



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

DRYCHA HAMADRETH



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI










1 - 2



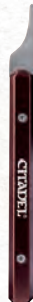
READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR • LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pincés de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren dies nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

Explanation of symbols • Explication des symboles • Explicación de símbolos • Erläuterung der symbole • Legenda dei simboli

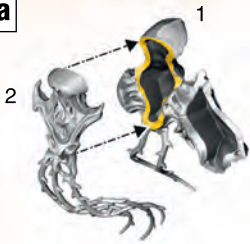
- | | | |
|---|--|---|
|  <ul style="list-style-type: none"> • Special instruction - Please read • Instructions spéciales - Lire attentivement • Instrucción especial: Por favor, léela • Besondere Anweisung - Bitte lesen • Istruzioni speciali - Leggi attentamente |  <ul style="list-style-type: none"> • Choice of parts • Choix d'éléments • Modelos de componentes • Auswahl an Teilen • Scelta di componenti |  <ul style="list-style-type: none"> • Detail view • Vue détaillée • Vista detallada • Alternative Ansicht • Visuale del dettaglio |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Dry fit stage before gluing • Tester avant de coller • Comprobar el encaje antes de pegar • Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren • Prova a secco prima di incollare |  <ul style="list-style-type: none"> • Variant assembly • Variante d'assemblage • Variante de montaje • Bauvariante • Assemblaggio alternativo |  <ul style="list-style-type: none"> • Rotate part • Faire pivoter • Girar la pieza • Teil drehen • Ruota il componente |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Paint before assembly • Peindre avant assemblage • Pintar antes del montaje • Erst bemalen, dann zusammenbauen • Dipingi prima dell'assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Assembly sequence • Séquence d'Assemblage • Secuencia de montaje • Baureihenfolge • Sequenza di assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Stage complete • Étape terminée • Paso completado • Schritt abgeschlossen • Fase completa |

16+
AGE
REQUIREMENT

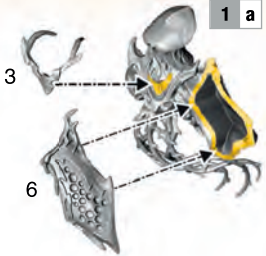


- | | | | |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Citadel plastic glue thick • Colle plastique épaisse Citadel • Pegamento para plástico espeso • Citadel-kunststoffkleber (Dickflüssig) • Colla per plastica densa Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel plastic glue thin • Colle plastique liquide Citadel • Pegamento para plástico fluido • Citadel-kunststoffkleber (Dünnflüssig) • Colla per plastica fluida Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel fine detail cutters • Pincés de precisión Citadel • Tenazas Citadel • Präzisions-kunststoffseitenschneider • Tronchesine di precisione Citadel | <ul style="list-style-type: none"> • Citadel mouldline remover • Ébarboir Citadel • Herramienta para rebabas Citadel • Gussgratentferner • Attrezzo per ripulire Citadel |
|---|---|--|---|

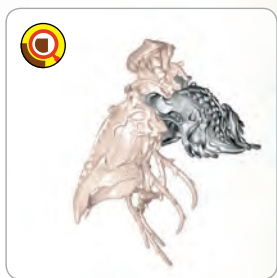
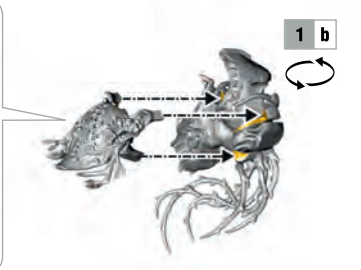
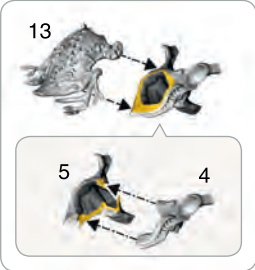
1 a



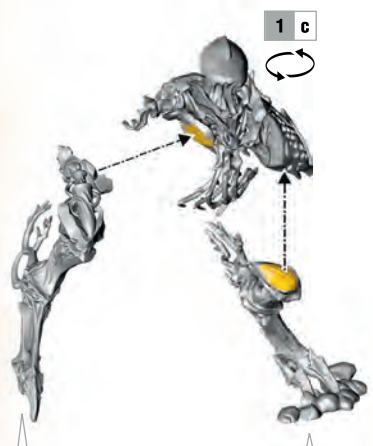
1 b



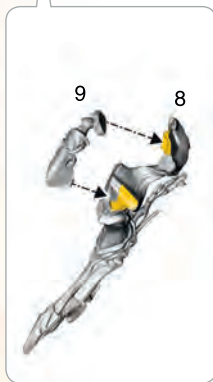
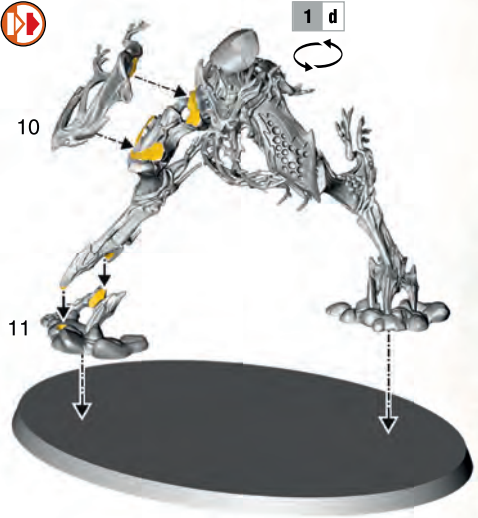
1 c



1 d



1 e



2 a

22



24

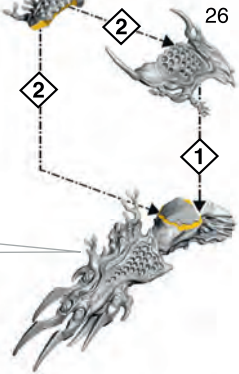
25

23



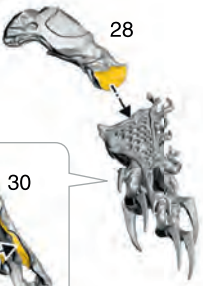
27

26



2 b

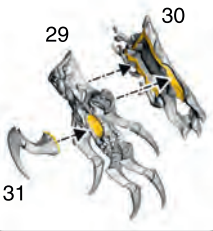
28



29

30

31



32

33



2 c

16

17

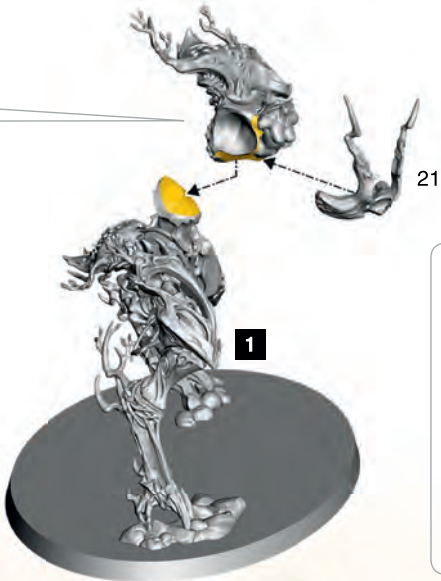


14

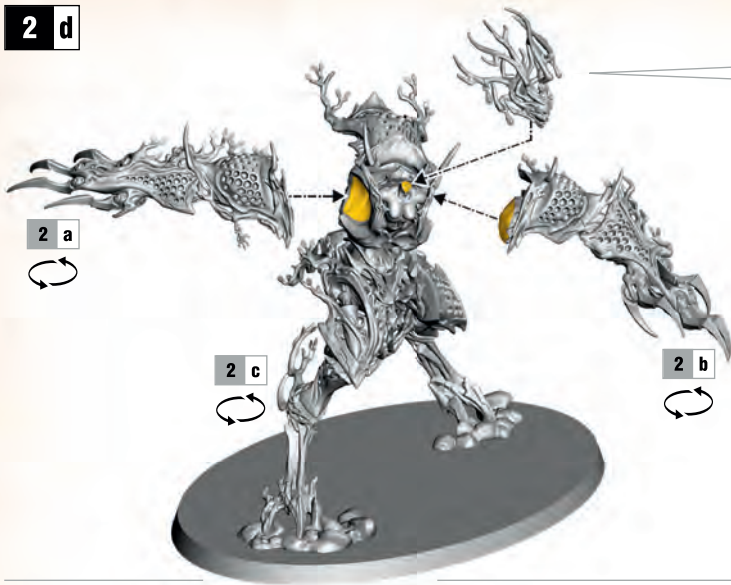
15



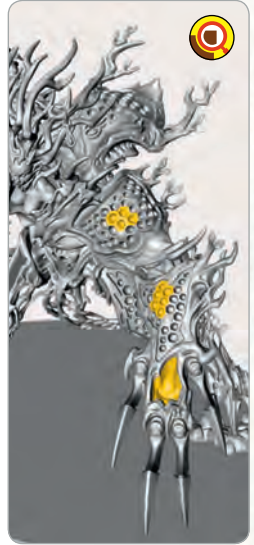
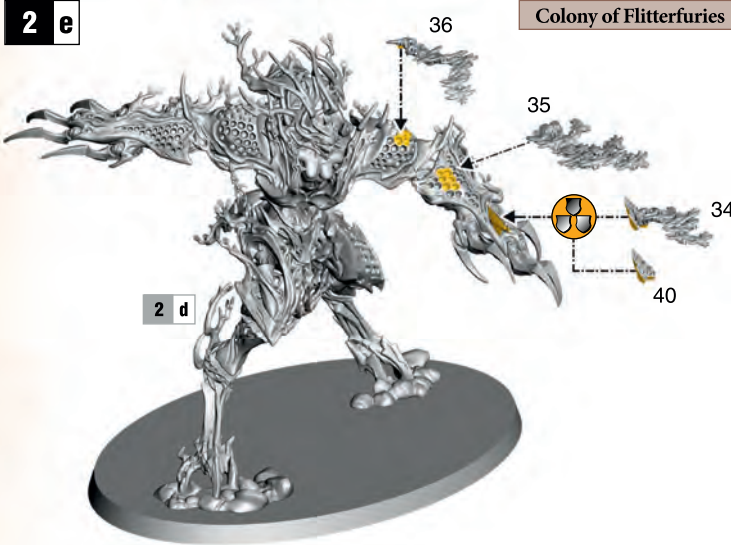
1



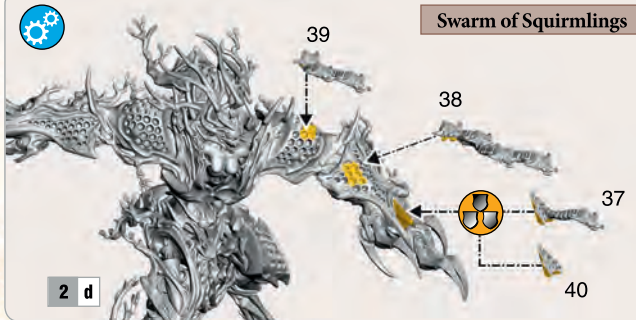
2 d



2 e



Swarm of Squirmlings



2 f



41



x2



42

x9



43



LAYER LOREN FOREST

BASE CALIBAN GREEN

LAYER ELYSIAN GREEN

LAYER SCREAMING SKULL

BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER ADMINISTRATUM GREY

LAYER USHABTI BONE

LAYER TALLARN SAND

LAYER SCREAMING SKULL

LAYER WHITE SCAR



BASE STEGADON SCALE GREEN

SHADE NULN OIL

LAYER SOTEK GREEN

LAYER MOOT GREEN

SHADE BIEL-TAN GREEN

LAYER WARPSTONE GLOW

EDGE DORN YELLOW

DRYCHA HAMADRETH



MISSILE WEAPONS

Colony of Flitterfuries

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage



See below

Swarm of Squirmlings

10"

See below

MELEE WEAPONS

Slashing Talons

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"



4+

3+

-1

2

Thorned Slendervines

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

2D6

4+

4+

-

1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Colony of Flitterfuries	Swarm of Squirmlings	Slashing Talons
0-2	18"	3+	6
3-4	15"	4+	5
5-6	12"	4+	4
7-8	9"	5+	3
9+	6"	5+	2

DESCRIPTION

Drycha Hamadreth is a single model. A single-minded fighter, she lays about herself with Slashing Talons and flays her enemies alive with the Thorned Slendervines that trail from her armoured form. She does not fight alone, however, for she is the very embodiment of Hamadriith's malice. Her form plays host to either a Colony of Flitterfuries or a Swarm of Squirmlings.

ABILITIES

Colony of Flitterfuries: Ravenous Flitterfuries rove out from Drycha in great clouds that darken the sky. When she attacks with her Colony of Flitterfuries, roll 10 dice for each unit within the range shown on the damage table. For each roll of a 6, that unit suffers a mortal wound.

Swarm of Squirmlings: At Drycha's command, a Swarm of Squirmlings bursts forth to assail nearby foes. When she attacks with her Swarm of Squirmlings, pick an enemy unit and roll a dice for each model in that unit that is within 10". For each result that equals or exceeds the number shown on the damage table, the unit suffers a mortal wound.

Mercurial Aspect: Drycha's unpredictable bouts of fury are as famous as her sudden bouts of melancholy. At the start of each battle round, after rolling to see who takes the first turn, roll a dice. On a result of 1, 2 or 3, Drycha is enraged, while on a 4, 5 or 6 she is embittered. Her mood lasts until the end of the battle round.

Enraged: While Drycha is enraged, double the number of attacks she makes with her Slashing Talons. Flitterfuries are sustained by her anger, so you can re-roll any dice that score a 1 if she attacks with her Colony of Flitterfuries.

Embittered: While Drycha is embittered, the sting of agony invigorates her. Subtract two from the number of wounds Drycha has lost when referring to the damage table. Squirmlings take delight in her spiteful melancholy, so you can re-roll any dice that score a 1 if she attacks with her Swarm of Squirmlings.

Song of Spite: Drycha shares a special kinship with the Outcasts, who seem to emulate her fury. You can re-roll wound rolls of 1 for Spite-Revenants whilst their unit is within 10" of Drycha Hamadreth.

MAGIC

Drycha Hamadreth is a wizard. She can attempt to cast one spell in each of your hero phases, and attempt to unbind one spell in each enemy hero phase. She knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Primal Terror spells.

PRIMAL TERROR

Throwing back her head, Drycha gives voice to a deafening scream of anguish and pain. Primal Terror has a casting value of 6. If successfully cast, roll a dice for each enemy unit within 10" of the caster, adding 2 to the result. For each point by which the total exceeds the highest Bravery in that unit, the unit suffers a mortal wound.

DESCRIPTION

Drycha Hamadreth est une figurine individuelle. Elle frappe en tous sens avec ses Serres Déchirantes (Slashing Talons) et dépèce ses ennemis encore vivants avec les Longivignes Épineuses (Thorned Slendervines) qui pendent de sa carapace. Elle ne se bat pas seule, car elle est l'incarnation de la malice d'Hamadriith; elle est l'hôte soit d'une Colonie de Frémifuries (Colony of Flitterfuries) soit d'un Essaim de Tressanguilles (Swarm of Squirmlings).

APTITUDES

Colonie de Frémifuries: Des Frémifuries voraces jaillissent de Drycha en grandes nuées obscurcissant le ciel. Quand elle attaque avec cette arme, jetez dix dés pour chaque unité située à la portée indiquée dans le tableau de dégâts. Pour chaque dé qui donne 6, l'unité subit une blessure mortelle.

Essaim de Tressanguilles: Sur ordre de Drycha, un Essaim de Tressanguilles surgit pour assaillir les ennemis alentour. Quand elle attaque avec cette arme, choisissez une unité ennemie et jetez un dé pour chaque figurine de l'unité se trouvant à 10" ou moins. Pour chaque résultat supérieur ou égal au chiffre indiqué dans le tableau de dégâts, l'unité subit une blessure mortelle.

Humeur Changeante: Les accès de rage imprévisibles de Drycha sont aussi célèbres que ses accès de mélancolie soudains. Au début de chaque round de bataille, après avoir déterminé qui a le premier tour, jetez un dé. Sur 1, 2 ou 3, Drycha est enragée; sur 4, 5 ou 6, elle est mélancolique. Son humeur dure jusqu'à la fin du round de bataille.

Enragée: Tant que Drycha est enragée, doublez le nombre d'attaques qu'elle effectue pour ses Serres Déchirantes. Les Frémifuries sont alimentées par sa colère, vous pouvez donc relancer n'importe quel dé donnant 1 si elle attaque avec sa Colonie de Frémifuries.

Mélancolique: Tant que Drycha est mélancolique, elle est revigorée par la piqûre de la peine. Soustrayez 2 au nombre de blessures que Drycha a subies lorsque vous vous référez au tableau de dégâts. Les Tressanguilles se délectent de sa mélancolie haineuse, vous pouvez donc relancer n'importe quel dé donnant 1 si elle attaque avec son Essaim de Tressanguilles.

Chant de Dépit: Drycha entretient des liens particuliers avec les Parias, qui semblent émuler sa fureur. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les Spite-Revenants tant que leur unité se trouve à 10" ou moins de Drycha Hamadreth.

MAGIE

Drycha Hamadreth est un sorcier. Elle peut tenter de lancer 1 sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper 1 sort à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Terreur Primordiale.

TERREUR PRIMORDIALE

Drycha rejette la tête en arrière et pousse un cri de tourment assourdissant. Terreur Primordiale a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 10" ou moins du lanceur, et ajoutez 2 au résultat. Si le total est supérieur à la plus haute Bravery de l'unité, celle-ci subit une blessure mortelle pour chaque point de différence.

KEYWORDS

ORDER, SYLVANETH, MONSTER, HERO, WIZARD, DRYCHA HAMADRETH

DESCRIPCIÓN

Drycha Hamadreth es una única miniatura. Una luchadora decidida que confía en sus Garras desgarradoras (Slashing Talons) y que despellosa a sus enemigos con las esbeltas vides espinosas (Thorned Slendervines) que surgen de su forma blindada. Sin embargo no lucha sola, ya que es la personificación de la malicia de Hamadrithil. Su cuerpo es el huesped de una Colonia de ninfas polilla o un Enjambre de retorzones.

HABILIDADES

Aspecto mercurial. Los impredecibles arrebatos de furia de Drycha son famosos así como sus asaltos de melancolía. Al inicio de cada ronda de batalla, después de tirar para ver quién tiene el primer turno, tira un dado. Con un resultado de 1, 2 o 3, Drycha está enfurecida, mientras que con un 4, 5 o 6 está amargada. Su humor dura hasta el final de la ronda de batalla.

Enfurecida: Mientras Drycha está enfurecida, doble la cantidad de ataques que hace con sus garras desgarradoras. Las ninfas polilla se sostienen con su ira, así que puedes repetir cualquier dado con un resultado de 1 si ataca con su Colonia de ninfas polilla.

BESCHREIBUNG

Drycha Hamadreth ist ein einzelnes Modell. Mit unbearbarer Entschlossenheit schlägt sie mit Slashing Talons um sich, und mit den Thorned Slendervines ihrer gepanzerten Gestalt häutet sie Feinde bei lebendigem Leib. Sie kämpft nicht allein, denn sie ist die Manifestation der Bosheit von Hamadrithil. Ihre Gestalt beherbergt entweder eine Colony of Flitterfuries oder einen Schwarm von Squirmlings.

FÄHIGKEITEN

Colony of Flitterfuries: Hungrige Flitterfuries steigen von Drycha auf und bilden große Wolken, die den Himmel verdunkeln. Wenn sie mit ihrer Colony of Flitterfuries attackiert, wirfst du zehn Würfel für jede Einheit in Reichweite der Fähigkeit. Die Reichweite der Fähigkeit ist in der Schadenstabelle (Damage Table) zu finden. Für jede gewürfelte 6 erleidest die jeweilige Einheit eine tödliche Verwundung.

Swarm of Squirmlings: Auf Drychas Befehl hin dringt ein Schwarm Squirmlings auf nahe Feinde ein. Wenn sie mit ihrem Swarm of Squirmlings attackiert, wählst du eine feindliche Einheit und wirfst einen Würfel für jedes Modell der gewählten

Amargada: Mientras Drycha está amargada, la punzada de la agonía la revigoriza. Resta dos a la cantidad de heridas que Drycha haya perdido al consultar la tabla de daño. Los retorzones se deleitan en su melancolía, así que puedes repetir cualquier dado con un resultado de 1 si ataca con su Enjambre de retorzones.

Canción de despecho. Drycha comparte una camaradería especial con los Outcasts, quienes parecen emular su furia. Puedes repetir las tiradas para herir con un resultado de 1 de los Spite-Revenants siempre que su unidad esté a 10" o menos de Drycha Hamadreth.

Colonia de ninfas polilla. Las voraces ninfas polilla surgen de Drycha en grandes nubes que oscurecen los cielos. Cuando ataca con su Colonia de ninfas polilla, tira 10 dados por cada unidad dentro del alcance que muestra la tabla de daño. Por cada resultado de 6, la unidad sufre una herida mortal.

Enjambre de retorzones. Siguiendo las órdenes de Drycha, un Enjambre de retorzones asalta al enemigo cercano. Cuando ataca con su Enjambre de retorzones, elige una unidad enemiga y tira un dado por cada miniatura en la unidad que esté a 10" o menos. Por cada resultado que iguale o supere la cantidad mostrada en la tabla de daño, la unidad sufre una herida mortal.

Einheit, das sich innerhalb von 10" um Drycha befindet. Für jedes Wurfgergebnis, das die in der Schadenstabelle (Damage Table) angegebene Zahl erreicht oder übertrifft, erleidest die Einheit eine tödliche Verwundung.

Wechselnde Laune: Drychas unvorhersehbare Wutausfälle sind ebenso berühmt wie ihre plötzlichen Augenblicke der Melancholie. Wurf zu Beginn jeder Schlachtrunde, nachdem ermittelt wurde, wer den ersten Zug hat, einen Würfel. Bei 1, 2 oder 3 ist Drycha wütend, bei 4, 5 oder 6 ist sie verbittert. Ihre jeweilige Laune hält bis zum Ende der Schlachtrunde vor.

Wütend: Während Drycha wütend ist, verdoppelt du die Anzahl der Attacken, die sie mit ihren Slashing Talons ausführt. Flitterfuries beziehen Kraft aus ihrer Wut, deshalb kannst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn sie mit ihrer Colony of Flitterfuries attackiert.

Verbittert: Während Drycha verbittert ist, verleihe Schmerzen ihr neue Kraft. Behandle die Anzahl der Verwundungen, die Drycha erlitten hat, als um 2 Punkte niedriger, wenn du einen Wert auf der Schadenstabelle nachsiehst. Squirmlings genießen ihre hasserfüllte Melancholie, deshalb kannst du jeden Wurf von 1 wiederholen, wenn sie mit ihrem Swarm of Squirmlings attackiert.

MAGIA

Drycha Hamadreth es una maga. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de sus fases de héroe, e intentar dispersar un hechizo en cada una de las fases de héroe enemigo. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Terror Primordial.

TERROR PRIMORDIAL

Echando hacia atrás su cabeza, Drycha da voz a un grito ensordecedor de angustia y dolor. Terror primordial tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, tira un dado por cada unidad enemiga a 10" o menos del lanzador, añadiendo 2 al resultado. Por cada punto que el que el total exceda el Bravery más elevado de la unidad, la unidad sufre una herida mortal.

Lied des Hasses: Ein besonderes Band verbindet Drycha mit den Outcasts, die ihr in ihrer Wut nachzueifern. Für Spite-Revenants darfst du Verwundungswürfel von 1 wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 10" um Drycha Hamadreth befindet.

MAGIE

Drycha Hamadreth ist ein Wizard. Sie kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennt die Zauber Arkanes Geschoss, Mystischer Schild und Urangst.

URANGST

Drycha wirft den Kopf in den Nacken und stößt ein ohrenbetäubendes Schrei des Kummers und des Schmerz aus. Urangst hat einen Zauberwert von 6. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wirfst du für jede feindliche Einheit innerhalb von 10" einen Würfel und addierst 2. Für jeden Punkt, um den das Ergebnis den höchsten Bravery-Wert der Einheit übersteigt, erleidest die Einheit eine tödliche Verwundung.

DESCRIZIONE

Drycha Hamadreth è un singolo modello. Una combattente determinata, attacca con Slashing Talons e scortica i nemici con Thorned Slendervines che spuntano dalla sua figura corazzata. Non lotta da sola, però, perché è l'incarnazione della malvagità di Hamadrithil ed ospita al suo interno una Colony of Flitterfuries oppure uno Swarm of Squirmlings.

ABILITÀ

Colony of Flitterfuries: voraci Flitterfuries sciamano da Drycha in grandi nubi che oscurano il cielo. Quando attacca con la sua Colony of Flitterfuries, tira 10 dadi per ogni unità nella gittata indicata nella tabella dei danni. Per ciascun risultato di 6 quell'unità subisce una ferita mortale.

Swarm of Squirmlings: al comando di Drycha uno Swarm of Squirmlings erompe per assalire l'avversario. Quando attacca con il suo Swarm of Squirmlings, scegli un'unità nemica e tira un dado per ogni suo modello che si trova entro 10".

Per ciascun risultato che è uguale o superiore al numero indicato nella tabella dei danni, l'unità subisce una ferita mortale.

Aspetto Umorale: gli sbotti di furia imprevedibili di Drycha sono tanto noti quanto i suoi improvvisi picchi di malinconia. All'inizio di ciascuna round di battaglia, dopo aver tirato per stabilire chi ha il primo turno, tira un dado. Con 1, 2 o 3 Drycha è furiosa, mentre con 4, 5 o 6 è triste. Il suo umore dura fino alla fine del round di battaglia.

Furiosa: fintanto che Drycha è furiosa raddoppia il numero di attacchi che effettua con gli Slashing Talons. I Flitterfuries sono alimentati dalla sua rabbia, quindi puoi ripetere il tiro di qualsiasi dado su cui ottieni 1 se attacca con la Colony of Flitterfuries.

Triste: fintanto che Drycha è triste, i morsi dell'agonia la rinvigoriscono. Sottrai due dal numero di ferite che Drycha ha perso quando consulti la tabella dei danni. Gli Squirmlings godono della sua malinconia, quindi puoi ripetere il tiro di qualsiasi dado su cui ottieni 1 se attacca con lo Swarm of Squirmlings.

Canzone di Disprezzo: Drycha ha un legame particolare con gli Outcasts, che sembrano emulare la sua furia. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 degli Spite-Revenants fintanto che la loro unità si trova entro 10" da Drycha Hamadreth.

MAGIA

Drycha Hamadreth è una maga. Può provare a lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi e provare a dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemici. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Terrore Primordiale.

TERRORE PRIMORDIALE

Inclinando la testa all'indietro Drycha emette un urlo assordante di angoscia e dolore. Terrore Primordiale ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, tira un dado per ogni unità nemica entro 10" dal lanciatore, aggiungendo 2 al risultato. Per ogni punto per il quale il totale supera la Bravery più alta di quell'unità, l'unità subisce una ferita mortale.