

LAST STAND



HIDELINGS
POPOLO DEI NASCOSTI

STORIA

I hdelings: Il Popolo dei nascosti

L'ultimo grande popolo a distinguersi e affermarsi nell'Era degli Eroi fu quello degli hdelings, detti anche il Popolo delle Paludi o i Nascosti. Tribali, molleggianti e imprevedibili, gli hdelings incarnano il caos e la resistenza della natura più selvaggia.

Progenie misteriosa e dall'origine incerta, hanno come habitat naturale paludi, acquitrini e lagune salmastre, territori dove la luce filtra a malapena e l'aria è impregnata dell'odore di muffe e decomposizione. Sebbene ci siano molte teorie sulle loro radici, gli hdelings sono comparsi in almeno una dozzina di mondi antichi, adattandosi rapidamente e lasciando dietro di sé leggende e rovina.

Numeri e Fertilità: La Marcia Inarrestabile

La loro arma più letale è il numero. Ogni fecondazione produce almeno una ventina di cuccioli, chiamati "piccole larve" nei primi anni di vita. In meno di tre anni, questi piccoli crescono e si uniscono alla tribù, rendendo ogni insediamento una bomba demografica pronta a esplodere. Basta un tratto di palude dimenticata per trasformare un piccolo gruppo in un'orda minacciosa. Questa rapidità riproduttiva, unita alla loro capacità di consumare e sfruttare ogni risorsa, rende gli hdelings particolarmente pericolosi. I loro insediamenti sono spesso descritti come "nidi" pulsanti di attività, pieni di funghi luminescenti, muffe velenose e creature bizzarre, che vengono allevate o cacciate senza sosta.

Il Dono dei Veleni e le Bestie delle Paludi

Gli hdelings hanno una relazione simbiotica con il loro habitat, sfruttando le spore, i

veleni e i funghi che crescono nelle paludi. Alcuni membri della loro specie sviluppano ghiandole che secernono tossine potenti, usate per contaminare armi o avvelenare interi corsi d'acqua.

Le loro cavalcature e macchine da guerra riflettono la stessa crudeltà e ingegnosità della loro cultura. Lumache corazzate, ragni dalle zampe molleggianti e gli spaventosi Diavoli Neri—bestie feroci e quasi incontrollabili—compongono il loro arsenale vivente. Cavalcare queste creature richiede non solo coraggio, ma una connessione quasi tribale con il caos che le domina.

Strategie e Opportunismo

Disorganizzati e indisciplinati, gli hdelings sembrano in apparenza poco minacciosi. Tuttavia, dietro questa facciata caotica si nasconde un istinto di sopravvivenza e una capacità di coordinazione naturale durante la battaglia. Si muovono come uno sciame, intrappolando i nemici con tranelli e agguati mortali.

Le loro trappole sono leggendarie: funghi esplosivi, corde di vischio velenoso e pozzi di sabbie mobili camuffati. Gli avversari che sottovalutano il loro approccio apparentemente primitivo spesso scoprono, troppo tardi, che ogni passo verso la palude è un errore irreversibile.

Predatori Totali

Quando gli hdelings conquistano un territorio, lo consumano fino all'ultimo granello. Non importa se si tratta di cibo, armi o materiali grezzi: tutto viene utilizzato, trasformato o distrutto. Le loro conquiste sono descritte come "gusci vuoti", scheletri di insediamenti che non lasciano nulla su cui

costruire.

Il Contrasto dell'Era degli Eroi

Nell'Era degli Eroi, gli hdelings crebbero rapidamente, approfittando delle guerre che devastarono le altre razze. Gli eserciti esausti e decimati dagli scontri si trovarono impreparati di fronte a un nemico tanto inarrestabile quanto imprevedibile. Tuttavia, l'arretratezza culturale e tecnologica degli hdelings rimase il loro punto debole.

Nonostante le loro grandi vittorie, la mancanza di una struttura stabile o di conoscenze

avanzate limitò la loro espansione. Anche nelle epoche successive, il Popolo delle Paludi rappresentò una minaccia per i vicini, ma mai riuscì a creare un impero duraturo.

La Lunga Ombra del Popolo delle Paludi

Oggi, gli hdelings sono considerati una leggenda vivente, una forza primordiale che resiste ai cambiamenti del tempo. Non costruiscono città né monumenti, ma il loro ricordo persiste nei miti e nelle paure di chiunque osi avventurarsi troppo a fondo nelle paludi.



MAGIA DEI FUNGHI



1 Nebbia di Spore,

30" Seleziona una unità alleata essa migliorerà la caratteristica di resistenza di 1
Potenziata: Migliora la caratteristica di resistenza di 2

● ● ● ● ● Fase CC e tiro

2 Trappole di funghi 24"

Seleziona tre punti sul tavolo da gioco distanza minima tra loro di 6" in gittata (sagola da 1"), piazza 3 segnalini Trappola" . Quando un'unità amica e nemica si muove entro 3" da una trappola, tira un D6: con un risultato 4-6, subisce D3 ferite che non concedono tc; con un 1-3, la trappola fallisce e viene rimossa .

● ● ● ● ● Potenziata posiziona 6 segnalini trappole



rimane in gioco, Fase magica

3 Fungo scudo, 24"

Creare un fungo magico gigante che impedisce ad una tua unità di essere colpita dal tiro



potenziato il fungo protegge quella unità dagli effetti di una carica , impedisce l'impeto e travolgiamento .

● ● ● ● ● fase tiro e magia e carica

4 Funghi velenosi 24"

L'unità amica scelta ottiene attacchi velenosi al 5+

Potenziato li ottiene al 4+



Fase di CC

5 Muffa corrosiva 24"

Scegli un'unità avversaria in gittata essa non potrà usufruire del suo tiro tc

Potenziata piazza una sagoma da 5" in gittata tutte le unità amiche e nemiche toccate dalla sagoma non potranno usufruire del tiro tc , e dovranno eseguire un test di movimento pericoloso , tutti i modelli dell'unità .

● ● ● ● ● Fase magica e cc

REGOLE DI ARMATA

Azzuffata: in corpo a corpo tutti gli hordelings combattono , primo e secondo rango frontale combattono normalmente , i restanti con un attacco disordinato , tira un D6 per ogni modello , ogni risultato di 6 l'unità nemica subisce una ferita diretta , ogni risultato di 1 la tua unità subisce una ferita con le caratteristiche di attributi dell'unità , questo attacco speciale non permette di utilizzare altre regole speciali o attributi (attacchi infuocati ecc.)

Mordi e fuggi: L'unità contenenti goblin, quando usano l'azione di disingaggio possono dichiarare una nuova carica alla stessa unità nemica, o diversa.

La muffa non la cacci mai: I modelli di funghi non scappano mai; Quando nonno fungo viene rimosso, sostituisco con 4 funghi manitas. Quando i funghi manitas vengono rimossi, sostituisco con 2 funghetti malvagi

Crescita Fungina (solo se sei difensore)

Effetto: A fine turno, ogni terreno paludososo o bosco ha una probabilità di generare nuovi "Funghetti Malvagi". Tira un D6 per ogni pezzo di terreno: 6, piazza un'unità di Funghetti Malvagi entro 3" dal terreno.

Tematizzazione: Questo simboleggia l'inarrestabile proliferazione dei funghi che accompagnano i hordelings.



OGGETTI MAGICI

Il Bastone di Muffospora 70\$

Tematizzazione: Un bastone ricoperto di muffe velenose e spore in grado di stordire i nemici.

Effetto: Una volta per partita, puoi rilasciare una "Nuvola di Spore" entro 12" da chi lo impugna. L' unità nemiche colpita subirà un peggioramento di 1 al suo cc

La Corona del Re Marcio 250\$

Tematizzazione: Una corona fatta di funghi velenosi e ossa, simbolo del potere tribale del leader.

Effetto: Chi la indossa diventa immune alla paura e conferisce a tutte le unità alleate entro 12" +1 al tiro per ferire durante una carica.

Morsa dello diavolo nero 150\$

Tematizzazione: Un'arma viva fatta con la mascella di uno squig.

Effetto: chi la brandisce infligge ferite multiple D3 in corpo a corpo

Cappa di Nebbiamarcia 80\$

Tematizzazione: Un mantello fatto di spore e muschi che crea una nebbia protettiva intorno al portatore.

Effetto: Conferisce tiro ricrescita 4+

Vescica Spaccavita 70\$

Tematizzazione: Una sacca di veleno prelevata da un fungo gigante, che esplode al momento giusto.

Effetto: Una volta per partita, nella propria fase di tiro , lancia una "Bolla Velenosa" entro 6" dal portatore . Tutti i nemici nell'area subiscono D3 ferite che non concedono tc

Tamburo dello Squarcio Nebbioso 70\$

Tematizzazione: Un tamburo fatto di pelle e

radici, che emette un suono capace di guidare il Popolo delle Paludi attraverso qualsiasi terreno.

Effetto: All'inizio della fase di movimento, puoi attivare il tamburo. Tutte le unità alleate entro 12" dal portatore guadagnano +1" al movimento

Bava di Fungo (Armatura) 160\$

Descrizione: Una spessa secrezione viscida, simile a resina, ricopre questa armatura. I nemici che attaccano il portatore si trovano a combattere contro il fetore e lo scivoloso rivestimento.

Regola: Conferisce al portatore una tg 4+ e un peggioramento di 1 al cc dell'avversario in corpo a corpo

Spada Infestata 180\$

Descrizione: Forgiata con metallo arrugginito e infetta, questa spada trasuda una melma che avvelena le ferite e corrompe chiunque la tocchi.

Regola: Venefico 5+. Ogni ferita inflitta da quest'arma ha una penetrazione di armatura pari a -2 e causa ferite multiple D3

Fungo Rigenerante 150\$

Descrizione: Questo fungo dall'aspetto rugoso e dal sapore disgustoso è venerato dagli hdelings per le sue proprietà rigenerative. I guerrieri più potenti ne custodiscono uno per i momenti critici.

Regola: Uso Unico. All'inizio della fase di combattimento o a fine turno, il portatore può consumarlo per recuperare D3 ferite. Se il portatore è completamente guarito, guadagna invece +1 a ferire fino alla fine del turno, grazie all'energia rilasciata dal fungo.



NOME		CATEGORIA	Basetta	GRANDEZZA	COSTO							
ALLUCINATO		EROE	20X20	NORMALE	50\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
5	9	3	3	3	2	5+	5+	-	-	8	5+	



Mago 1° livello
2° livello +70\$
3° livello +220\$
Cavalcature
Manitas (50P) solo se è generale

Abilità

Fungo bamba , ogni turno
 Tira un D6 , con il risultato di 6
 aggiungi una sfera magica , con il
 risultato di 1 la perdi , un solo mago
 può usare questa abilità , se cavalca
 una manitas , 1e2 perdi la sfera
 3,4,5e6 la guadagni .

può scegliere tra la magia dei funghi
 , il libro dell'acqua della terra e della
 vita .

impeto 1 att fo3 pe 0

NOME		CATEGORIA	Basetta	GRANDEZZA	COSTO							
CAPO BANDA		EROE	20X20	NORMALE	180\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
5	9	4	4	5	4	3+	3+	-	1	9	5+	



Stendardiere
Cavalcature
Sguscio (30P)
Molla (30P)
Diavolo nero (40P)

Abilità:

vigliacco disonesto
 l'unità in cui si trova il
 personaggio guadagna +1 a cc
 quando sono in corpo a corpo
 sul fianco e sul retro di una unità
 avversaria

Impeto 1 att fo 6 pe 1

NOME		CATEGORIA	Basetta	GRANDEZZA	COSTO							
GRAN CAPO MUFFA		EROE	20X20	NORMALE	300\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
5	9	4	5	5	7	2+	3+	3+	1	9	5+	



Cavalcature
Sguscio (30P)
Molla (30P)
Diavolo nero (40P)

Abilità:

esperto di zuffe
 l'unità in cui si trova il
 personaggio guadagna più
 precisione nella regola azzuffata
 e il nemico verrà ferito con il
 risultato di 4,5 e 6 , con 1,unita
 amica
 2 e 3 fallimento.

impeto 1 att fo5 pe 1

NOME		CATEGORIA	Basetta	GRANDEZZA	COSTO							
SCHIACCIATORE		EROE	20X20	NORMALE	180\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
5	9	4	4	5	5	2+	3+	-	1	9	5+	

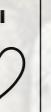
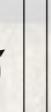


Cavalcature
Diavolo nero (40 P)

Abilità:

Istigatore di mandrie i Diavoli
 Neri entro 8" da questo modello
 possono ripetere i tiri di carica

Impeto 1 att fo 4 pe 0

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
ZEROZEROZECCA	EROE	20X20	NORMALE	160\$
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0  0  0  0				



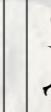
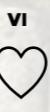
Se trasporto: metà dei modelli non possono sbarcare e/o tirare (fa ostruzionismo) ed il trasporto non può correre.

Se unità (Fanteria): Le carte artefice / mercato pescate saranno in possesso del possessore dell'esercito dei goblins. In aggiunta, l'unità non può usare le abilità

Il modello può essere schierato in una delle seguenti truppe avversarie: Trasporto, macchina da guerra, unità.

Se macchina da guerra: il modello può dare +1 a colpire. Può scegliere anche (a prescindere) di far tirare sulla tabella dell'avaria (se esce 1 muore lui)

10

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
SOTTOFOGLIE	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M 60\$/ 15M 90\$/ 20M 120\$
 10  1  2  3  2  5+  4+  6+  -  7  0  0  0				

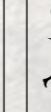


Campione Standardo Musico

Abilità .
Frecce velenose , consumando una sfera magica l'unità ottiene attacchi velenosi sul tiro

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P



NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
MOLESTATORI	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M 60\$/ 20M 120\$/ 30M 180\$/ 40M 240\$
 6  10  1  2  3  2  4+  4+  6+  -  7  0  0				



Campione Standardo Musico

Abilità
fate spazio
Durante la fase di movimento (se già ingaggiati in corpo a corpo)o dopo una carica effettuata con successo l'unità può decidere di posizionarsi se è possibile , sul fianco o sul retro dell'unità nemica

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P

Nome		Categoria	Basetta	Grandezza	Costo								
MANGIA FUNGHI		FANTERIA	20X20	NORMALE	10M60\$/20M120\$/30M180\$/40M340								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR	
		10	1		2		3		1		4		4+



impeto 1 att fo3 pe 1// Azzuffata

Campione	Stendardo
Musico	
Attacco con rango extra	
Abilità	
Ingordi di manitas , consumando una sfera magica l'unità ottiene due effetti , una è la regola raffica di colpi , due è l'avvelenamento, ovvero ogni sei al colpire si autoferiscono e muoiono , quindi rimuovi i modelli senza nessun tiro protezione .	

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P

12

Nome		Categoria	Basetta	Grandezza	Costo								
CODARDI		FANTERIA	20X20	NORMALE	5M45\$/10M90\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR	
		10	1		2		3		3		3		3+



impeto 1 att fo3 pe 1// Azzuffata//invasori//2c-12"fo3 pe0
formazione a gruppo / mordi e fuggi

Campione	Stendardo
Musico	
Abilità , esperti di sentieri , più4 al movimento della fuga	

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P

Nome		Categoria	Basetta	Grandezza	Costo								
TULL CAVALCA SGUSCI		CAVALLERIA	25X50	GRANDE	5M60\$/10M120\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR	
		14	2		4		3		1		2		5



impeto 1 att fo4 pe 1//invasori/8"fo4 ap2

Campione	Stendardo
Musico	
abilità	
Sputo corrosivo: attacco da tiro 8"fo4 ap2 Rotolamento , quando corre la lumaca rotola con il suo guscio, movimento pericoloso 1	

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P

Nome		Categoria	Basetta	Grandezza	Costo							
FUNGHI MALVAGI		SCIAME	40X40	PICCOLI	3M 60\$/6M120\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR



Campione	Stendardo
Musico	
Abilità , esperti di sentieri , più4 al movimento della fuga	

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P

Nome		Categoria	Basetta	Grandezza	Costo								
FUNGHI MALVAGI		SCIAME	40X40	PICCOLI	3M 60\$/6M120\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR	
		8	3		2		2		3		4		0



impeto 1 att fo2 pe 0 //La muffa// attacco velenoso

Atacco velenoso 6+	Non scappano mai
Abilità	
Tappeto scivoloso :quando un unità di funghi malvagi viene carica l'avversario ci scivola sopra e si piazza lalla parte opposta dei funghi causando un movimento pericoloso al avversario ed evitando l'impeto della sua carica, (se non è possibile lo spostamento dell'avversario per mancanza di spazio sul terreno di gioco si effettua lo scambio di posizione simulando lo stesso effetto).	

0-1 x 2250P ---0-3 x 4500P

TRUPPE ELITARIE



NOME			CATEGORIA		Basetta		GRANDEZZA		COSTO			
LANCIA BANDE			MACCHINA		50X50		GRANDE		300\$			
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
5x 6	6	6	3 6	3 6	1 0	4+ 3+	3+ 5+	5+ 1	1 7			



Lancia bande 30" no CC
Scegli un'unità amica basetta 20x20 entro 3"
Dalla macchina , rimuovine da 5 –a 10 a -15 a – 20 ecc max 40, al 3+ lanciali verso una unità avversaria in gittata . Se colpita l' unità subisce tanti colpi quanti sono i modelli lanciati , a forza 4 ap1 , le unità lanciate sono considerate in carica (scegli da quale lato posizionare la tua carica) con impeto doppio (vedi i valori di impeto dell'unità lanciata) . Volo pericoloso per vedere quanti modelli arrivano a destinazione tira un D6 per ogni modello e fai un test di movimento pericoloso 1,2e3

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

NOME			CATEGORIA		Basetta		GRANDEZZA		COSTO			
CRIK CAVALCA MOLLA			CAVALLERIA		25X50		GRANDE		5M100\$/10M200\$			
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
7 Molla	D8+8	2	4	3 5	2 1	4+ 3+	4+ 3+	4+ 4+	1 2	7		



Campione
Stendardo
Musico

abilità

salto : dopo una carica andata a buon fine , può saltare il nemico e posizionare la sua carica da quale lato vuole spazio permettendo .

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
DIAVOLI NERI			FANTERIA	25X25	NORMALE	5M45\$/10M90\$/15M135\$	
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB
8	12	1	4	5	3	3+	-
TC	PE	VO	TG	TR			
6+	2	7					



Impeto 1 att fo5 pe 2 //invasori

Campione

Abilità

Carica spericolata , durante la fase di carica , puoi decidere se avere un miglioramento di +2 alla forza e +1 pe ma fai un test di movimento pericoloso.

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
MANITAS			FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	3M 1256//M250\$	
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB
4	8	3	5	4	3	4+	-
TC	PE	VO	TG	TR			
6+	2	8					
PE	VO	TG	TR				
2	8		5+				



Campione

Abilità:

Parassita della terra : se non si muove e rimane immobile e non effettua nessuna ricerca possono succhiare la gaggia dal terreno e creare una sfera magica , questa azione la può compiere una sola volta dichiara trima dei movimenti .

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
URT CAVALCA DIAVOLI			CAVALLERIA	25X25	GRANDE	5M90\$/10M180\$	
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB
8	12	2	4	3	2	2	3+
diavolo							
TC	PE	VO	TG	TR			
4+	2	7					
PE	VO	TG	TR				
1							



Impeto 1 att fo5 pe 2 //

Campione Stendardo Musicò

Abilità

Pappamanitas: con il consumo di una sfera magica il diavolo si ciba di una manitas , e il diavolo guadagna attacchi velenosi e ferita letale

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
ROTTAMI			FANTERIA	20X20	NORMALE	10M90\$/20M180\$/30M270\$	
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB
6	10	1	4	6	1	4	-
TC	PE	VO	TG	TR			
3+	2	8					
PE	VO	TG	TR				
2							



Impeto 1 att fo5 pe 0// Azzuffata

Campione Stendardo Musicò

Abilità:

Ruggine invasiva , se consumi una sfera magica annulla gli effetti delle armi e oggetti maggiori avversarie in CC

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
BAVOSE			FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	3M 125\$/6M250\$	
MOV 3	COR 12	VI 3	RE 5	FO 5	ATT 3	CC 4+	CB -
TC 3+	PE 3-	VO 8	TG 6+	TR 6+			



Campione

Abilità:

appiccose , se vincono un combattimento il nemico non può scappare perché è rimasto appiccicato , e quindi è distrutto automaticamente Sputo corrosivo: attacco da tiro 8"fo4 ap2

Impeto 1 att fo5 pe 3/8"fo4 ap2

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
STRAPAZZI			FANTERIA	20X20	NORMALE	5M45\$/10M90\$/15M135\$	
MOV 6	COR 10	VI 1	RE 3	FO 3	ATT 2	CC 4	CB -
TC -	PE -	VO 7	TG 7	TR 7			



Campione

Abilità Incontrollabili

Quando caricano tira un D8
1 Sclero si fermano ad un pollice e si picchiano tra di loro , tira un D6 per ogni modello al 6+ viene rimosso
2-4 confusi perdono un attacco
5-7 aggressivi attaccano per primi con un attacco in più
8-scatenati attaccano per primi con un attacco in più , scarica di colpi e attacchi velenosi , pe 1

Frenesia

Il loro continuo muoversi li rende obiettivi difficili da colpire , meno 1 a cc nemico in corpo a corpo e al cb sul tiro

Impeto 1 att, fo 3 pe 0/ invasori / formazione a gruppo /

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P

Nome			Categoria	Basetta	Grandezza	Costo	
SPARA PAZZI			MACCHINA DA GUERRA	50X50	GRANDE	150\$	
MOV 5 XS 3	COR 10 5	VI 6 D6	RE 6	FO 0	ATT 3	CC 0	CB -
TC 5+	PE 0	VO 8	TG 8	TR 8			



Macchina da guerra tipo fionda , gittata 30" no CC o elementi scenici , indica un punto o un unità nemica sul campo e piazza un segnalino , tira un D6 per capire quanti pazzi vengono lanciati, tira un D6 per ogni modello , al 4+ il lancio ha successo puoi effettuare gli effetti per ogni lancio andato a buon fine .

Il pazzo è armato fino ai denti allucinato dai funghi che ha mangiato , una volta lanciato se colpisce l'unità, fa i danni descritti nel profilo e rimane sul campo ad un pollice dal unità colpita , dopo aver fatto un test di movimento pericoloso . in ogni turno (amico e nemico) successivo si muove prima di qualsiasi movimento di un D8 in direzione causale . se impatta un elemento scenico muore e viene rimosso, se impatta una unità amica o nemica fai un test di movimento pericoloso se non muore ripeti gli effetti del suo attacco e dopo rimuovi il modello, se viene caricato ripeti questi effetti test ed eventuali attacchi e dopo rimuovi il modello .

0-1 x 2250P ---0-2 x 4500P



LEGGENDARIE



NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GRANDE BAVA	MOSTRO TRASPORTO	100X150	TITANICO	1100\$
MOV 10	COR 14	VI 16	RE 10	FO 10
ATT 2D8	CC -	CB -	TC 3+	PE 2
VO 8	TG 6+			

Trasporto - Può trasportare 20 modelli 20x20 , se sono arcieri guadagnano fecce velenose, può lanciare un pazzo per turno al 4+ ,

Abilità
appiccicose , se vincono un combattimento il nemico non può scappare perché è rimasto appiccicato , e quindi è distrutto automaticamente



NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
NONNO FUNGO		GIGANTE	100X 100	TITANICO	800\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
8	12	16	8	10	8	4+	4+	6+	1	8	3+	

Abilità - movimento sotterraneo: movimento come se fosse etereo.
 all'inizio di ogni tuo turno scegli uno degli effetti delle Spore e lo applichi
 Spore assopenti: l'avversario attacca per ultimo
 Spore debilitanti +1 peggiorativo ad essere ferito dall'avversario in CC
 Spore benefiche: recupera d3 ferite
 Spore allucinogene: -1 migliorativo alla tua capacità combattiva



impeto 2D8 att fo10 pe 1// La muffa// attacco velenoso5+

0-1 x 2250P ---0-1 x 4500P

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
DIAVOLO NERO GIGANTE		MOSTRO	100X 50	GIGANTE	450\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
3D8		12	8	8	8	3+		5+	3	8		

abilità:
 Goffo impazzito muove di 3D8,
 Indica una direzione prima di tirare i dadi e muovi dritto del risultato dei dadi nella direzione indicata,
 se tocca un'unità nemica risulta in carica , scappa sempre di 2 D8 massimizzato
 frantuma corazza , ogni risultato di 6 a ferire nega i tc avversario .
abilità:
 indigestione furiosa :può passare attraverso una unità di funghetti malvagi distruggendola
 come se li avesse divorati e ottiene questi effetti : ripeti per colpire e per ferire , aggiungi D3
 attacchi ma devi muoverti obbligatoriamente verso l'avversario più vicino .



Impeto 1 att fo8 pe 3//

0-1 x 2250P ---0-1 x 4500P

CAVALCATURE

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
MANITAS		FANTERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	50\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
4	8	3	5	4	3	4+	-	-	-	8		5+

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
DIAVOLI NERI		FANTERIA	25X25	NORMALE	40\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
8	12	1	4	6	2	3+	-	5+	2	7		

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
SGUSCI		CAVALLERIA	25X50	GRANDE	30\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
6	14	2	5	3	2	5	-	3+	2	7		

NOME		CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO							
MOLLA		CAVALLERIA	25X50	GRANDE	30\$							
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
7	D8+8	2	4	4	1	5+	-	2+	-	7		





