



DRYCHA HAMADRETH



Drycha Hamadreth kreischt vor Hass, während sie wie der Sturm durch die Reihen der Feinde fährt. Die Königin der Ausgestoßenen befindet sich auf einem endlosen Kreuzzug gegen jene, die sie als Bedrohung für ihr Volk wahrnimmt, und hinterlässt eine Spur aus Leichen ihrer Freunde und Feinde.

FERNKAMPFWAFFEN						
	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Flatterschrecken-Kolonie	☀	10	4+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN						
	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schlitzende Krallen	2"	☀	4+	3+	-2	2
Würmeling-Schwarm	2"	10	☀	4+	-	1

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Schlitzende Krallen	Würmeling-Schwarm	Flatterschrecken-Kolonie
0-2	6	3+	18"
3-4	5	4+	15"
5-6	4	4+	12"
7-8	3	5+	9"
9+	2	5+	6"

BESCHREIBUNG

Drycha Hamadreth ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie ist mit Schlitzenden Krallen, einem Würmling-Schwarm und einer Flatterschrecken-Kolonie bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Tödlicher Befall: *Bösartige Spites hausen in Drychas Gestalt, angezogen von ihrer verbitterten Seele.*

Wenn der unmodifizierte Treffwurf für eine Attacke mit einer Flatterschrecken-Kolonie oder einem Würmling-Schwarm eine 6 ist, verursacht diese Attacke 1 tödliche Verwundung beim Ziel und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungs- oder Schutzwurf ab).

Wechselnde Laune: *Die Flatterschrecken in Drychas Körper genießen die Hitze ihrer Wut, während die Würmlinge ihr Leid aufsaugen.*

Erkläre zu Beginn der Schlachtrunde, ob dieses Modell wütend oder verbittert ist. Die entsprechende Fähigkeit unten dauert für den Rest dieser Schlachtrunde an.

Wütend: Während dieses Modell wütend ist, hat seine Flatterschrecken-Kolonie einen Attackenwert von 20 anstatt 10.

Verbittert: Während dieses Modell verbittert ist, hat sein Würmling-Schwarm einen Attackenwert von 20 anstatt 10.

Lied des Hasses: *Ein besonderes Band verbindet Drycha mit den Ausgestoßenen, die ihr in ihrer Wut nachzueifern scheinen.*

Du kannst Verwundungswürfe von 1 für Attacken von befreundeten **SPITE-REVENANT**-Einheiten wiederholen, solange sie sich vollständig innerhalb von 16" um dieses Modell befinden.

MAGIE

Drycha Hamadreth ist ein **ZAUBERER**. Sie kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Urangst*.

Urangst: *Drycha wirft den Kopf in den Nacken und stößt einen ohrenbetäubenden Schrei des Kummers und des Schmerzes aus.*

Urangst hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wirf 2W6. Jede feindliche Einheit innerhalb von 10" um den Zaubernden mit einem Mutwert unterhalb dieses Wurfs erleidet W3 tödliche Verwundungen (würfle für jede Einheit einzeln).