



# No vivos

## Características de las unidades

Equipo											Habilidades		
<b>Bibliotecario :: héroe</b>													
12	3/6	3	7	-	7	3	4	5	1	2	81	Libros carcomidos	Corrupto, Demente, Inmune al miedo
<b>Convocador :: héroe</b>													
12	4/7	3	7	-	0	3	3	3	1	1	64	Biblia Negra*	Novivo, Corrupto, Inmune al dolor, Mano derecha
<b>Campeón esqueleto :: héroe</b>													
10	3/6	3	6	-	0	3	2	-	2	1	40	Espadadas bastardas	No vivo, Autocuración (1), Mano derecha
<b>Esqueleto :: tropa</b>													
10	2/4	2	6	-	0	3	-	-	-	-	12	Armas oxidadas	No vivo, Autocuración (1)
<b>Podridos :: tropa</b>													
12	2/5	3	6	-	0	3	-	-	-	-	14	Cuchillas	No vivo, Pútrido
<b>Lanzacraneos :: tropa</b>													
10	3/6	3	6	3	0	3	-	-	-	-	22	Honda craneal (DD6/A30cm/F4)	No vivo, Autocuración (2), Pútrido

## Habilidades especiales

### Autocuración (X): (O.A.)

Esta miniatura puede revivir el turno que resultó muerta o recuperar 1 punto de Factor de Supervivencia que haya perdido en cualquier momento si obtiene un resultado igual o menor a X en 1D10.

Si la miniatura no consigue revivir el turno que murió o perdió su último punto de FS debe retirarse como baja. Sólo puede utilizarse esta Habilidad Especial una vez por turno.

### Corrupto: (O.A.)

Una miniatura corrupta podrá cada turno intercambiar una tirada con una miniatura con la que esté en C/C.

### Demente: (S.A.)

Una miniatura demente sumará permanentemente (+1) a su valor de DC y a su Factor de Ataque, la primera vez que es herida en C/C.

### Inmune al Dolor: (A.O.)

Las miniaturas Inmunes al Dolor podrán relanzar 1 dado de su tirada de Factor de Supervivencia por turno, para evitar el daño.

### Inmune al Miedo: (S.A.)

Esta miniatura no se ve afectada por la Habilidad Especial Miedo.

### Mano Derecha: (S.A.)

Algunos héroes de bajo rango pueden ser incluidos en un ejército sin que por ello se deba incluir a ningún regimiento adicional, como es obligatorio. Por el contrario, nunca podrán ser los comandantes.

### No Vivo: (S.A.)

Las miniaturas No-Vivo causan miedo.

### Pútrido: (S.A.)

Las miniaturas heridas por miniaturas o armas pútridas, perderán 2 puntos en lugar de 1 en su atributo de FS. El veneno que desprende el ataque pútrido no afecta a criaturas ni a miniaturas con la habilidad especial No vivos.

## Equipo especial

### \*Biblia negra:

Alcance 30 cm, durante la fase de magia elige a una miniatura, incluso si está dentro de un regimiento, ésta sufrirá un impacto automático de PO 12.

## Hechizos básicos

### Acumular magia (7+)(1T)

El convocador gana un dado de magia adicional que se sumará al total de los que disponga en la próxima fase de magia.

### Maldición (10+)(30 cm)(1T)

Elige una miniatura o regimiento enemigo que se encuentre en combate C/C. Éste verá modificados sus Atributos de F, R, DC y V en -1, hasta un mínimo de 1.

### Moscas de la putrefacción (10+)(25 cm)(1T)

Elige a un regimiento de podridos, recosidos o esqueletos, si el hechizo es lanzado con éxito quedarán cubiertos por una nube de moscas de la putrefacción que les darán +1R.

### Invocación de nivel I (11+)(40 cm)(P)

Invoca a 1 podrido que formarán parte de un regimiento ya existente.

### Pesadilla (11+)(35cm.)(1T)

Elige una miniatura o regimiento enemigo. Éste deberá superar una prueba de Valentía o batirse en retirada automáticamente.

### Pulso corrupto (12+)(35cm)(1T)

El objetivo del hechizo recibirá un impacto automático de PO 15

### Invocación de nivel II (14+)(40 cm)(P)

Invoca a 2 recosidos que formarán parte de un regimiento ya existente, equipados de igual manera.

### Invocación de nivel III (16+)(40 cm)

Invoca a 2 esqueletos que formarán parte de un regimiento ya existente, equipados de igual manera.

### Fortaleza inusual (17+)(30cm)(C/C)(1T)

El objetivo puede ser un regimiento de esqueletos, recosidos o podridos que esté en C/C. Si el hechizo es lanzado con éxito podrán atacar 2 veces, una en la fase de magia, en la que atacarán primero y otra en la fase de combate, en la que lucharán según las reglas establecidas.

## Marcha Fantasmal

Esta orden solo puede ser recibida por unidades del ejército de los No Vivos.

La miniatura o regimiento que reciba esta Orden podrá efectuar un movimiento de Aproximación como es habitual.

## Referencia rápida

### Fases del turno

- Tirada de Mando.
- Movimiento.
- Declaración de Órdenes y Acciones.
- Magia.
- Movimiento Adicional.
- Trabarse en Combate.
- Disparo.
- Destrarse de un Combate.
- Combate.
- Resultados de los combates.

### Órdenes y acciones

- Correr.
- Evasión.
- Aproximación.
- División de Regimientos.
- Unión de Regimientos.
- Disparo.
- Carga.
- Reacciones a la Carga.
- Destrarse de un Combate.
- **Marcha fantasmal (sólo Novivos).**

### Modificadores al disparo

- (-1) Si el objetivo se encuentra en cobertura.
- (+1) Por cada punto de Tamaño en el que el objetivo supere al tirador.
- (-1) Por cada punto de Tamaño en el que el tirador supere al objetivo.
- (-1) Si el objetivo se haya tras una miniatura o elemento de escenografía que le dé cobertura.
- (-1) Si el tirador ha movido en su Fase de Movimiento.
- (+1) Si el objetivo está a alcance corto.
- (-3) Por disparar a un enemigo trabado en combate con un aliado.

### Modificadores a la Prueba Tirada de Combate

- (-1) Por cada miniatura adicional en contacto P/P.
  - (+1) Si el adversario tiene 2 o más puntos de Tamaño.
  - (-1) Si el adversario tiene 2 o menos puntos de Tamaño.
  - (-1) Si no se superó la prueba de Valentía al ser Cargado por un adversario con la Habilidad Especial Miedo.
  - (+2) Si se alcanzó a un enemigo retirándose o huyendo.
- Modificadores a la Potencia del Impacto:
- (+1) Si se Carga.
  - (+1) Si se Contracarga.

Toda miniatura o regimiento enemigo a 20 cm de distancia de la miniatura o regimiento que utilice esta

Orden antes, durante o después de concluir el movimiento, deberá superar una prueba de Valentía o batirse en retirada hacia su zona de despliegue.

Esta orden sólo se puede dar a unidades que causen miedo. Las unidades con la habilidad Miedo o Inmune al Miedo no deberán pasar este chequeo de Valentía.

Esta orden puede usarse como reacción a un Disparo.