

# I Golem Abominium

Nota: quelle riportate in questa scheda sono le caratteristiche peculiari dei Golem Abominium: per conoscere le Regole d'utilizzo generali e comuni a tutte le Creature PSI, fai riferimento al RuleX "Creature PSI".

## † Furia Cieca

Il Cabalista Evocatore prende un corpo inanimato, umano o animale che sia. Aggiunge ossa, muscoli, arti di esseri umani e di animali, collegandoli robustamente secondo il risultato che vuole ottenere: non è necessario che abbia doti da chirurgo, basta che i collegamenti siano ben saldi. Immerge il corpo in una lunga serie di posizioni alchemiche, tramandate gelosamente dalle più oscure sette di Cabalisti. Gli cuce gli occhi, poi lo seppellisce in terra sconsecrata. Applica una serie lunga e complessa di canti rituali cabalistici, catalizzati da un potente flusso di Energia PSI... e ottiene un Golem Abominium ai suoi comandi!

Certo, se sbaglia anche minimamente uno solo dei rituali Cabalistici necessari l'Evocatore va incontro a morte certa e istantanea... ma il sacrificio sarebbe perfettamente accettabile pur di ottenere, alla fine, anche uno solo di questi esseri!

Il Golem è cieco, ma percepisce perfettamente ciò che lo circonda grazie al suo particolare udito, che utilizza gli Enti-Psi per creare un'immagine mentale dell'ambiente circostante... esattamente come i pipistrelli sfruttano gli ultrasuoni. Non ha un'Anima, ma solo l'istinto omicida e l'obbligo di fedeltà verso i suoi creatori. Non ha paura, non teme nessuno.

Il Golem sembra lento nei movimenti e disarmato, e quindi relativamente inoffensivo per quanto spaventoso da vedersi... ma non è così. Quando cattura una vittima fra le sue braccia, la sua forza enorme gli permette di stritolarla come fosse di creta, e letali virus si annidano nella sua saliva putrida: quando una vittima viene morsa, per lei non c'è più scampo, andrà incontro a morte certa... ma solo dopo una lenta e terribile agonia!

Inoltre, può emettere degli strazianti e disumani urli, che combinando frequenze subsoniche e infrasoniche, sono in grado di uccidere anche la creatura più resistente... e chi non rimane ucciso resta comunque stordito per lungo tempo... e alla mercé della sua forza brutale!

Se a questo aggiungete che ha un fisico robustissimo, e che il suo Evocatore può farlo entrare in uno stato di iperattività fisica che, anche se lo consumerà completamente, lo farà muovere e combattere come una vera furia assassina... avete un'idea di quanto può essere spaventoso per i soldati avversari trovarsi a dover affrontare queste abominevoli creature sui campi di battaglia!

## † il Modello

AzB	Fo	D	Movimento				VO	GP	V	Costo in Punti
			CA	CO	IN	VL				
2	11	10	6	-	1	-	-	3	170	

Categoria: **Creatura PSI, Tipo "Costrutto Organico", Dimensione 2**

Tipo/Sottotipo: **Fanteria / Non Volante**

Rango: **CP-2**

Abilità Speciali: *Senz'Anima, Terrificante (2), Fedele*

Attacchi Speciali: *Stretta Mortale, Urlo Straziante, Frenesia Omicida, Morso Infettante, Predatore di Spiriti, Armi Naturali*

## † L'Evocatore

L'Evocatore del Golem Abominium è **Athanasius, il Cabalista**. Fai riferimento alla Scheda Modello e al Capitolo su Athanasius in questo Vexilla per tutte le sue caratteristiche associate ai Golem Abominium.

## † Modelli Schierabili

**In una Squadra ci possono essere da 0 a 3 modelli di Golem Abominium.**

## † Attacchi Speciali

### *Armi Naturali*

Braccia, unghioni e denti fanno parte del suo corpo, non si possono rompere né perdere: con un risultato di 1 sull'1d6 aggiuntivo sull'attacco che usi una o più di queste armi, dovrà sempre effettuare un tiro di 2d6 sulla Tabella "Colpo Incerto!", come qualsiasi altro modello, usando la colonna delle "Armi a Due Mani", ma i risultati da 2 a 6 compresi si considerano tutti come "Colpo a Vuoto, Nessuna Conseguenza". Gli altri valori della Tabella (da 7 in su) rimangono inalterati.

### *Stretta Mortale*

Al costo di 1 Punto Azione, il Golem usa le sue braccia possenti per trattenere e stritolare le sue vittime. Quindi:

- 1) Qualsiasi modello Ingaggiato in CaC con un Golem Abominium non può mai cercare di *Fuggire*.
- 2) Siccome usa entrambe le braccia, per ogni Azione di attacco spesa, sferra sempre contemporaneamente due colpi con **Danno(FO)+1d6**: il modello attaccato dovrà tirare due difese separatamente.
- 3) Al tiro d'attacco da aggiungere alla **FO** di ciascuno dei due colpi, ottiene il secondo tiro "bonus" di d6 con 4+ invece che con il solo 6 come usuale.

### *Predatore di Spiriti*

Essendo completamente cieco, il Golem percepisce il mondo secondo le vibrazioni degli Enti-Psi, e quindi le Creature PSI costruite con l'Energia PSI sono per il Golem come dolorose fitte mentali ad alta frequenza, da eliminare ad ogni costo!

Per questo, quando un Golem attacca una Creatura PSI di tipo "Etereo" (come l'Anima Dannata dell'Ordine dei Cavalieri Teutonici), la sua Forza in CaC sale a **FO(14)**.

### *Urlo Straziante*

Una sola volta per partita, al costo di 2 Punti Azione, il Golem Abominium può emettere un Urlo Straziante, che è una combinazione micidiale di ultrasuoni e di vibrazioni sub-soniche.

Si usa la Sagoma d'Effetto dell'Urlo Straziante.

**Nota:** Essendo un'onda sonora, gli Ostacoli in muratura o pietra alti 6cm o più ne bloccano l'effetto, mentre tutti gli altri ostacoli (ad esempio piante, staccionate, palizzate, mucchi di casse o barili, ecc.) non lo ostacolano. Per questo in questo attacco le LDV non contano, conta solo dove la Sagoma abbia effetto e dove non ce l'abbia!

Il giocatore che usa questo Attacco dovrà indicare un qualsiasi modello nemico entro la distanza massima della sagoma d'effetto dell'Urlo Straziante: questo modello sarà il Bersaglio Principale, e la linea mediana della Sagoma d'Effetto sarà centrata su di esso.

Il Bersaglio Principale subirà un attacco con **Danno(10)+1d6** se dietro un Ostacolo che non blocchi l'effetto, oppure **Danno(14)+1d6** se allo scoperto (in piena LDV oppure dietro un ostacolo più basso di 4cm). Se sopravvive all'attacco, perderà l'eventuale Attivazione o i Punti Azione tenuti In Attesa nel Turno in corso, e la possibilità di usare un Azione Fuori Attivazione. Nel caso di modelli di Categoria "Umani" di Fanteria, sarà anche "Stordito a Terra".

Indipendentemente dal risultato sul Bersaglio Principale, tutti i modelli (alleati e nemici) di Categoria "Umani" di Fanteria, entro le parti valide di Effetto della Sagoma cadranno in ginocchio: perderanno gli eventuali Punti Azione tenuti In Attesa e la possibilità di usare Azioni Fuori Attivazione, ma non perderanno l'eventuale Attivazione. Inoltre, saranno considerati *Accucciati*.

L'Urlo Straziante raggiunge anche i modelli In Volo che siano entro la Sagoma d'Effetto, ma solo se sono ad un massimo di 2 Livelli di Quota di differenza da quella a cui si trova il Golem Abominium: oltre tale differenza di Quota ne sono comunque Immuni anche se entro la Sagoma.

Se un modello di Cavalleria viene colpito dall'Urlo Straziante, si dovrà determinare il bersaglio come per i colpi di arma da tiro/fuoco/lancio. Qualsiasi sia il risultato, il Cavaliere viene automaticamente Disarcionato (fai riferimento al Manuale del Condottiero, nel Capitolo "La Cavalleria" per le Regole da seguire per la distribuzione dei colpi e per il Disarcionamento).

### ***Frenesia Omicida***

In qualsiasi momento di un Turno di un Golem (anche l'inizio dell'Attivazione ovviamente), **ma solo se Athanasius è ancora in gioco e non è Invalidato**, il Golem può essere mandato in Frenesia Omicida. Questo non costa Punti Azione né al Golem né ad Athanasius, è una semplice dichiarazione che fa il giocatore. Il Golem in Frenesia Omicida gode per tutto il Turno in corso di queste caratteristiche al posto di quelle del suo Profilo:

**CA(8), CO(14), IN(4), FO(13), D(13)**

Inoltre, spendendo 3 Punti Azione, il Golem potrà effettuare un Travolgimento dei nemici, come quello effettuabile dai modelli di Cavalleria, e colpendo con **Danno(14)+1d6** ciascun modello incrociato sulla sua traiettoria, fino ad esaurire la distanza completa, o fino a che finisca contro un ostacolo, ma solo più alto di 3cm: quelli più bassi non arrestano la sua corsa! Fai riferimento al Manuale del Condottiero, nel Capitolo "La Cavalleria" per i dettagli d'uso del Travolgimento.

Effettuare un Travolgimento durante la Frenesia Omicida non è obbligatorio, il Golem può anche Agire normalmente usando però i valori modificati.

Alla fine del Turno, comunque abbia agito, tutta l'energia vitale del Golem sarà esaurita, e tornerà ad essere materia inanimata (rimuoverlo dal gioco): ai fini del conteggio dei Punti di Gioco l'avversario guadagna l'intero valore di 170 Punti, ma il giocatore del Golem Abominium non avrà alcuna penalità (che normalmente equivale alla metà del valore del modello perso).

### ***Morso Infettante***

Quando il Golem combatte in CaC, invece di usare la Stretta Mortale può decidere di mordere le sue vittime con le sue zanne acuminata e infettarle con un terribile virus degenerativo contenuto nella sua saliva.

Questo Attacco costa al Golem 2 Punti Azione, e provoca al modello bersaglio un colpo a **FO(8)+1d6**, dal quale può difendersi solo con la sua **D base** (ossia escludendo **qualsiasi** Modificatore, incluso quelli per Equipaggiamenti Difensivi). Se il modello fallisce la difesa, subisce una Ferita.

Inoltre, se sopravvive alla Ferita, il virus inizia ad agire nel corpo del morsicato, che:

► Se è di Categoria Umani, Animali o Cavalleria (di qualsiasi Tipo), ad ogni inizio di Turno a partire dal successivo perderà automaticamente 1 Punto **V**, fino alla sua eliminazione.

► Se è di Categoria Creatura PSI, all'inizio del Turno successivo e poi ogni 2 Turni perderà automaticamente 1 Punto **V**, fino alla sua eliminazione.

Ad esempio, se è stato morso al 2° Turno, perderà 1 Punto **V** all'inizio del 3° Turno, poi un altro all'inizio del 5° Turno, del 7° Turno e così via).

I modelli con Abilità Speciale "Cerusico" possono *Curare* come di consueto le Ferite ai modelli di Rango 1-6/S (esclusi quindi gli Animali e le Creature PSI), ma questo non ferma l'effetto del virus: il modello *Curato* potrà quindi riacquisire Punti **V**, che però continuerà poi a perdere automaticamente man mano che scorrono i Turni!

Gli Psia possono dotarsi di Poteri PSI Curativi contro gli effetti per questo virus, e Poteri PSI Protettivi in grado di prevenire l'infezione in caso di morso.

Per identificare i modelli Morsi dal Golem, posizionare su di essi o sulla loro Scheda Modello l'apposito Segnalino di Status "Morso Infettante".

## † Abilità Speciali

### *Terrificante(2)*

Questo essere incute un terrore atavico in chiunque lo fronteggi! Un modello che lo voglia Ingaggiare in CaC deve prima effettuare un Test di Volontà con un Modificatore di -2(**VO**). E' utilizzabile la Regola del Rafforzamento della Volontà. Se lo supera potrà attaccarlo, altrimenti non potrà attaccarlo ma avrà speso comunque 1 Punto Azione.

Un modello che si difende da qualsiasi colpo di questo essere deve prima effettuare un Test di Volontà con un Modificatore di -2(**VO**). E' utilizzabile la Regola del Rafforzamento della Volontà. Se lo supera potrà difendere normalmente, altrimenti avrà un Modificatore di -2(**VO**).

Sono esclusi da questa Regola tutti i modelli di Rango **CP** (Creature PSI) e di Rango **S**, e quelli con Abilità Speciali che permettano di ignorarne, ridurne o modificarne gli effetti.

### *Senz'Anima*

Questo essere non è soggetto ad alcun Test di Volontà nei combattimenti o di Panico da Decimazione.

### *Fedele*

Se un Golem si trova entro 5cm di distanza da Athanasius e quest'ultimo viene fatto bersaglio di un colpo di arma da tiro/fuoco/lancio, il giocatore potrà decidere (prima di effettuare il tiro di difesa) se il colpo sia stato subito dal Golem al posto di Athanasius. In questo caso, sarà il Golem a effettuare il tiro di difesa e, in caso di fallimento, a subire la Ferita.