

EFFIGIE DES DAMNÉS

A jouer au début d'un round.

Choisissez un élément de terrain d'au moins 6" de diamètre ou une dalle du plateau. Jusqu'à la fin de ce round, les figurines entrant ou commençant leur activation dans la zone affectée doivent effectuer un jet pour voir si elles prennent feu, comme si elles avaient été touchées par une arme avec le trait Incendiaire.

TACTIQUES CAWDDOR

VISIONS BÉNITES

A jouer au début de la partie, une fois les deux camps déployés.

Jusqu'à la fin de la partie, les combattants du gang peuvent utiliser leur CT normale lorsqu'ils effectuent des actions de Tir à l'Aveuglette ou des attaques de tir à travers des conduites.

TACTIQUES CAWDDOR

DIVINE MOTIVATION

A jouer au début de la partie, une fois les deux camps déployés.

Jusqu'à la fin de la bataille, Le Chef du gang ajoute 2 au jet de dés pour chaque test de Sang-froid qu'il est amené à effectuer. Si le Chef est mis Hors de Combat, tous les combattants ennemis doivent immédiatement réussir un test de Sang-froid ou être Démoralisé.

TACTIQUES CAWDDOR

MORTS AMBULANTS

A jouer au début d'une phase de Fin.

Si votre gang doit effectuer un test de Cran à cette phase de Fin, il est automatiquement réussi.

TACTIQUES CAWDDOR

LA FOI PAR LE FEU

A jouer au début d'un round.

Jusqu'à la fin de ce round, les combattants amis avec un pion Incendie sur eux peuvent se déplacer et effectuer des actions normalement, bien qu'ils subissent des dégâts normalement. De plus, toutes leurs attaques de mêlée gagnent le trait Incendiaire.

TACTIQUES CAWDDOR

LA FOI PAR LA PEUR

Jouez cette carte lorsqu'un combattant rate un test de Sang-froid.

Au lieu de subir les effets normaux liés à l'échec d'un test de Sang-froid, le combattant charge immédiatement la figurine ennemie la plus proche. S'il n'y a aucune figurine ennemie à portée, ce combattant est Bloqué.

TACTIQUES CAWDDOR

BRÔLEZ-LES !

A jouer au début d'un round.

Jusqu'à la fin du round, toutes les armes de tir utilisées par les combattants amis gagnent le trait Incendiaire.

TACTIQUES CAWDDOR

POUR LES MARTYRS !

A jouer au début d'un round.

Pour chaque combattant ami qui a été mis Hors de Combat jusqu'ici pendant la bataille, 1 Champion ou Chef au choix peut ajouter +1 à ses caractéristiques de Force et d'Attaques, jusqu'à un maximum de +3. Ces effets durent jusqu'à la fin du round.

TACTIQUES CAWDDOR

RÉDEMPTION

À jouer lorsqu'un combattant ami est mis Hors de Combat.

Centrez le gabarit d'Explosion de 3" sur le combattant qui vient d'être mis Hors de Combat. Tous les combattants sous le gabarit comptent comme ayant été touchés par une grenade Frag.

TACTIQUES CAWDOR

DRAISON EXALTANTE

À jouer au début d'un round.

Choisissez une figurine de Chef ou de Champion amie. Jusqu'à la fin du round, la règle Mener par l'Exemple s'applique tant qu'un combattant à la figurine choisie en ligne de vue. Jusqu'à la fin du round, le Chef ou Champion choisi ne peut pas bénéficier des effets du couvert.

TACTIQUES CAWDOR

PAS DE PRISONNIERS

À jouer au début d'une phase de Fin.

Jusqu'à la fin de la phase de Fin, les combattants ennemis Gravement Blessés qui effectuent un test de Récupération doivent jeter un dé de Trauma supplémentaire et choisir le pire résultat.

TACTIQUES CAWDOR

LE JOUR DES JUSTES

À jouer au début d'un round.

Jusqu'à la fin du round, tous les jets de blessures réussis contre les combattants amis doivent être relancés. Toutefois, les combattants amis qui ne sont pas engagés en mêlée doivent charger la figurine ennemie la plus proche si possible, ou utiliser leur activation entière pour se déplacer aussi près que possible de l'ennemi.

TACTIQUES CAWDOR