

BEFEHL DES GLÜHENDEN EISENS

Dieser Zauberspruch ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Gelingt der Spruch, trifft er ein einzelnes Modell (nach Wahl des Zauberer) und verursacht einen Treffer der Stärke 3, wenn das Modell keine Rüstung oder nur einen 6+ Rüstungswurf besitzt. Modelle mit einem Rüstungswurf von 5+ erleiden einen Treffer der Stärke 4 und Ziele mit einem Rüstungswurf von 4+ oder besser einen Treffer der Stärke 5. Dieser Zauber ist eine *Flammenattacke* und verursacht doppelten Schaden bei brennbaren Zielen.

Gelingt bei 3+
Magisches Geschoss

DIE LEHRE DES METALLS



GEBOT DES MESSINGS

Dieser Spruch hat eine Reichweite von 24 Zoll und kann auf eine für den Zauberer sichtbare Kriegsmaschine oder einen Streitwagen gezaubert werden, die/der sich nicht im Nahkampf befindet. Gelingt der Spruch, darf sich das Ziel bis zum Ende seines nächsten Spielzugs weder bewegen noch schießen. Sollte es aus irgendeinem Grund gezwungen werden zu fliehen, dann wird der Zauber gebrochen und die Einheit ergreift die Flucht.

Gelingt bei 6+
Dauer 1 Spielzug

DIE LEHRE DES METALLS



TRANSMUTATION DES BLEIS

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit gezaubert werden, die sich im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer und im Nahkampf befindet. Gelingt der Spruch, verwandelt er Waffen, Rüstungen und sonstige Ausrüstung des Gegners für die Dauer der folgenden Nahkampfphase in Blei. Die betroffene Einheit erleidet einen -1 Malus auf ihre Trefferwürfe sowie einen Abzug von -1 auf ihren Rüstungswurf während der Nahkampfphase dieses Spielzugs.

Gelingt bei 8+

DIE LEHRE DES METALLS



DISTILLATION GESCHMOLZENEN SILBERS

Dieser Spruch ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von 24 Zoll. Wenn er gelingt, schießt ein Schwall geschmolzenen Silbers auf das Ziel zu und verursacht 2W6 automatische Treffer der Stärke 4. Diese Treffer zählen als *Flammenattacken* und verursachen doppelten Schaden bei brennbaren Zielen.

Gelingt bei 8+
Magisches Geschoss

DIE LEHRE DES METALLS



GESETZ DES GOLDES

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit gezaubert werden, die sich im Umkreis von 24 Zoll um den Zauberer befindet. Der gegnerische Spieler muss einen magischen Gegenstand auswählen, den ein Modell aus der Einheit bei sich trägt. Sodann würfelt der Zauberer einen W6: Bei einem Ergebnis von 1-4 kann der Gegenstand bis zum Ende des nächsten gegnerischen Spielzugs nicht mehr eingesetzt werden, bei einer 5 oder 6 ist er sogar für den Rest des Spiels unbrauchbar. Wenn sich in der betroffenen Einheit keine Modelle mit magischen Gegenständen befinden, zeigt auch der Spruch keinerlei Wirkung.

Gelingt bei 9+

DIE LEHRE DES METALLS



RUIN DES GESCHMIEDETEN STAHLS

Dieser Spruch hat eine Reichweite von 12 Zoll und muss auf eine für den Zauberer sichtbare Einheit gesprochen werden. Gelingt der Spruch, fangen die Waffen in der Einheit an zu rosten und zu zerfallen. Für den Rest des Spiels erhält die Einheit keine Waffenboni oder -mali durch ihre Bewaffnung mehr. Zum Beispiel verliert ein mit Zweihandwaffen ausgerüstetes Regiment für den Rest des Spiels seinen +2 Stärkebonus, muss aber dafür nicht mehr zuletzt zuschlagen. Schusswaffen werden völlig unbrauchbar. Solche Modelle müssen stattdessen mit Handwaffen kämpfen.

Eine genauere Beschreibung findest du im Warhammer-Regelbuch auf Seite 145.

Gelingt bei 11+

DIE LEHRE DES METALLS

