

Neues Textdokument

Golems:

DAS REICH DER GOLEMS!
Die Golems leben in

Allgemeine Sonderregeln:

Hart wie Granit:

Golems bestehen, wie man vermutet aus Stein, und anderen harten Materialien.
Sie besitzen einen Rüstungswurf von 5+.

Instabilesubstanz:

Golems können nur in ihrer Form bestehen, dadurch, dass sie durch das Feuer und der Magie in ihrem Körper zusammengehalten werden,
sollte diesen Band zerbrechen, zerfallen sie zu Klumpen und Staub.
Jedes mal, wenn ein Golem einen Lebenspunkt verliert, würfle einen W6, bei einer 6+ bricht der Golem auseinander.
Der Golem verliert sofort alle seine Lebenspunkte. Gegen diesen Verlust sind keine Schutzwürfe durchführbar.

Glühen:

Würfel für jede Einheit der Golems einen W6, am Anfang deiner Bewegungsphase.
Bei einer 4+ besitzt die Einheit, für diesen Zug Flammenattacken.

Kerneinheiten:

Kleiner Felsgolem: 11P/Modell

Profil: B KG BF S W LP I A MW
4 2 2 3 5 1 2 1 7

Sonderregeln:
Hart wie Granit
Glühen
Instabilesubstanz:

Ausrüstung:
Steinfäuste: Handwaffe + Schild

Optionen:

Vulkanisches Glühen :
Wurfwaffe 8" Stärke 1 Rüstungsbrechend.....1P/Modell

Zackengolem: 13P/Modell

Profil: B KG BF S W LP I A MW
4 2 2 3 5 1 2 1 7

Sonderregeln:
Hart wie Granit
Glühen
Instabilesubstanz:

Ausrüstung:
Zackenfäuste: Schusswaffe 18" S3 Rüstungsbrechend, Mehrfachschüsse 2 (bekommt keine Abzüge)

Seltene:

Titan: 185P/Modell
Der Titan ist, wie sein Name schon sagt, ein riesiger Golem aus Titan, welcher
Seite 1

unvorstellbare Kräfte in sich trägt.