

El Culto de los Poseidos

Elección de Guerreros

Una banda de Poseídos debe incluir un mínimo de tres jugadores. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitido en tu banda nunca podrá superar los 15.

Magister: cada banda de Poseídos debe incluir un Magister ¡Ni más ni menos!

Poseídos: tu banda puede incluir hasta dos Poseídos.

Mutantes: tu banda puede incluir hasta dos Mutantes.

Almas Negras: tu banda puede incluir hasta cinco Almas Negras.

Hermanos: tu banda puede incluir cualquier número de Hermanos.

Hombres Bestia: tu banda puede incluir hasta tres Hombres Bestia Gors.

Tabla de Habilidades de los Poseídos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Magister	✓		✓		✓
Poseído	✓			✓	✓
Mutante	✓				✓

Heroes

1 Magister - Reclutamiento: 70 coronas de oro

Brujo: el Magister es un brujo y puede utilizar los Rituales del Caos. Consulta la sección de Magia del reglamento para los detalles.

0-2 Mutantes - Reclutamiento: 25 coronas de oro (+ el coste de la mutacion)

0-2 Poseídos

Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)

0-5 Almas Oscuras

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Hermanos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

0-3 Hombres Bestia

Reclutamiento: 45 coronas de oro

MUTACIONES

Las mutaciones pueden adquirirse para un Mutante o un Poseído sólo cuando son reclutados. No puedes comprar nuevas mutaciones para una miniatura después de ser reclutada. Un Mutante o un Poseído puede tener una o más mutaciones. La primera mutación se adquiere al precio indicado, pero la segunda y subsiguientes mutaciones adquiridas para la misma miniatura tienen el doble de coste.

-Gran Garra - Coste: 50 coronas de oro.

Causa el doble de daño q un arma normal.

-Tentáculo - Coste: 35 coronas de oro.

Puede inmovilizar a un enemigo durante 15 segundos generando 2 puntos de daño por asfixia

-Horroroso - Coste: 40 coronas de oro.

El Mutante causa miedo.