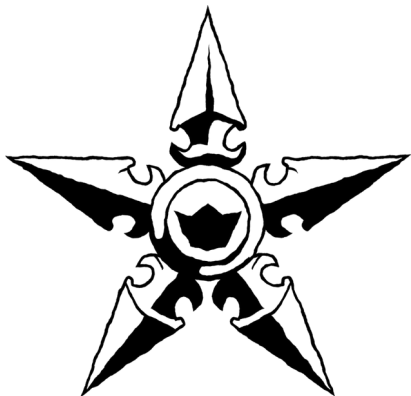


WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev



WAP9 1.17

Récapitulatif des règles

PHASE DE MAGIE

Déterminez les vents de magie, puis suivez les étapes jusqu'à ce que le joueur ne peut plus, ou ne souhaite plus lancer de sorts.

Lancement d'un sort (p. 37) : choisir le nombre de dés de Pouvoir (*max niveau du Sorcier +2*)

> Dissipation d'un sort (p. 41) : choisir le nombre de dés de Dissipation

> Résolution du sort (p. 42)

> Passer au sort suivant

Déterminez les vents de magie (P. 36)

❖ Lancez 2D6 pour les vents de magie

> +2D6 pour chaque tranche de 2000 points après 2000 points

❖ Réserve de pouvoir = résultat des dés

❖ Réserve de dissipation = le dé le plus haut

❖ Canaliser les dés équivaut à lancer 1D6 pour chaque niveau de sorcellerie de son armée.

Ajouter 1 dé de pouvoir pour chaque résultat de 5 ou 6, ou ajouter 1 dé de dissipation pour chaque résultat de 6.

Kislev

Récapitulatif des règles

Lancer un sort (p. 38)

❖ Si le résultat total est égal ou supérieur au niveau du sort, le sort est lancé.

❖ Sur un 6 naturel, lancez un dé supplémentaire, ne se répète pas (p. 39)

❖ Si le total des dés est inférieur à 3, le sort échoue et le Sorcier ne peut plus lancer de sort dans sa phase de magie.

❖ Si au moins deux 1 sont jetés le sort est un Fisaco.

❖ Les bonus de lancement de sort ne peuvent excéder +5.

Dissiper un sort (p. 41)

❖ Si le résultat total est égal ou supérieur au résultat total du lanceur, le sort est dissipé.

❖ Sur un 6 naturel, lancez un dé supplémentaire, ne se répète pas (p. 41)

❖ Si le total des dés est inférieur à 3, la dissipation échoue, et le Sorcier ne peut plus dissiper de sorts dans cette phase de magie.

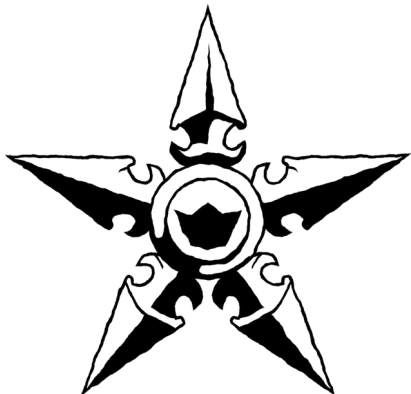
❖ Les bonus de lancement de sort ne peuvent excéder +5.

Kislev

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev

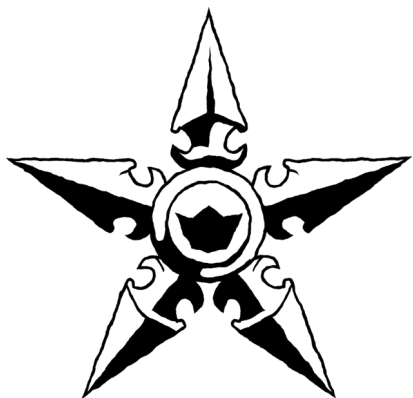


WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la glace



WAP9 1.17



7+ pour lancer

BAISER DE L'HIVER

(Sort Primaire)

Domage direct qui permet au lanceur d'effectuer une *Attaque de souffle*. Cette attaque peut être portée au corps à corps, en suivant les règles d'Attaque de souffle. Chaque figurine touchée subit 1 touche de Force 4 avec la règle spéciale *Attaques glaciales*.

BOUCLIER GELÉ (*Attribut de Domaine*)

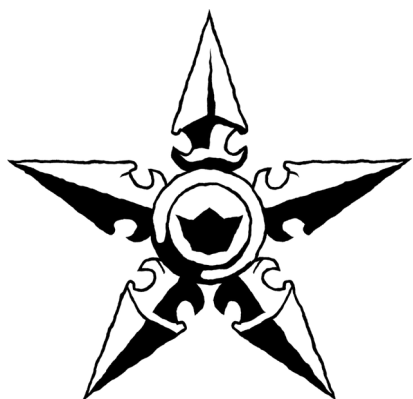
Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la glace



WAP9 1.17



6+ pour lancer

1.FORME DU FAMILIER DE
GIVRE

Reste en jeu. **Amélioration** pouvant cibler la sorcière elle-même si elle est à pied. Tant que le sort est actif, elle gagne les règles spéciales *Vol (9)* et *Terreur*, ainsi que +2 en Force, +2 en Endurance et +3 Attaques. Les effets de tous les objets magiques sont ignorés pendant la durée du sort, car ils sont prisonniers de la glace qui recouvre la sorcière. Tant qu'elle revêt cette forme, elle suit les règles des Bêtes monstrueuses et doit être placée sur un socle de 40x40mm.

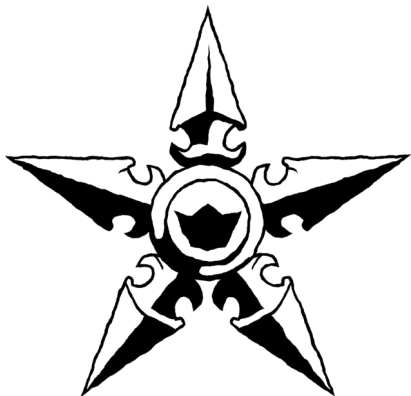
BOUCLIER GELÉ (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie
Kislev - Domaine de la glace



WAP9 1.17

Portée 24pas



7+ pour lancer

2.PLAQUE DE GLACE

Malédiction ayant une portée de 24 pas. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, la cible voit toutes ses distances de Mouvement réduites de moitié. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 48 pas, la valeur de lancement passe alors à 9+.

BOUCLIER GELÉ (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

Portée 12pas



8+ pour lancer

3.LAMES DE GIVRE

Amélioration ayant une portée de 12 pas. L'unité ciblée gagne les règles spéciales *Attaques glaciales*, *Attaques magiques* et *Perforant (1)* jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 24 pas, la valeur de lancement passe alors à 12+.

BOUCLIER GELÉ (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie
Kislev - Domaine de la glace

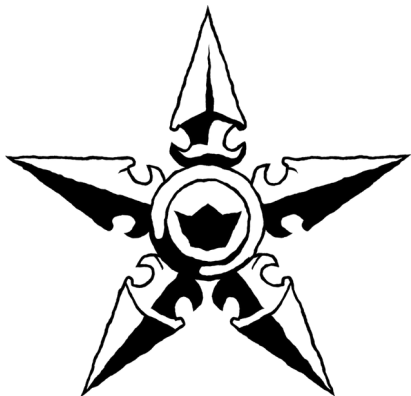


WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la glace



WAP9 1.17

Portée 12pas



9+ pour lancer

4.GIVRE MORTEL

Dommage direct avec une portée de 12 pas et ciblant une figurine unique (y compris un personnage dans une unité). La cible doit réussir un test d'Endurance ou subir une blessure avec les règles spéciale Blessure multiple 1D6 et Ignore les sauvegardes d'armure. Ceci est une Attaque glaciale.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 24 pas, la valeur de lancement passe alors à 13+.

BOUCLIER GELÉ (Attribut de Domaine)

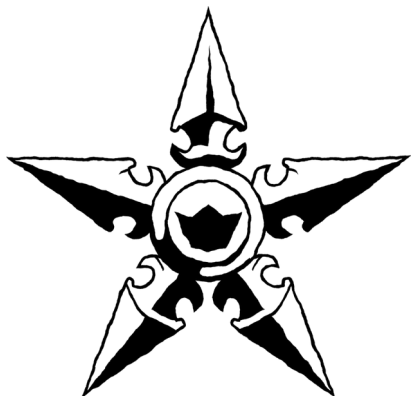
Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la glace



WAP9 1.17

10+ pour lancer



5.SANCTUAIRE DE CRISTAL

Amélioration pouvant cibler le lanceur et son unité. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, l'unité gagne la règle spéciale *Sauvegarde invulnérable* (4+). Cependant, si l'unité ou le lanceur se déplacent pour quelque raison que ce soit, la Sauvegarde invulnérable est perdue.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à toutes les unités alliées dans un rayon de 6 pas, la valeur de lancement passe alors à 20+.

BOUCLIER GELÉ (Attribut de Domaine)

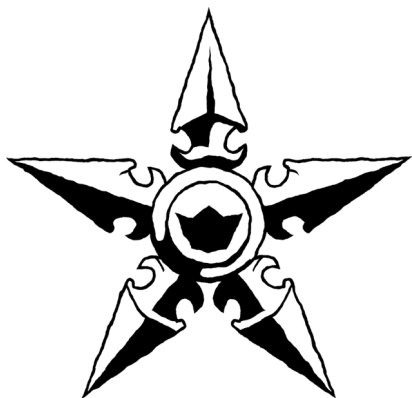
Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la glace



WAP9 1.17

Portée 18pas



16+ pour lancer

6.CŒUR DE L'HIVER

Reste en jeu. Dommage direct ayant une portée de 18 pas. Toutes les figurines de l'unité ciblée doivent réussir un test d'Endurance ou subir 1 blessure avec *Ignore les sauvegardes d'armure*. Ceci est une *Attaque glaciale*. De plus, jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, la cible voit toutes ses distances de Mouvement réduites de moitié.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 19+.

BOUCLIER GELÉ (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Glace est lancé avec succès, la sorcière et toute unité avec laquelle elle se trouve gagne une *Sauvegarde d'armure* 6+ jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la glace

Portée 24pas



6+ pour lancer

TEMPÊTE DE CRISTAUX
(Sort Primaire)

Projectile magique ayant une portée de 24 pas. La cible subit 2D6 touches de Force 3.

La sorcière peut choisir d'augmenter la puissance du sort pour qu'il inflige 3D6 touches à la place, la valeur de lancement passe alors à 9+.

BRISES GLACIALES

(*Attribut de Domaine*)

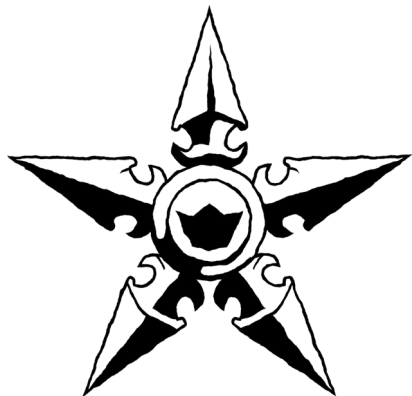
Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de 1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la tempête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête

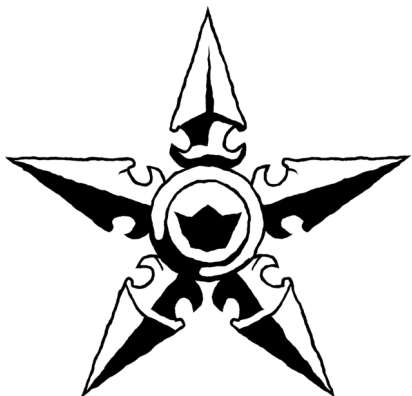


WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête



WAP9 1.17

Portée 24pas



7+ pour lancer

1. BOURRASQUE DE VOL
VÉRITABLE

Amélioration ayant une portée de 24 pas. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, la cible gagne +1 pour toucher et +12 pas de portée pour ses attaques à distance.

La sorcière peut choisir d'augmenter la portée à toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas, la valeur de lancement passe alors à 14+.

BRISES GLACIALES

(Attribut de Domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de 1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la tempête

Portée 12pas



8+ pour lancer

2. AILE PRESTE

Amélioration avec une portée de 12 pas. L'unité ciblée peut immédiatement effectuer un mouvement normal droit devant avec la règle spéciale *guide*, comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des autres mouvements.

La sorcière peut choisir d'augmenter la portée à 24 pas, la valeur de lancement passe alors à 12+.

BRISES GLACIALES

(Attribut de Domaine)

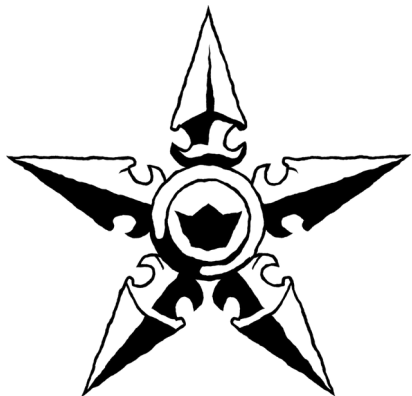
Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de 1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la tempête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête

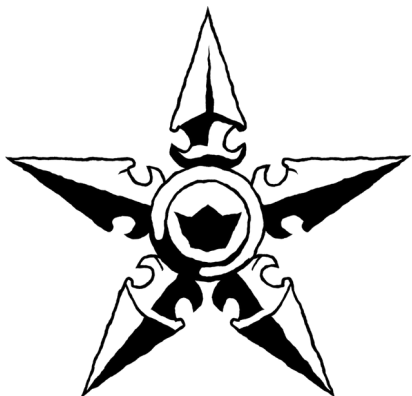


WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête



WAP9 1.17

Portée 18pas



9+ pour lancer

3.VENT MORDANT

Dommage direct. Tracez une ligne droite de 18 pas dans l'arc frontal du sorcier, mesurée depuis son socle. Toutes les figurines de chaque unité touchée par la ligne subissent 1 touche de Force 2. La sorcière peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 13+.

BRISES GLACIALES

(Attribut de Domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de 1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la tempête

Portée 18pas



9+ pour lancer

4.FAUCONS DE MISKA

Malédiction ayant une portée de 18 pas. La cible doit effectuer un test de panique avec une pénalité de 3 à son Commandement. La sorcière peut augmenter la portée à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 13+.

BRISES GLACIALES

(Attribut de Domaine)

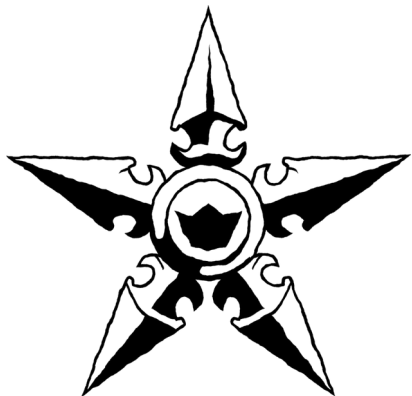
Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de 1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la tempête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête



WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête



WAP9 1.17



10+ pour lancer

5. TEMPÊTE DE GRÊLE

Dommage direct. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24 pas autour de la sorcière, puis faites le dévier de 1D6 pas. Toutes les figurines recouvertes, même partiellement, subissent 1 touche de Force 4.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la puissance du sort en utilisant le grand gabarit circulaire à la place. La valeur de lancement passe alors à 13+, la déviation est de 2D6 pas et les blessures sont résolues avec *Blessures Multiples (1D6)*.

BRISES GLACIALES

(Attribut de Domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine de la Tempête est lancé avec succès, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 pas subissent une pénalité de 1 à leur Mouvement (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine de la tempête



15+ pour lancer

6. BLIZZARD

Reste en jeu. **Vortex magique** utilisant le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le joueur indique la direction dans laquelle le gabarit doit se déplacer. Pour déterminer la distance en pouces du déplacement, lancez le dé d'artillerie et multipliez le résultat par 3. Toute figurine touchée par le gabarit subit 1 touche de Force 3 avec attaques glaciales. De plus, toutes les unités touchées voient leurs distances de Mouvement réduites de moitié et tous les tirs de projectiles non magiques subissent une pénalité de 1 pour toucher. Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, centrez le gabarit sur le sorcier et jetez un dé de dispersion et 1D6. Le gabarit se déplace de la distance indiquée par le dé, dans la direction indiquée par le dé de déviation (*si vous obtenez un Hit !, utilisez la petite flèche pour déterminer la direction*). Dans tous les cas, lors des tours suivants, le Blizzard se déplace dans une direction aléatoire et sur une distance indiquée par un dé d'artillerie. Si ce dernier donne un incident de tir, le Blizzard est retiré.

La sorcière peut décider d'augmenter la puissance du sort en utilisant le grand gabarit circulaire à la place, la valeur de lancement passe alors à 25+.

BRISES GLACIALES (Attribut de Domaine)

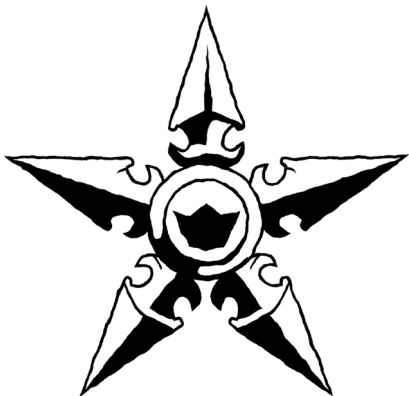
(Voir carte Sort Primaire)

Kislev - Domaine de la tempête

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine de la tempête

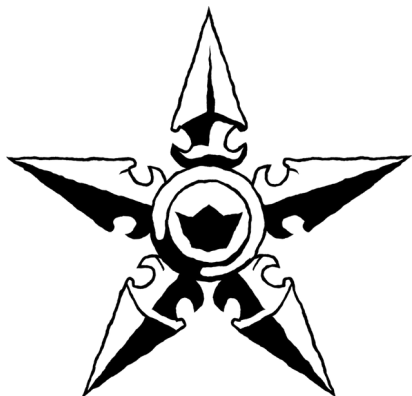


WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas



WAP9 1.17

Portée 18pas



9+ pour lancer

MAUVAIS ŒIL

(Sort Primaire)

Reste en jeu. **Malédiction** ayant une portée de 18 pas. La cible échoue à ses tests de terrain dangereux sur 1-2 au lieu de 1, subit une pénalité de 1 à ses jets pour toucher au corps à corps et à distance, et si la cible inclut des personnages, les unités ne peuvent pas utiliser leur commandement pour leurs tests. Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas ; la valeur de lancement passe alors à 12+.

MALCHANCE (*Attribut de Domaine*)

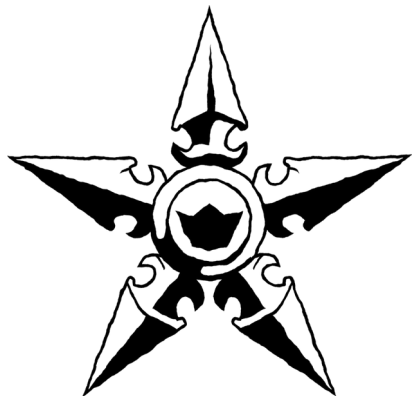
Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas



WAP9 1.17

5+ pour lancer



1. BONNE AVENTURE

Amélioration pouvant cibler la sorcière elle-même. Jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur, toutes les figurines qui font partie de son unité peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés au corps à corps et à distance, et gagnent une *sauvegarde invulnérable* (6+).

MALCHANCE (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas



WAP9 1.17



6+ pour lancer

2.FORME DE LA VEUVE

Reste en jeu. **Amélioration** pouvant cibler la sorcière elle-même. Tant que le sort est actif, elle bénéficie des règles spéciales *Perforant (1)* et *Terreur* et gagne +3 en Force, +2 en Endurance et +3 Attaques. Les effets de tous les objets magiques sont ignorés pendant la durée du sort et la sorcière suit les règles des bêtes monstrueuses et doit être placée sur un socle de 40x40mm.

MALCHANCE (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas



WAP9 1.17



Portée 24pas

7+ pour lancer

3.INVOQUER LES ESPRITS

Projectile magique avec une portée de 24 pas et causant 3D6 touches de Force 2 avec *Perforant (1)*. Le lanceur peut choisir d'augmenter la Force à 3 et la portée à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 13+.

MALCHANCE (*Attribut de Domaine*)

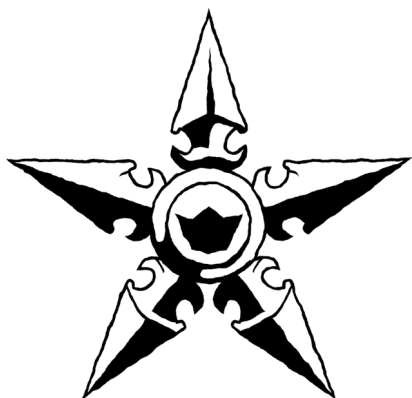
Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas



WAP9 1.17

Portée 24pas



9+ pour lancer

4.PACTE MAUDIT

Malédiction ayant une portée de 24 pas. Vous pouvez forcer l'unité à effectuer une des actions suivantes : faire un mouvement normal (avec la possibilité de se reformer et d'effectuer une marche forcée) ou tirer sur une unité alliée. Le déplacement et la cible du tir sont choisis par le lanceur. Si l'unité refuse de faire l'une de ces deux actions, chaque figurine subit 1 touche de Force 4.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 48 pas, la valeur de lancement passe alors à 11+.

MALCHANCE (Attribut de Domaine)

Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas

Portée 18pas



11+ pour lancer

5.CALAMITÉ DOLENTE

Damage direct ayant une portée de 18 pas. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 18 pas, puis faites le dévier de 1D6 pas. Les figurines recouvertes par le gabarit doivent réussir un test d'Endurance ou subir 1 blessure avec *Ignore les sauvegardes d'armure*.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la puissance de son sort pour utiliser le grand gabarit à la place, la déviation est alors de 2D6 pas et la valeur de lancement passe à 14+.

MALCHANCE (Attribut de Domaine)

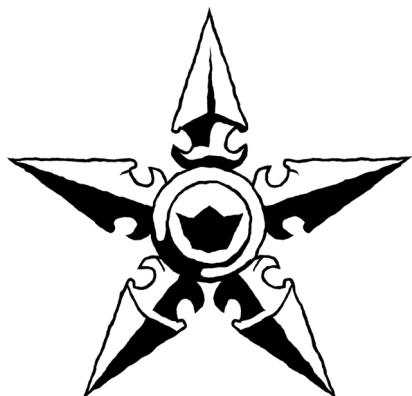
Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas

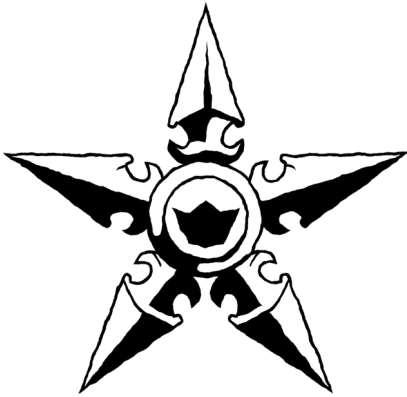


WAP9 1.17

WARHAMMER
ARMIES PROJECT

Cartes de Magie

Kislev - Domaine des Widmas



WAP9 1.17

Portée 18pas



12+ pour lancer

**6. TRIBULATIONS DE LA
WIDMA**

Reste en jeu. **Malédiction** avec une portée de 18 pas. Le premier tour où le sort est actif, l'unité subit une pénalité de 1 en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Initiative ; le deuxième tour, elle subit 1 en Force et Endurance ; le troisième tour, 2 en Mouvement et Commandement. À partir du quatrième tour, elle est devenue trop faible pour combattre, et ne peut plus attaquer ou se déplacer volontairement pour le reste de la partie. Chaque effet est permanent, et persiste si le sort est dissipé. Si la cible est de nouveau affectée par le même sort, les effets reprennent là où ils s'étaient interrompus.

Le lanceur peut choisir d'augmenter la portée à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 15+.

MALCHANCE (*Attribut de Domaine*)

Chaque fois qu'un sort du domaine des Widmas ciblant une unité ennemie est lancé avec succès, l'unité doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher jusqu'à la prochaine phase de magie du lanceur.

Kislev - Domaine des Widmas