

Die bleiche Dipdra

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
7	4	~	5	6	5	4	W3+1	5	Monster (Besonderes Reittier)

Ausrüstung:

- Gromrilpanzer und Hornplatten (2+ Rüstungswurf)

Sonderregeln:

- Immun gegen Psychologie
- Entsetzen
- 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“. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Rüstungswürfe, seine Initiative wird jedoch auf 1 reduziert und er hat 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: Wann immer Dipdra einen Gegner im Nahkampf erschlägt erwartet sie ein Lob. Doch Kehelerik geht sparsam damit um. Vermerke dir die Anzahl aller Modelle, die Dipdra erschlagen hat. Ein Mal im Spiel darf sich Kehelerik dazu entscheiden sie zu loben. Tut er dies, so wifst du für jeden vermerkten Erschlagenen einen W6. Für jeder Ergebnis von 4 oder höher erhält Dipdra eine Zusatzattacke.

- ...aber Feige: Jedes Mal, wenn Dipdra einen Lebenspunktverlust erleidet, muss sie einen Moralwerttest ablegen. Misslingt dieser, scheut Dipdra und versucht zappelnd dem Schmerz zu entgehen, ohne auf Kehelerik Rücksicht zu nehmen. Dieser muss sofort eine Attacke ausführen. Verwundet sie, hat dies keinen weiteren Effekt, doch beruhigt sich Dipdra soweit wieder. Verwundet sie nicht, verliert Kehelerik ebenfalls einen Lebenspunkt.