

GOLEM DE CHAIR



Plus le monstre approchait et plus je sentais mon sang se figer dans mes veines : son corps énorme et trapu était un assemblage de cadavres en décomposition soudés les uns aux autres. Les visages grimaçaient, les muscles étaient pris de spasmes et les membres se tordaient dans des craquements sinistres. La créature était légion.

– Agonn

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 3)

Effectif : 1

Équipement : Arme à une main

Combattants spéciaux : Aucun

COMPÉTENCES

Le golem acquiert le Don de son armée d'accueil.

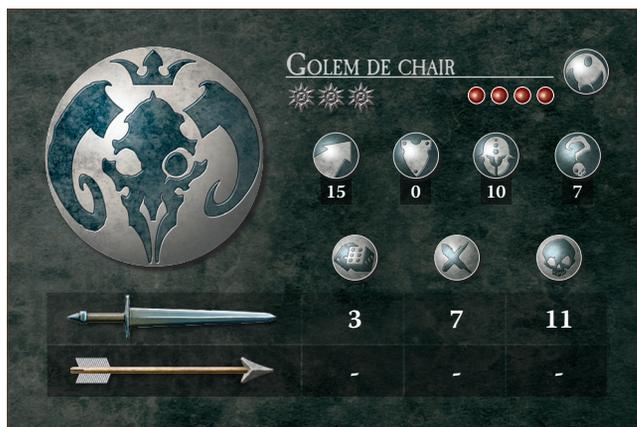
Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque « 5 » ou « 6 » annule un point de dégât.

Brute épaisse : Chaque « 5 » ou « 6 » obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Abomination : Les tests de Courage ennemis contre la Peur des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

EQUIPEMENT

Allonge : Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.



COÛT D'UNE UNITÉ DE GOLEM DE CHAIR

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	450	+ 450

(1) : 1 Golem de chair