

## Die bleiche Dipdra

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
6	4	~	5	6	5	4	W3+1	5	Monster (Besonderes Reittier)

### Ausrüstung:

- Gromrilpanzer und Hornplatten (3+ Rüstungswurf)

### Sonderregeln:

- Immun gegen Psychologie
- Entsetzen
- Großes Ziel
- Geländeerfahren
- Heldenhafter Todesstoß
  
- Der Wackelnde Thron: Wann immer Kehelerik auf Dipdra reitet **MUSS** er der Armeegeneral sein. Außerdem hat Kehelerik die Sonderregel: schlägt immer zuletzt zu.
  
- Unter Monstern: Wenn Kehelerik eine Herausforderung gegen ein Charaktermodell mit dem Einheitentyp: Monster, monströse Kavallerie oder Kavallerie ausspricht, darf auch Dipdra eine Herausforderung gegen das Reittier aussprechen. Nimmt der Gegner die Herausforderung der beiden an (sie wird als Eine einzelne behandelt!), kämpft Dipdra gegen das Reittier und Kehelerik gegen den Reiter. Führe nun zwei unterschiedliche Herausforderungen in den folgenden Nahkampfunden aus, als wären sie je die einzige in diesem Nahkampf (In diesem Fall darf es mehr als 1 Herausforderung pro Nahkampf geben.) Sollte Dipdra das Reittier des Gegners erschlagen, wird der Einheitentyp des Gegners zu Infanterie und das Reittier wird entfernt. (Platziere das Charaktermodell zu Fuß).
  
- Treu bis in den Tod: Dipdra muss nicht auf der Monsterreaktionstabelle würfeln, um zu ermitteln, was geschieht, sollte Kehelerik ausgeschaltet werden. Stattdessen platziert du einen Marker, an der Kehelerik gestorben ist. Dipdra verhält sich wie zuvor, nur, dass sie nun keinen Reiter mehr hat. Jedoch darf sie sich niemals mehr als 12“ von Keheleriks Todesstelle entfernen.