

GREAT CTHULHU

ABILITÀ UNICA

Immortale(continuo): una volta Risvegliato Cthulhu, le successive azioni di risveglio costeranno 4 Punti Potere. Ogni volta che Risvegli un Grande Antico guadagni un Segno degli Antichi.

PREPARAZIONE: 6 Accoliti e un Portale Controllato nell'area marchiata con il Glifo



CULTISTI Unità ^(TOTALE) Costo/Val. Combat. Note

Accolito ⁽⁶⁾ 1 0

Deep One ⁽⁴⁾ 1 1

MOSTRI

Shoggoth ⁽²⁾ 2 2

Starspawn ⁽²⁾ 3 3

GRANDI ANTICHI

Cthulhu 10/4 6

Come Risvegliare Cthulhu:

- 1) Ci deve essere un Portale nell'Area iniziale di Cthulhu (può essere abbandonato o controllato dai nemici).
- 2) Costo di 10 Punti Potere per il primo Risveglio e di 4 per i successivi.
- 3) Cthulhu appare nell'area di partenza. (ricordati di prendere 1 segno degli Antichi).

Divora : (Pre Battaglia) Il giocatore nemico elimina uno dei suoi Mostri o Cultisti nell'Area, a sua scelta.

SPELLBOOKS

Nella prima Fase del Fato ricevi questo Libro

Nella Fase del Fato nella quale hai 5 Libri d'Incantesimo ricevi questo Libro e ricevi anche un Segno degli Antichi.

Uccidi e/o Divora una Unità nemica in una battaglia*

Uccidi e/o Divora due Unità nemiche in una battaglia*

***Puoi acquisire entrambi questi libri d'incantesimo in una singola battaglia se Uccidi e/o Divori 3 o più Unità**

Controlli 3 Portali in Aree Oceaniche OPPURE sono presenti 4 Portali in Aree Oceaniche.

Risvegli Cthulhu