

Pleurs :

Les pleurs terrifiants de dames blancs font vieillir et tomber en poussière les créatures vivantes.
 Les pleurs des dames blanches utilisent la puissance de la magie la plus ténébreuse et ont un effet mortel sur ceux qui les entendent. Au début de chaque phase des monstres, avant que n'importe qui lance un sort, la dame blanche lancera 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Choisir un guerrier bien vivant au hasard sur la section de plateau que la dame blanche occupe actuellement. La cible tombe immédiatement en poussière et ne peut être ressuscité.
- 2 Les pleurs des dames blanches fortifient tous les morts-vivants dans le donjon. Pour le reste du tour chaque morts-vivants sur le plateau gagne une attaque supplémentaire. En outre, ils repoussent en outre tous les effets des sorts des guerriers qui pourraient les affecter.
- 3 Le cri perçant pénètre les guerriers jusqu'aux os. Tous les guerriers sur le plateau subissent une attaque de gel immédiatement
- 4 Les pleurs frappe de peur tous les guerriers. Chaque guerrier doit immédiatement faire un test de peur 8. S'ils échouent ils seront à -1 à pour toucher comme d'habitude. S'ils sont déjà effrayés par la dame blanche, ils auront un modificateur de -2 pour toucher.
- 5 Le cri perçant pénètre les os d'un guerrier au hasard. Il subit une attaque de gel immédiatement.
- 6 Pleurer perturbe les vents de la magie. Aucun guerrier ne peut lancer un sort pour le reste du tour.

Magie Nécromantique : La Dame Blanche peut lancer 1 sort de magie nécromantique par tour, lancer 1D6 pour déterminer quel sort elle lance.
 Si le nécromancien et ses serviteurs sont tués, les guerriers dont l'Endurance a été réduite lors de ce combat et qui sont toujours en vie peuvent récupérer leur Endurance normale.

- 1 **Vent de Mort.** Réduisez toutes les attaques des guerriers de -1 pendant la phase des guerriers suivantes.
- 2 **Mangeur d'Ames.** Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
- 3 **Frisson Fatal.** Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. Si cela réduit son Endurance à 0, il est tué et ne peut pas être soigné par d'autres moyens que des sorts, des objets magiques, etc. qui peuvent ressusciter les morts. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer quel guerrier est affecté.
- 4 **Invocation de Squelettes.** Le nécromancien invoque 6 squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
- 5 **Invocation de Goules.** Le nécromancien invoque 6 goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
- 6 **Invocation de Momies.** Le nécromancien invoque 6 momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

Valeur 1200 Pièces d'or

Immuabilité : - 1
 Les morts, comme le sort de Résurrection.
 La dame Blanche est immatérielle. Elle ne peut pas être bloquée et peut se déplacer librement au travers des autres monstres ou des obstacles. De plus, pour attaquer cette créature avec une arme non magique, le jet pour toucher de votre guerrier est réduit de 1. Les attaques faites avec armes magiques sont effectuées normalement.

Terreur : 8

Règles spéciales

Domages Spéciaux

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	4	4	4	5

Points de vie : 38
 Armure: -
 Force : 4
 Endurance : 4
 Attaque : 2
 Mouvement : 6
 Combat : 4
 Initiative: 4

DAME BLANCHE

