



I mutanti sono formati da tribù di umani che sopravvissero alle mutazioni provocate dalla Piaga. Più forti, e dotati di strani poteri e abilità, i Mutanti si organizzarono in tribù capeggiate dal proprio capo o High Priest.

I mutanti non sono del tutto estranei alla tecnologia, ma la loro forza sta nelle potenti abilità che svilupparono al mutare il proprio fisico e la propria capacità psichica. Dato che la xenolite permette raggiungere alti livelli d'energia psichica, i Mutanti costruiscono sempre i propri insediamenti attorno a giacimenti ricchi di questa preziosa risorsa.

## High Priest



I sommi sacerdoti sono i capi delle tribù mutanti e sono dotati delle abilità psichiche più potenti. È il massimo responsabile nel trovare nuovi giacimenti di xenolite, garantirne la produzione e fornire il suo popolo della preziosa risorsa.

L'High Priest è capace di curare gli alleati che lo circondano con la sua sola presenza. Tuttavia, dispone anche di potenti abilità offensive. Come gli altri mutanti, utilizza la xenolite per potenziare i suoi poteri psichici e intraprendere incredibili imprese quali teletrasportare i suoi ufficiali alle loro posizioni, in qualsiasi luogo si trovino, e senza l'aiuto di alcun dispositivo tecnico.

### ► Caratteristiche principali

- Capo in campo
- Guaritore di gran potere
- Potenti attacchi
- Controllo di massa

### ► Abilità dell'High Priest



- **Aura Sacra:** quest'alone curativo guarisce le ferite degli alleati a lui vicini.



- **Congelamento:** quest'abilità permette di congelare vari nemici allo stesso tempo, causando la loro paralisi per un certo periodo di tempo..



- **Cura sacra:** l'High Priest può concentrare i loro poteri curativi in un'unica unità alleata per recuperare interamente la sua vita, anche se sta per morire.



- **Raggio:** l'High Priest canalizza la sua energia in un raggio mortale capace di eliminare il nemico.

## Guardian



Le Guardian sono una casta di letali combattenti. Fin da piccole ricevono un complesso allenamento denominato "Il Cammino" che combina arti marziali con potenti abilità psichiche. Nella fase finale della loro formazione, acquisiscono la capacità di teletrasportarsi a sorpresa, raggiungere il proprio obiettivo e iniziare un combattimento corpo a corpo e saltare attraverso lo spazio-tempo attorno i loro nemici.

Le Guardian non solo maneggiano il proprio bastone con una destrezza letale, sono inoltre capaci di canalizzare il proprio potere psichico tramite l'arma, cosa che permette persino di penetrare spesse armature.

### ► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Pericoloso combattente nello scontro corpo a corpo
- Può clonare se stessa
- Può migliorare l'armatura dei suoi alleati

### ► Abilità della Guardian



• **Carica:** le Guardian sono capaci di scagliarsi sull'obiettivo per giungere alla distanza del combattimento corpo a corpo.



• **Attacco multidimensionale:** a volte possono teletrasportarsi fino a situarsi alle spalle del proprio avversario e realizzare un attacco che stordisce il nemico e gli infligge il doppio del danno.



• **Vortice:** un movimento speciale di arti marziali che colpisce tutti i nemici che si trovano nei dintorni.



• **Miraggio:** Una guardian può canalizzare il suo potere per creare in modo provvisorio due copie di sé stessa. Queste immagini riflesso lottano per conto proprio e sono meno pericolose dell'originale.



• **Fortificazione:** Le Guardian sono capaci di concentrare il loro potere e proteggere i suoi alleati in zona, dotandoli di un alone invisibile d'armatura. Se si muovono, l'incantesimo s'interrompe.

## Shaman



Gli Sciamani sono abili guaritori, e sono tra i membri più rispettati di ogni tribù. Le loro abilità telechinesiche gli permettono d'influire in qualsiasi organismo vivo e individuare le ferite più profonde senza entrare in contatto diretto con la zona danneggiata, e senza ricorrere a medicine o chirurgia.

Dominano i segreti della vita, dal momento che sono capaci di estrarla dal nemico a vantaggio dei propri alleati.

### ► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Cura degli alleati in combattimento
- Annulla gli effetti negativi degli incantesimi del nemico.

### ► Abilità dello Shaman



• **Assorbe la vita:** lo Shaman ha la possibilità di infliggere maggiori danni e, allo stesso tempo, di restaurare punti di salute a tutte le unità organiche alleate situate nel suo raggio d'azione.



• **Guarigione:** lo Shaman è capace di creare una concentrazione di forza vitale in una piccola zona, curando tutte le unità organiche alleate che si trovano nei paraggi.



• **Purificazione:** lo Shaman annulla gli effetti dannosi che subiscono le unità all'interno di un'area limitata.

## Sorcerer



Al contrario dei pacifici Sciamani i quali preferiscono evitare la violenza, i Sorcerer sono maghi tipicamente offensivi. Preferiscono la forza bruta ed il loro allenamento si concentra nello scoprire i segreti del fuoco. Sono capaci d'invocare mortali incantesimi di fuoco e persino sciogliere la terra, dando fuoco ad interi gruppi di nemici.

### ► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Potere offensivo
- Rallenta i nemici
- Attacco AoE

### ► Abilità del Sorcerer



• **Rallentamento:** l'attacco ordinario del Sorcerer estrae l'energia termica dell'obiettivo e ne rallenta il movimento. (Abilità passiva).



• **Ondata di ghiaccio:** raffredda vari obiettivi situati in una piccola zona, rallentandoli e provocandogli del danno.



• **Incenerimento:** il Sorcerer può far sgorgare del fuoco, bruciando tutto ciò che trova nell'area interessata.

## Stone Ghost



Lo Stone Ghost è un ente terrificante che i Sommi Sacerdoti invocano da un luogo da loro chiamato "l'Inframondo". Per farlo devono concentrare la mente utilizzando un dispositivo speciale da un frammento di xenolite, o "pietra".

Nel processo d'invocazione, i Fantasmi di Pietra si trasformano in potenti alleati in combattimento. Tecnicamente, non appartengono al rango di Anziani, ma il loro potere psichico non è affatto inferiore a quello degli altri ufficiali mutanti.

### ► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Creatura dell'Inframondo
- Può rubare energia e canalizzarla nei suoi alleati

### ► Abilità dello Stone Ghost



• **Sanguisuga:** lo Stone Ghost ruba parte dell'energia del suo rivale per poi distribuirla tra i suoi alleati vicini. (Abilità passiva).



• **Aura sacrilega** lo Stone Ghost sviluppa un'aura curativa che interessa solamente le creature della sua dimensione. (Abilità passiva).



• **Corruzione:** lo Stone Ghost corrompe i suoi nemici, causandogli del danno man mano che il tempo passa. Se una creatura muore sotto l'effetto della corruzione, emergono dal suo corpo dei vermi che automaticamente attaccano i nemici.



• **Potere sacrilego:** lo Stone Ghost canalizza l'energia dell'Inframondo per distribuirla tra gli alleati vicini. L'incantesimo s'interrompe se lo Stone Ghost si sposta o entra in combattimento.



## Warrior



I Warrior mutanti sono le truppe più numerose delle tribù. Sono abituati a cacciare e lottare anche nelle peggiori condizioni.

Essendo addestrati come tiratori d'élite, i Warrior preferiscono attaccare a distanza come quando lottano contro un nemico, e non sono molto abili nel corpo a corpo.

### ► Caratteristiche principali

- Unità regolare base
- Attacco più potente a distanza massima

### ► Abilità dei Warrior



- Francotiratore: gli attacchi a distanza aumentano la loro efficacia nel massimo raggio d'azione.

## Brute



Questa colossale creatura è estremamente aggressiva e dispone di una spessa armatura naturale equivalente al miglior blindaggio militare delle macchine umane.

Il ruolo in combattimento della Brute è quello di trascinare il nemico in un sanguinoso scontro corpo a corpo mentre i Warrior ed i loro alleati mutanti li attaccano a distanza.

### ► Caratteristiche principali

- Efficace unità di combattimento corpo a corpo
- Disegno e produzione economica
- Adatto per il controllo di base delle unità

### ► Abilità della Brute



- Ululato: sferzata telepatica che disorienta il suo obiettivo e lo porta ad attaccare la stessa Brute. (Abilità passiva).



- Ignizione: ad ogni colpo sferrato, la Brute entra in uno stato di trance che aumenta il potere dei suoi attacchi, permettendogli di colpire più di un nemico allo stesso tempo. ( Abilità passiva).

## Ancient Shadow



Questa creatura è una dei pericolosi enti convocati dai mutanti dell'Inframondo. Le Ombre Arcane fluttuano in modo sinistro sul campo di battaglia, spargendo diabolici proiettili capaci di penetrare facilmente ogni tipo d'armatura.

### ► Caratteristiche principali

- Creatura dell'Inframondo
- Attacco a distanza
- È indifferente all'armatura nemica

### ► Abilità dell'Ancient Shadow



- **Attacco sacrilego:** le ombre dell'Inframondo penetrano persino la più spessa delle armature (Abilità passiva).

## Howling Horror



La creatura più terrificante che le Tribù utilizzano come unità di combattimento regolare. A differenza dei Fantasmi e delle Ombre che sono praticamente incorporei, l'essenza di un Howling Horror è avvolta in una spessa corazza di pietra pesante.

I suoi potenti attacchi corpo a corpo sono rafforzati dalle sue capacità paranormali anch'esse impressionanti.

### ► Caratteristiche principali

- Creatura dell'Inframondo
- Potente unità corpo a corpo e controllo di massa

### ► Abilità dell'Howling Horror



- **Voce dell'oltretomba:** a volte l'unità lascia sfuggire un urlo d'origine telechinetica che danneggia tutti gli obiettivi che si trova nelle vicinanze. (Abilità passiva).



- **Ruggito mortale:** l'howling Horror pesta il terreno con violenza, stordendo le unità nemiche vicine e provocando danni considerevoli. (Abilità passiva).



- **Urlo terrificante:** l'howling Horror entra in uno stato di concentrazione che gli permette di curarsi da sé, dimezzando allo stesso tempo il danno che riceve dai nemici.

## EDIFICI

### ► Altare

Il Santuario è una struttura minore e più debole che produce meno fuoco e dispone di una minore difesa del Tempio. Le sue capacità sono le seguenti:

- **High Priest** – Se il capo dei mutanti cade in combattimento, può reclutare un nuovo High Priest nell'Altare.
- **Invoca Worker** – L'Altare può essere utilizzato per convocare dei lavoratori.
- **Tempio** – L'Altare può essere migliorato per trasformarsi in un Tempio.

### ► Tempio

I Templi dei mutanti sono le loro principali strutture per stabilire la loro presenza in una zona. Sfruttano l'energia dei depositi di xenolite, raccogliendo crediti. Spendendo i crediti raccolti, i costruttori del Tempio possono trasportare forze dal proprio insediamento principale e canalizzare i propri poteri psichici.

- **Spirit sanctum** – Il Tempio emette un'aura paranormale che ricarica costantemente l'energia e la salute degli alleati che si trovano nei paraggi. (Ordine passivo).
- **Tormenta difensiva** – Quando le truppe si avvicinano alla struttura, sulla sua cima si concentrano delle oscure nubi che lanciano raggi sugli invasori. (Ordine passivo).
- **High Priest** – Se il capo dei mutante cade in combattimento, puoi reclutare un nuovo High Priest nell'Altare.
- **Warrior** – Recluta una di queste unità.
- **Brute** – Recluta una di queste unità.
- **Ancient Shade** – Recluta una di queste unità.
- **Howling Horror** – Recluta una di queste unità.
- **Pirotecnica** – Il Tempio lancia dei lampi che sciolgono la terra e danneggiano le unità situate nelle vicinanze.
- **Invocare Worker** – Oltre alle unità di combattimento, il Tempio può essere usato anche per convocare piccoli gruppi di lavoratori mutanti.

### ► AZIONI GLOBALI

#### • Telepatia



I mutanti vivono in piena armonia con le forze naturali. Quest'unione permette di utilizzare i loro poteri mentali collettivi per far scomparire la nebbia di guerra ed esplorare un luogo senza dover recarvisi.

#### • Ciclone



I mutanti sono capaci d'invocare delle tempeste che rallentano il movimento delle truppe nemiche e lanciano dei lampi su di esse.

#### • Rigenerazione spontanea



I membri della Tribù possono combinare i propri poteri mentali e dirigere l'energia della Natura al campo di battaglia, recuperando istantaneamente la salute delle truppe alleate nell'area scelta.