



nie przekaze jej przed upływem czasu trwania czaru, sam zostaje zarażony. *Laska Nurgła* jest czarem dotykowym.

## Mgła zepsucia

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja

Składnik: lzy zmarłego dziecka (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii

Opis: Wokół ciała czarnoksiężnika zaczyna wirować zielonkawa mgła. W trakcie trwania czaru wszystkie postacie w zasięgu 5 metrów otrzymują modyfikator -20 do wszelkich testów cech i umiejętności. Zaklęcie nie działa na rzucającego je czarnoksiężnika.

## Struga zepsucia

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek ciała zmarłego dziecka (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii

Opis: Czarnoksiężnik wyrzuca z siebie strugę cuchnącej krwi, śluzu, robaków i innego obrzydlistwa. Strumień plugastwa sięga 16 metrów, rozszerzając się i przyjmując kształt stożka o szerokości od 1 metra przy magu do 5 metrów w najszerszym miejscu. Wszystkie postacie objęte działaniem czaru muszą wykonać Wymagający (-10) test Odporności lub otrzymują 3 trafienia z Siłą 4. Niezależnie od wyniku tego testu, każda postać objęta działaniem czaru cierpi na mdłości, otrzymując modyfikator -10 do wszystkich testów cech i umiejętności.

## Zaraźliwy dech

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: mózg wybrańca Nurgła (+3)

Opis: Wszystkie żywe postacie w zasięgu 24 metrów od czarnoksiężnika zapadają na straszliwą chorobę. Jej rodzaj można ustalić, wykonując rzut 1k100 i sprawdzając wynik w poniższej tabeli. Choroby rozwijają się normalnie, zgodnie z ich opisem (Rozdział III: Katalog przemian, str. 57, lub *Księga Zasad*, str. 141-142).

### Zaraźliwy dech

Rzut	Choroba
01-16	Febra
17-32	Zgnilizna oczna
33-48	Wrzodzenia
49-64	Drżączka kostna
65-80	Szara gorączka
81-96	Zielona ospa
97-00	Zgnilizna Nurgła

## Jest nas legion...

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja

Składnik: narząd z ciała osoby zmarłej na zarazę (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii, ale czarnoksiężnik może przerwać działanie czaru w dowolnym momencie.

Opis: Ciało czarnoksiężnika zamienia się w człekokształtną chmurę brzęczących much. Ekwipunek, ubranie oraz wszelkie trzymane w rękach przedmioty upadają na ziemię. Postać zyskuje zdolność *latanie* z Szybkością Lotu równą normalnej Szybkości. Staje się też odporna na obrażenia zadawane bronią niemagiczną i zaklęcia (oprócz *rozproszenia magii* i czarów obszarowych). Może dowolnie zmieniać kształt, ale musi pozostać w obrębie jednej chmury (nie można jej w żaden sposób rozdzielić). Może przeciskać się przez szczeliny, w których zmieściłaby się mucha. Jeśli czarnoksiężnik zostanie zmuszony do przybrania naturalnej postaci (lub sam zdecyduje się przerwać czar), a znajduje się w pomieszczeniu zbyt małym, żeby móc się w nim normalnie zmieścić, natychmiast ginie.

## Wicher zarazy

Wymagany poziom mocy: 29

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: fiolka ze smrodem Wielkiego Nieczystego (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii

Opis: Czarnoksiężnik przyzywa śmiertcionośne wichry zarazy, rozsiewające chorobę i zepsucie w wybranym miejscu w odległości 24 metrów od czarnoksiężnika. W trakcie trwania czaru wszystkie żywe istoty w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca muszą wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza zarażenie zgnilizną Nurgła. Dodatkowo każda z postaci musi wykonać test Grozy.