obrona magiczna	60 m.	- 8 akcje, ogłusza	1 runda	MSB 48
Jazda na ziemnej fali	7	4	10/22	6	1 m.	stworzenie ziemnej fali	1 godzina	MSB 48
Ogniste ogary	7	2+	13/20	7	10 m.	przyzwane ognistych psów	5 + poziom minut	MSB 48
Ogniste zadła	7	2	13/23	obrona magiczna	40 m.	moc woli + 7	1 runda	MSB 49
Pochloniecie (powietrze)	7	2	13/20	obrona magiczna	10 m.	moc woli	poziom rund	MSB 49
Pochloniecie (ogień)	7	2	13/20	obrona magiczna	10 m.	moc woli	poziom rund	MSB 49
Pochloniecie (woda)	7	2	13/20	obrona magiczna	10 m.	moc woli	poziom rund	MSB 49
Pochloniecie (ziemia)	7	2	13/20	obrona magiczna	10 m.	moc woli	poziom rund	MSB 49
Pochloniecie (drewno)	7	2	13/20	obrona magiczna	10 m.	moc woli	poziom rund	MSB 49
Ziemny q'wirl	7	4	16/18	obrona magiczna	25 m.	opis	10 + poziom minut	MSB 49
Zwierzokształt	7	2	16/23	obrona magiczna	osobisty	przemiana w zwierze	5 + poziom minut	MSB 49
Obszarowy alarm	8	3	10/20	2	poziom m.	moc woli + 12	4 + poziom godzin	ED 189
Ostrze furii	8	2	13/20	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 10	3 + poziom rund	ED 189
Srebrzysty cien	8	3	12/19	obrona magiczna	100 m.	moc woli + 3	1 + poziom godzin	ED 189
Sciana ziemi	8	3	12/20	2	50 m.	moc woli + 12	1 + poziom godzin	ED 189
Wyciszenie metalu	8	3	13/20	obrona magiczna	dotyk	moc woli + 7	1 + poziom godzin	ED 189
Miażdżąca reka ziemi	8	4	14/21	obrona magiczna	60 m.	moc woli + 6	3 + poziom rund	MSB 49
Struga wody	8	2	14/21	obrona magiczna	1,5 km.	moc woli + 15	1 runda	MSB 50
Ksiezycowy cien	9	5	16/22	obrona magiczna	100 m.	moc woli + 10	1 miesiac	KW 81
Rozproszenie chmur	9	3	15/20	8 lub więcej	1,5 km	moc woli + 8	1 + poziom godzin	KW 81
Smoczy oddech	9	3	15/20	obrona magiczna	50 m.	moc woli + 12	1 runda	KW 82
Sciana ognia	9	4	14/20	2	50 m.	moc woli + 10	1 + poziom godzin	KW 82
Sciana wody	9	4	14/20	2	50 m.	moc woli + 10	1 + poziom godzin	KW 82
Plonaca woda	9	5	15/25	6	20 m.	stworzenie palnej wody	poziom minut	MSB 50
Zimny zar	9	4	18/25	4	60 m.	zgaszenie płomieni	1 runda	MSB 51
Ogień i woda	10	3	17/20	2 lub więcej	120 m.	moc woli + 9	1 + poziom godzin	KW 83
Ognisty kupiec	10	3	15/19	10 lub więcej	50 m.	moc woli + 5	1 + poziom dni	KW 83
Powietrzna forteca	10	zmienna	17/23	2	dotyk	moc woli + 12	poziom*10 godzin	KW 84
Ziemia i powietrze	10	3	16/20	2 lub więcej	120 m.	moc woli + 10	1 + poziom godzin	KW 84
Zmiana pogody	10	5	13/20	2	15 km	moc woli + 8	10 + poziom godzin	KW 84
Skamienienie	10	4	19/26	obrona magiczna	20 m.	moc woli + 5	poziom dni	MSB 51
Zamarznięta zatoka	10	5	16/29	9	30 m.	zamrożenie powierzchni wody	1 runda	MSB 51
Drewniane ostrze	11	4	22/28	4	dotyk	moc woli + 16	8 + poziom godzin	MSB 51
Śmierć roślin	12	8	21/26	5	dotyk	zniszczenie płonów	rok i jeden dzień	MSB 51
Rada lasu	14	9	18/32	10	r = 1,5 km	przyzwane duchów drzew i innych roślin	1 dzień	MSB 52
Oczyszczenie lasu	15	12	28/33	obrona magiczna	10 m.	opis	1 runda	MSB 52
Wezwanie wiru	15	6	25/33	10	brak	wywołanie naturalnego kataklizmu	poziom godzin	MSB 52