

BLACK COACH

Conduit par un Cairn Wraith et transportant la dépouille d'un vampire ou d'un puissant nécromant, le Black Coach cherche des lieux de carnage et de souffrances, et se gave de magie en roulant sur les mortels dans des gerbes de sang.



ARME À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lacérateur d'Âmes du Cairn Wraith	10"	1	3+	3+	-3	D3
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Faux de Moissonneur du Cairn Wraith	1"	3	4+	3+	-1	2
Lacérateur d'Âmes du Cairn Wraith	3"	1	3+	3+	-3	D3
Griffes Spectrales de Porteur de Relique	1"	☀	4+	4+	-1	1
Dents et Sabots de Cauchemar	1"	8	4+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS		
Blessures Subies	Mouvement	Griffes Spectrales de Porteur de Relique
0-2	14"	9
3-4	12"	8
5-7	10"	7
8-9	8"	6
10+	6"	5

DESCRIPTION

Figurine individuelle conduite par un Cairn Wraith avec Lacérateur d'Âmes ou Faux de Moissonneur.

DESTRIERS ET ÉQUIPAGE:

Le Black Coach est tiré par 4 Cauchemars qui attaquent avec leurs Sabots et Dents. Trois Porteurs de Relique accompagnent le Black Coach, et attaquent avec leurs Griffes Spectrales. En termes de règles, les Cauchemars et les Porteurs de Relique comptent comme une monture.

VOL: Cette figurine peut voler.

APTITUDES

Éthéré: *Les créatures dont le corps s'est décomposé sont difficiles à blesser avec des armes ordinaires.*

Ignorez les modificateurs (positifs ou négatifs) quand vous effectuez des jets de sauvegarde contre des attaques qui ciblent cette figurine.

Toucher Funeste: *Imbues du silence de la tombe, les griffes spectrales des Cairns Wraiths peuvent faire taire le cœur le plus hardi.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Faux de Moissonneur du Cairn Wraith donne 6, cette attaque inflige 2 blessures mortelles et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ni de sauvegarde).

De plus, si le jet de touche non modifié pour une attaque effectuée avec les Griffes Spectrales d'un Porteur de Relique donne 6, cette attaque inflige 1 blessure mortelle et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ni de sauvegarde).

Vision de Mort: *Le Black Coach absorbe la magie de mort et devient de plus en plus puissant.*

Au début de chaque round de bataille, jetez 3 dés pour chaque **BLACK COACH** sur le champ de bataille. Pour chaque résultat de 4+, le **BLACK COACH** en question gagne un niveau de puissance. Ces niveaux sont cumulatifs et durent pour toute la bataille. Ils confèrent les aptitudes suivantes:

Premier Niveau – Nimbe de Pouvoir: *Une lueur surnaturelle émane du Black Coach, qui se reconstitue lentement.*

À votre phase des héros, soignez D3 blessures qui ont été allouées à cette figurine. De plus, au début de votre phase des héros, choisissez une unité **NIGHTHAUNT INVOCABLE** amie qui est entièrement à 12" ou moins de cette figurine et restituez-lui D3 figurines tuées. Les figurines restituées doivent être placées à 12" ou moins du Black Coach.

Deuxième Niveau – Vigueur Impie: *La magie noire confère une vitesse ahurissante à l'attelage.*

Relancez les jets de touche de 1 pour les armes de mêlée de cette figurine. De plus, elle peut courir et charger au même tour.

Troisième Niveau – Faux Spectrales:

Ces lames fantomatiques peuvent trancher aisément même l'acier le mieux forgé.

Après que cette figurine a terminé un mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins de cette figurine et jetez un dé. Sur 2+, la figurine choisie subit D3 blessures mortelles.

Quatrième Niveau – Forme Insubstantielle:

Le Black Coach semble disparaître et réapparaître, ce qui le rend difficile à cerner.

La figurine peut se replier et charger au même tour.

Cinquième Niveau – Feu Ensorcelé: *Un feu magique jaillit des coursiers et des roues.*

À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de cette figurine. Sur 4+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Fauchés Comme les Blés: *La faux d'un Cairn Wraith peut décrire des arcs mortels qui fauchent plusieurs ennemis d'un coup.*

Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques effectuées avec la Faux de Moissonneur si l'unité ciblée compte 5 figurines ou plus.