

Die bleiche Dipdra

Punktkosten siehe Kehelerik Schädelspalter

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
7	4	~	5	6	8	4	8	5	Monster (Besonderes Reittier)

Ausrüstung:

- **Gromrilpanzer und Hornplatten (2+ Rüstungswurf)**

Sonderregeln:

- Immun gegen Psychologie
- Entsetzen
- Schnelle Bewegung
- Großes Ziel
- Geländeerfahren

- Der Wackelnde Thron: Wann immer Kehelerik auf Dipdra reitet **MUSS** er der Armeegeneral sein. In diesem Fall erhöht sich seine Inspirierende Gegenwart von 12“ auf 18“. Außerdem erhält Kehelerik durch sie einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf.

- Giftspucke: Eine Atemwaffe mit Stärke 3 und Gift 2+ und der Sonderregel *Rüstungsbrechend*

- 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 Nahkampfrunden aus, als wären sie je der 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.

- Treu aber Feige: Wann immer Dipdra einen Lebenspunktverlust erfährt, sei es im Nahkampf oder durch Fernkampf oder Zauber, muss sie einen Moralwerttest bestehen, ansonsten unterliegt sie der Sonderregel *Blödheit* für den Rest des Spiels und darf für die Tests nicht den Moralwert von Kehelerik verwenden. (In allen anderen Belangen schon!) Sollte eine Verwundung Kehelerik zugeordnet werden so versucht Dipdra diesen Treffer abzufangen. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:

1	Dipdra wirft sich herum und Kehelerik kann sich nicht mehr festhalten, er wird als Verlust entfernt. Dipdra unterliegt nun der Sonderregel Blödheit.
2,3,4	Dipdra schafft es, den Treffer auf sich zu lenken, war aber unvorsichtig. Der Treffer verwundet automatisch
5	Dipdra schafft es, den Treffer auf sich zu lenken, macht aber einen Fehltritt. Kehelerik muss sich sehr festhalten, bis sie wieder steht: Handle den Treffer gegen Dipdra ab, sollte er verwunden, darf Dipdra in der folgenden Runde nicht Angreifen oder Marschieren.
6	Dipdra weicht aus, der Treffer bleibt wirkungslos.