



Los Mutantes están formados por tribus de humanos que sobrevivieron a las mutaciones que provocó la aparición de la Plaga. Más fuertes, y dotados de extraños poderes y habilidades, los Mutantes se organizan tribus lideradas por su propio líder o High Priest.

Los mutantes no son del todo ajenos a la tecnología, pero su fuerza radica en las poderosas habilidades que desarrollaron al mutar su físico y su capacidad psíquica. Dado que el xenolito es la llave que permite alcanzar los más altos niveles de energía psíquica, los Mutantes construyen siempre sus asentamientos alrededor de yacimientos ricos en este preciado recurso.

High Priest



Los Sumos Sacerdotes son los líderes de las tribus de Mutantes y están dotados de las habilidades psíquicas más poderosas. Es el máximo responsable de encontrar nuevos yacimientos de xenolito, garantizar su producción y proveer a su pueblo del preciado recurso.

El High Priest es capaz de curar a los aliados que le rodean con su sola presencia. Sin embargo, también cuenta con poderosas habilidades ofensivas. Al igual que los restantes mutantes, utilizan xenolito para potenciar sus poderes psíquicos y llevar a cabo hazañas asombrosas como teletransportar a sus oficiales hasta su posición, estén donde estén, y sin ayuda de ningún dispositivo técnico.

► Características principales

- Jefe de campo
- Un sanador de gran poder
- Poderosos ataques
- Control de masas

► Habilidades del High Priest



- **Aura Sagrada:** Este halo curativo sana las heridas de los aliados próximos a él.



- **Congelar:** Esta habilidad permite congelar a varios enemigos a la vez, provocando su inmovilidad durante cierto tiempo.



- **Curación sagrada:** El High Priest puede concentrar sus poderes curativos en una sola una unidad aliada para recuperar la totalidad de su vida, incluso si está a punto de morir.



- **Rayo:** El High Priest canaliza su energía en un rayo mortal capaz de acabar con el enemigo.

Guardian



Las Guardians son una casta de mortíferas combatientes. Desde muy pequeñas reciben un complejo entrenamiento denominado 'El Camino' que combina artes marciales con poderosas habilidades psíquicas. En la fase final de su formación adquieren la capacidad de teletransportarse por sorpresa hasta situarse junto a su objetivo para entablar combate cuerpo a cuerpo, y saltar a través del espacio-tiempo alrededor de sus enemigos.

Las Guardians no solo manejan sus bastones con una destreza letal, sino que además son capaces de canalizar su poder psíquico a través del arma, lo que les permite incluso penetrar gruesas armaduras.

► Características principales

- Oficial
- Peligroso combatiente de combate cuerpo a cuerpo
- Puede clonarse a sí misma
- Puede mejorar la armadura de sus aliados

► Habilidades de la Guardian



• **Carga:** Las Guardians son capaces de lanzarse hacia su objetivo para colocarse instantáneamente en rango de combate cuerpo a cuerpo.



• **Ataque multidimensional:** Las Guardians en ocasiones pueden teletransportarse hasta situarse a la espalda de su oponente y llevar a cabo un ataque que aturde a su enemigo y le inflige el doble daño.



• **Torbellino:** Un movimiento especial de artes marciales que golpea a todos los enemigos que se encuentran a su alrededor.



• **Espejismo:** Una Guardian puede canalizar su poder para crear de forma temporal dos copias de sí misma. Estas imagen espejo luchan por su cuenta y no son menos peligrosas que el original.



• **Fortificar:** Las Guardians son capaces de concentrar su poder y proteger a sus aliados en la zona, dotándoles de un halo invisible de armadura. Si se mueven, el hechizo se interrumpe.

Shaman



Los Chamanes son diestros curanderos, y se encuentran entre los miembros más respetados de cada tribu. Sus habilidades telequinéticas les permiten influir en cualquier organismo vivo y tratar incluso las heridas más profundas sin entrar en contacto directo con la zona dañada, y sin recurrir a medicinas o cirugía.

Mientras que por lo general son reticentes a tomar parte en la violencia, los Chamanes son, no obstante, poderosos aliados en combate. Parecen dominar los secretos de la vida, ya que son capaces de extraerla del enemigo en beneficio de sus aliados.

► Características principales

- Oficial
- Cura a los aliados mientras lucha
- Anula los efectos negativos de los hechizos del enemigo

► Habilidades del Shaman



• **Absorber Vida:** A veces los proyectiles del Shaman desencadenan una reacción adicional que inflige más daño en el objetivo mientras devuelve al Shaman la fuerza de vida, que entonces distribuye a sus aliados cercanos.



• **Sanación:** El Shaman es capaz de crear una concentración de fuerza de vida en una pequeña área, curando a todas las unidades orgánicas aliadas de las proximidades.



• **Purificar:** El Shaman puede anula los efectos dañinos que sufran las unidades amigas en un área reducida.

Sorcerer



En contraposición a los pacíficos Chamanes que prefieren evitar la violencia, los Sorcerers son magos típicamente ofensivos. Prefieren la fuerza bruta y su entrenamiento está dedicado descubrir los secretos del fuego. Son capaces de invocar mortales hechizos de fuego e incluso derretir la tierra, prendiendo fuego en el acto a grupos enteros de enemigos.

► Características principales

- Oficial
- Poder ofensivo
- Ralentiza a los enemigos
- Ataque AoE

► Habilidades del Sorcerer:



• **Ralentización:** El ataque ordinario del Sorcerer extrae la energía térmica del objetivo y ralentiza su movimiento.



• **Oleada de hielo:** Concentra y enfria varios objetivos en una pequeña área, dañándolos y ralentizándolos.



• **Incineración:** El Sorcerer puede hacer surgir fuego de la misma tierra, abrasando a todos los que se hallen en el área afectada.

Stone Ghost



El Stone Ghost es un ente aterrador que los Sumos Sacerdotes invocan desde un lugar que ellos llaman "el Submundo". Para ello deben concentrar la mente utilizando un dispositivo especial que crece de un fragmento de xenolito, o "piedra".

En el proceso de invocación, los Fantasmas de Piedra están entregados a la obediencia y debido a ello se convierten en poderosos aliados en combate. Técnicamente, no tienen rango de Ancianos, pero su poder psíquico no es en absoluto inferior a la de otros oficiales mutantes.

► Características principales

- Oficial
- Criatura del Submundo
- Cura a las criaturas del Submundo
- Puede robar energía y canalizarla hacia sus los aliados

► Habilidades del Stone Ghost



• **Sanguijuela:** El Stone Ghost a veces roba parte de la energía de su objetivo mediante su ataque a distancia normal y la distribuye a sus aliados cercanos. Esto funciona tanto sobre seres humanos y máquinas como sobre otras criaturas del Submundo.



• **Aura sacrilega:** El Stone Ghost tiene un aura curativa que afecta únicamente a criaturas de su propia dimensión.



• **Corrupción:** El Stone Ghost puede maldecir a los enemigos en un área objetivo, causándoles daño con el paso del tiempo. Si una criatura que ha sido maldita muere durante el tiempo en que tiene efecto la corrupción, de su cadáver emergen tres gusanos de alma, que automáticamente atacan a los enemigos del Fantasma.



• **Poder sacrílego:** El Stone Ghost es capaz de canalizar energía del Submundo durante cierto tiempo para distribuirla a los aliados cercanos. El hechizo se interrumpe si el Fantasma comienza a moverse o a combatir.

Warrior



Los Warriors mutantes son las tropas más numerosas de las Tribus. Están acostumbrados a cazar y a luchar incluso en las peores condiciones.

Habiéndose adiestrado como tiradores de élite, los Warriors prefieren atacar a distancia tanto cuando cazan como cuando luchan contra un enemigo, y no se sienten cómodos en el combate cuerpo a cuerpo.

► Características principales

- Unidad regular básica
- Ataque más potente a máximo alcance

► Habilidades del Warrior



- **Tirador de élite:** Los ataques a distancia de los Warriors resultan mucho más eficaces a su máxima distancia que de cerca.

Brute



Esta colosal criatura es extremadamente agresiva y dispone de una gruesa armadura natural equivalente al mejor blindaje militar de las máquinas humanas.

El papel de la Brute en combate es arrastrar al enemigo a un sangriento combate mano a mano mientras los Warriors y sus aliados mutantes les atacan a distancia.

► Características principales

- Eficaz unidad de combate cuerpo a cuerpo
- Diseño y producción económica
- Adecuado para el control básico de multitudes

► Habilidades de la Brute



- **Aullido:** La Brute acompaña a veces su gruñido de un latigazo telepático que desorienta a su objetivo y le hace atacar únicamente a la propia criatura durante un tiempo.



- **Ignición:** Con cada golpe asesino, la Brute entra en trance de modo que sus ataques se vuelven más potentes y puede golpear a varios oponentes de una vez.

Ancient Shadow



Esta criatura es uno de los peligrosos entes convocados por los mutantes del Submundo. Las Sombras Arcanas flotan de forma siniestra por el campo de batalla, siseando en su propia lengua y esparciendo sus diabólicos proyectiles capaces de penetrar fácilmente todo tipo de armadura.

► Características principales

- Criatura del Submundo
- Ataque a distancia
- Es indiferente a la armadura enemiga

► Habilidades de la Ancient Shadow



- **Ataque sacrílego:** Los proyectiles de Submundo de la Sombra penetran sin el menor problema hasta en la más gruesa de las armaduras.

Howling Horror



Se trata de la criatura más aterradora que las Tribus emplean como unidad de combate regular. A diferencia de los Fantasmas y Sombras prácticamente incorpóreos, la esencia de un Howling Horror se halla envuelta en una gruesa coraza de pesada piedra.

Sus poderosos ataques cuerpo a cuerpo se ven reforzados por sus capacidades paranormales igualmente impresionantes.

► Características principales

- Criatura del Submundo
- Poderosa unidad de melée y control de masas

► Habilidades del Howling Horror



- **Voz sepulcral:** En ocasiones el Horror deja escapar un alarido de origen telequinético que daña a los objetivos que tenga en frente.



- **Rugido mortal:** El Horror es capaz de pisar el suelo violentamente, aturdiendo a las unidades enemigas adyacentes y provocando daños considerables.



- **Aullido aterrador:** El Howling Horror entrar en un estado de concentración total que le permite curarse a sí mismo, al tiempo que reduce a la mitad el daño que recibe de los ataques enemigos. Para ahuyentar el peligro mientras se encuentra en trance, la criatura lleva a cabo un ataque telepático provoca el pánico entre los enemigos cercanos.

EDIFICIOS



► Altar

El Santuario es una estructura menor y más endeble que produce menos foco que el Templo, y que carece de su avanzada defensa. Es capaz de lo siguiente:

- **Trampa espiritual** – Una variante más débil del Santuario del Espíritu. El Santuario cura a todas las unidades amigas cercanas.
- **Invocar trabajadores** – el Santuario puede utilizarse para convocar trabajadores. También puede convocar a un nuevo High Priest después de que su predecesor hubiera caído en combate.
- **Mejorar a templo** – El Santuario puede mejorarse hasta convertirse en un Templo.

► Templo

Los Templos de los mutantes son sus principales estructuras para establecer su presencia en una zona. De alguna forma el Templo aprovecha la energía de los depósitos de xenolito subyacentes, recogiendo lo que los mutantes llaman foco. Gastando el foco recogido, los constructores del Templo pueden transportar fuerzas desde su asentamiento principal y canalizar sus poderes psíquicos.

- **Spirit sanctum** – El Templo emite un aura paranormal que recarga constantemente la energía y la salud de los aliados que estén próximos.
- **Tormenta defensiva** – Parece que cada Templo puede convocar su propia tempestad. Cuando tropas hostiles se acercan a la estructura, en su cima se concentran oscuras nubes mientras comienzan a caer rayos sobre los invasores.
- **Pirotecnia** – El Templo lanza relámpagos que comienzan a derretir la tierra allí donde caigan, y dañan a las unidades adyacentes.
- **Pedir refuerzos** – Al igual que las Torres de Control, los Templos sirven como destinos de tropas que son teletransportadas desde el asentamiento principal de la Tribu. También puede convocarse a un nuevo High Priest si el anterior ha sido asesinado.
- **Invocar trabajadores** – Además de las unidades de combate, el Templo también puede convocar a pequeños grupos de Trabajadores mutantes.



► ACCIONES GLOBALES

• Telepatía



Los mutantes viven en total armonía con las fuerzas naturales. Esta unión les permite utilizar sus poderes mentales colectivos para hacer desaparecer la neblina de guerra y explorar un lugar sin desplazarse hasta allí.

• Ciclón



Los mutantes parecen poseer cierta forma de habilidades de control del clima local. Son capaces de convocar extrañas tormentas similares a tornados que ralentizan el movimiento de las tropas enemigas y lanzan relámpagos sobre ellos.

• Regeneración espontánea



Los miembros de la Tribu pueden combinar sus poderes mentales y dirigir la energía de la Naturaleza hacia el campo de batalla, recuperando de forma instantánea la salud de las tropas aliadas de un área elegida.