

## Chyżobieg

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: skalp elfa (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund) plus jedna dodatkowa runda za każdy punkt uzyskanej mocy powyżej wymaganego poziomu mocy

Opis: Skaven uzyskuje zdolność poruszania się w zwiększonym tempie. W trakcie trwania czaru jego Szybkość wzrasta o wartość jego Magii.

## Ropiejące rany

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: brudny pazur goblina (+2)

Opis: Skaven sprawia, że zadawane przeciwnikowi rany stają się paskudnie zainfekowane. *Ropiejące rany* to magiczny pocisk o zasięgu 24 metrów. Jeśli trafi w postać, która otrzymała już przynajmniej jedno trafienie krytyczne, w jej rany wdaje się zakażenie, które utrzymuje się przez 7 dni. Ofiara nie leczy ran w normalny sposób i otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech głównych. Postacie posiadające umiejętność **leczenie** mogą skrócić czas trwania tej choroby według normalnych zasad, ale trudność testu **leczenia** wykonywanego w tym celu rośnie do poziomu Wymagającego (-10).



## Rój szkodników

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: krąg sera dobrej jakości (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven przywołuje masę żarłocznych szczerów, które całym rojem atakują jego przeciwników. Każda postać w promieniu 5 metrów od czarownika otrzymuje trafienie z Siłą 1 w każdej rundzie, gdy jest atakowana przez rój. W następnej rundzie rój szczerów przemieszcza się o 12 metrów w kierunku wskazanym przez czarownika. Potem skaven traci nad nim kontrolę i w kolejnych rundach rój przesuwa się w losowym kierunku.

## Futro skrytobójcy

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: skóra kameleona (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarownika

Opis: Przywołując wiecznie zmieniającą się energię spaczenia, skaven przekształca strukturę własnego futra, by zmieniło kolor zależnie od otoczenia. Gdy czarownik stoi w idealnym bezruchu, otrzymuje modyfikator +30 do testów **ukrywania się**.

## Zaraźliwe tchnienie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: pałeczka kadzidla ze spaczenia, zapalona na obu końcach (+2)

Opis: Skaven wydycha zaraźliwy, trujący obłok prosto w swoich wrogów. Długość wydechanej chmury wynosi 16 metrów, zaś szerokość od 1 metra przy czarowniku do 5 metrów na końcu. Każda postać w tym zasięgu musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Czarownik jest odporny na własne *zaraźliwe tchnienie*.

## Spaczeniowa burza

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: podobizna Rogatego Szczura wryta w miedzi (+2)

Opis: Czarownik wywołuje burzę spaczeniowych gromów w dowolnym miejscu w zasięgu 48 metrów. Stworzona z czystej energii spaczenia i zasilana złowrogą mocą Rogatego Szczura burza może pojawić się w dowolnym miejscu, nawet pod ziemią. Każda postać w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca otrzymuje trafienie z Siłą 5. Za każdą „1” wyrzuconą na kostce podczas określania uzyskanego poziomu mocy, czarownik otrzymuje trafienie z Siłą 3, z powodu utraty kontroli nad wyladowaniem energii spaczeniowej.